



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO – POSTRAD

LUCAS EDUARDO BASSANI DA SILVA

**IMPLEMENTAÇÃO DE LEGENDAS DESCRITIVAS E DE LEITURA FÁCIL EM
VIDEOGAMES ATRAVÉS DE *MODDING*: ESTRATÉGIAS DE ACESSIBILIDADE
AUDIOVISUAL PARA O JOGO *PROJECT ZOMBOID***

BRASÍLIA
2024

LUCAS EDUARDO BASSANI DA SILVA

**IMPLEMENTAÇÃO DE LEGENDAS DESCRITIVAS E DE LEITURA FÁCIL EM
VIDEOGAMES ATRAVÉS DE *MODDING*: ESTRATÉGIAS DE ACESSIBILIDADE
AUDIOVISUAL PARA O JOGO *PROJECT ZOMBOID***

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção
do Título de Mestre em Estudos da Tradução pelo Programa de
Pós Graduação em Estudos Da Tradução – Postrad

Orientadora Prof. Dra. Helena Santiago Vigata

BRASÍLIA
2024

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

BB317i Bassani da Silva, Lucas Eduardo
IMPLEMENTAÇÃO DE LEGENDAS DESCRITIVAS E DE LEITURA FÁCIL
EM VIDEOGAMES ATRAVÉS DE MODDING: ESTRATÉGIAS DE
ACESSIBILIDADE AUDIOVISUAL PARA O JOGO PROJECT ZOMBOID /
Lucas Eduardo Bassani da Silva; orientador Helena Santiago
Vigata. -- Brasília, 2024.
262 p.

Dissertação(Mestrado em Estudos de Tradução) --
Universidade de Brasília, 2024.

1. Acessibilidade em videogames. 2. Legendagem de leitura
fácil e descritiva. 3. Modding. 4. Tradução audiovisual. 5.
Surdez . I. Santiago Vigata, Helena, orient. II. Título.

LUCAS EDUARDO BASSANI DA SILVA

IMPLEMENTAÇÃO DE LEGENDAS DESCRITIVAS E DE LEITURA FÁCIL EM VIDEOGAMES ATRAVÉS DE *MODDING*: ESTRATÉGIAS DE ACESSIBILIDADE AUDIOVISUAL PARA O JOGO *PROJECT ZOMBOID*

Dissertação submetida ao Programa de Pós- Graduação em Estudos da Tradução da Universidade de Brasília como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Estudos da Tradução.

Brasília, 10 de dezembro de 2024

BANCA EXAMINADORA

Professora Doutora Helena Santiago Vigata

(Orientadora – Universidade de Brasília)

Professor Doutor Tiago Barros Pontes e Silva

(Examinador Externo – Universidade de Brasília)

Professor Doutor Igor Antônio Lourenço da Silva

(Examinador Externo – Universidade Federal de Uberlândia)

Professor Doutor Diego Mauricio Barbosa

(Suplente – Universidade de Brasília)

AGRADECIMENTOS

Este trabalho representa muito mais do que o acúmulo de horas dedicadas a estudo e pesquisa; ele é a realização de um sonho, uma manifestação concreta das promessas de Deus em minha vida. Cada passo dado e cada obstáculo superado são testemunhos de resiliência e perseverança diante das dificuldades diárias que não apenas testaram minha capacidade acadêmica, mas também fortaleceram minha fé.

Agradeço à minha orientadora, Professora Doutora Helena Santiago Vigata, por sua paciência, sabedoria e competência. Sua orientação precisa e apoio constante me guiaram durante os maiores desafios e foram cruciais para o progresso desta pesquisa. Sou especialmente grato por cada momento de diálogo e aprendizado.

Aos meus pais, que sempre acreditaram em mim, mesmo quando eu próprio duvidei e a minha amiga e prima Luanda Sthele. Sem o suporte e encorajamento de vocês eu não teria conseguido. Esta conquista é tão de vocês quanto minha.

Expresso minha sincera gratidão àqueles que contribuíram diretamente para este trabalho, seja através de discussões produtivas, críticas construtivas ou colaboração prática. Cada interação me proporcionou novas perspectivas e contribuiu decisivamente para o meu crescimento como pesquisador.

Por fim, agradeço a Deus pela oportunidade de percorrer este caminho. Que esta pesquisa marque o início de novas descobertas e que, de alguma forma, contribua para um futuro em que os jogos de videogames se tornem ambientes efetivamente inclusivos, e a diversidade seja celebrada como norma e não como exceção.

“The more freedom the game gives the player to add content, the more attractive and life it will have”

Allan Jefferson

RESUMO

Os jogos atendem a necessidades humanas essenciais, como a busca por diversão, desafios e interação social. Nesse contexto, eles se destacam não apenas como uma forma de entretenimento, mas também como um espaço de liberdade e criatividade, promovendo socialização, aprendizado e a construção de valores e normas que influenciam as estruturas culturais da sociedade. Contudo, a acessibilidade nos videogames ainda representa um desafio significativo. Aproximadamente 9,9% dos jogadores possuem alguma deficiência e enfrentam barreiras que limitam sua experiência. Embora tenham ocorrido avanços, como a introdução de legendas ampliadas e audiogames, a oferta de jogos com opções de acessibilidade adequadas continua limitada. Este estudo tem como objetivo analisar a acessibilidade em videogames para pessoas surdas, com deficiência auditiva e outros transtornos neurológicos que enfrentam dificuldades nas funções linguísticas, buscando compreender as barreiras e identificar possíveis soluções para promover uma experiência mais inclusiva, considerando-se a escassez de opções acessíveis para essa comunidade. Além disso, a pesquisa visa expandir o campo de estudos sobre tradução audiovisual e acessibilidade em jogos, com ênfase em modificações realizadas por meio de *modding*, particularmente em títulos *indie* que ainda não oferecem opções acessíveis, a fim de atender às necessidades de todos os jogadores, com ou sem deficiência. O estudo propõe analisar e sugerir melhorias na acessibilidade linguística do videogame *Project Zomboid* para computadores, utilizando como referência o programa de TV *Life and Living*, do canal 203, inserido no universo do jogo. Para isso, adotou-se uma abordagem qualitativa e exploratória, que incluiu uma revisão bibliográfica sobre deficiência, surdez, acessibilidade audiovisual e *modding*. O estudo abrangeu traduções interlinguais e intralinguais, além da aplicação prática de legendagem de leitura fácil e recursos visuais via *modding*. No estudo, foram identificados diversos desafios linguísticos e tradutórios que surgiram durante o processo. Entre esses desafios, destacam-se a presença de marcas de oralidade, como interjeições e onomatopeias e a tradução de expressões idiomáticas, metáforas e trocadilhos. Além disso, houve dificuldades na adaptação de nomes próprios, referências a locais específicos e produtos, e em como lidar com referências culturais que variam significativamente de uma cultura para outra. A pesquisa também abordou as dificuldades na implementação da legendagem de leitura fácil nos videogames, um aspecto importante para tornar os jogos mais acessíveis a diferentes públicos. Isso envolveu adaptações que permitissem uma leitura clara e acessível, sem comprometer a experiência do jogador. Baseada no modelo funcionalista de Nord (2016), a pesquisa propôs soluções viáveis para superar esses desafios. O modelo funcionalista, que enfatiza a função comunicativa do texto no contexto de tradução, foi essencial para encontrar abordagens práticas e eficazes para lidar com as complexidades das traduções interlinguais e intralinguais. O estudo também destacou o potencial das modificações em jogos, realizadas por meio do

modding, como uma estratégia inovadora para promover a acessibilidade e permitir que um público mais amplo possa usufruir de jogos com uma experiência enriquecedora e inclusiva. A expectativa é que este trabalho não só inspire novas pesquisas sobre o tema, mas também contribua para a criação de um ambiente de jogos mais inclusivo, acessível e adaptado às necessidades de todos os jogadores.

Palavras chave: Acessibilidade; Videogames; Legendagem de leitura fácil; *Modding*; Legendagem descritiva.

ABSTRACT

Games address essential human needs, such as the pursuit of fun, challenges, and social interaction. In this context, they stand out not only as a form of entertainment but also as a space for freedom and creativity, fostering socialization, learning, and the construction of values and norms that influence the cultural structures of society. However, accessibility in video games remains a significant challenge. Approximately 9.9% of players have some form of disability and face barriers that limit their experience. Although there have been advancements, such as the introduction of enlarged subtitles and audiogames, the availability of games with adequate accessibility options remains limited. This study aims to analyze accessibility in video games for deaf and hard-of-hearing individuals, as well as for those with neurological disorders who face difficulties with linguistic functions, seeking to understand the barriers and identify potential solutions to promote a more inclusive experience, given the scarcity of accessible options for this community. Furthermore, the research aims to expand the field of studies on audiovisual translation and accessibility in games, emphasizing modifications made through modding, particularly in indie titles that do not yet offer accessible options, in order to meet the needs of all players, with or without disabilities. The study proposes to analyze and suggest improvements to the linguistic accessibility of the video game *Project Zomboid* for computers, using as a reference the TV program *Life and Living*, from channel 203, within the game's universe. To achieve this, a qualitative and exploratory approach was adopted, including a literature review on disability, deafness, audiovisual accessibility, and modding. The study encompassed interlingual and intralingual translations, as well as the practical application of easy-to-read subtitling and visual resources through modding. The research identified various linguistic and translation challenges encountered during the process. These challenges include the presence of oral markers, such as interjections and onomatopoeias, and the translation of idiomatic expressions, metaphors, and puns. Additionally, difficulties arose in adapting proper names, references to specific locations and products, and handling cultural references that vary significantly between cultures. The research also addressed the difficulties in implementing easy-to-read subtitles in video games, an important aspect of making games more accessible to diverse audiences. This involved adaptations that allowed for clear and accessible reading without compromising the player experience. Based on Nord's functionalist model (2016), the research proposed viable solutions to overcome these challenges. The functionalist model, which emphasizes the communicative function of the text in the translation context, was essential in finding practical and effective approaches to handle the complexities of interlingual and intralingual translations. The study also highlighted the potential of game modifications, carried out through modding, as an innovative strategy to promote accessibility and enable a broader audience to enjoy games with an enriched and inclusive experience. The expectation is that this work will not only inspire new research on the topic but also contribute to creating a gaming environment that is more inclusive, accessible, and tailored to the needs of all players.

Keywords: Accessibility; Video games; Easy-to-read subtitles; Modding; Descriptive subtitling

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – População de 5 anos ou mais de idade que sabe usar a Língua Brasileira de Sinais (%)	34
Figura 2 – <i>Hearthstone</i> : cartas em um tabuleiro de taverna.....	74
Figura 3 – Capa do jogo <i>Stardew Valley</i>	74
Figura 4 – <i>Gameplay</i> em visão isométrica.....	75
Figura 5 – Capa do jogo <i>Project Zomboid</i>	83
Figura 6 – Interface <i>Project Zomboid</i>	87
Figura 7 – Personagem do jogo <i>Project Zomboid</i> assistindo TV.....	91
Figura 8 – <i>Mod Sound Direction Indicator</i>	93
Figura 9 – Acessos ao <i>Mod Sound Direction Indicator</i>	94
Figura 10 – <i>Feedbacks</i> de jogadores sobre o <i>modding Sound Direction Indicator</i> ...94	
Figura 11 – <i>Feedbacks</i> de jogadores na comunidade <i>gamer</i>	95
Figura 12 – Jogo <i>multiplayer</i> e as possibilidades de acessibilidade à comunicação	97
Figura 13 – Legenda em inglês do Programa de TV <i>Cook Show – Project Zomboid</i>	142
Figura 14 – Legenda interlinguística - PT/BR do Programa de TV <i>Cook Show – Project Zomboid</i>	142
Figura 15 – Legendagem de leitura fácil - tradução intralinguística e descritiva, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada através de modificação (<i>modding</i>).....	143
Figura 16 – Legenda em inglês (versão original) - Programa <i>Life and living – Cook Show – Project Zomboid</i>	144

Figura 17 – Legenda interlinguística (português/BR), sem recursos visuais, Programa <i>Life and Living – Cook Show – Project Zomboid</i>	145
Figura 18 – Legenda de leitura fácil e descritiva, em português do Brasil, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada através de modificação (<i>modding</i>).....	145
Figura 19 – Legenda em inglês (versão original) - Programa <i>Life and Living – Exposure Survival – Project Zomboid</i>	148
Figura 20 – Legenda interlinguística (português/BR), sem recursos visuais, Programa <i>Life and Living – Exposure Survival – Project Zomboid</i>	148
Figura 21 – Legenda de leitura fácil e descritiva, em português do Brasil, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada através de modificação (<i>modding</i>).....	149
Figura 22 – Legenda em inglês (versão original) – Programa <i>Life and Living – Exposure Survival – Project Zomboid</i>	153
Figura 23 – Legenda interlinguística (português/BR), sem recursos visuais, Programa <i>Life and Living – Exposure Survival – Project Zomboid</i>	153
Figura 24 – Legenda de leitura fácil e descritiva, em português do Brasil, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada através de modificação (<i>modding</i>).....	154
Figura 25 – Legenda em inglês (versão original) – Programa <i>Life and Living Woodcraft – Project Zomboid</i>	154
Figura 26 – Legenda interlinguística (português/BR), sem recursos visuais, Programa <i>Life and Living – Woodcraft – Project Zomboid</i>	155
Figura 27 – Legenda de leitura fácil e descritiva, em português do Brasil, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada através de modificação (<i>modding</i>).....	155
Figura 28 – Legenda em inglês (versão original) – Programa <i>Life and Living – Woodcraft – Project Zomboid</i>	156

Figura 29 – Legenda interlinguística (português/BR), sem recursos visuais, Programa <i>Life and Living – Woodcraft – Project Zomboid</i>	157
Figura 30 – Legenda de leitura fácil e descritiva, em português do Brasil, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada por meio de modificação (<i>modding</i>).....	157
Figura 31 – <i>Modding</i> Legenda de leitura fácil – <i>Life and Living</i> (PT/BR) publicado na oficina da Steam.....	166
Figura 32 – Descrição do <i>modding</i> Legendas de leitura fácil – <i>Life and living</i> – (PT/BR)	166
Figura 33 – <i>Modding</i> publicado na <i>workshop</i> da <i>Steam</i>	167

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Programação completa da emissora de TV <i>Life and living</i>	91
---	----

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Critérios para indicação de implante coclear.....	42
Quadro 2 – Acessibilidade do videogame <i>The Last of Us Part II</i>	52
Quadro 3 – Parâmetros de diagramação/layout para legendagem de videogame...62	
Quadro 4 – Ficha técnica do jogo <i>Project Zomboid</i>	84
Quadro 5 – Fatores extratextuais – Tradução do programa de TV <i>Life and Living</i> .101	
Quadro 6 – Fatores intratextuais - Tradução do programa de TV <i>Life and Living</i> ...103	
Quadro 7 – Diário de bordo – Tradução do programa de TV <i>Life and Living</i>	106
Quadro 8 – Tradução do Programa de TV <i>Life and Living</i> – dia 01(um).....	111
Quadro 9 – Tradução do Programa de TV, canal 203 – <i>Life and Living</i> – dia 02 (dois).....	112
Quadro 10 – Tradução do Programa de TV, canal 203 – <i>Life and Living</i> – dia 03 (três).....	114
Quadro 11 – Tradução do Programa de TV, canal 203 – <i>Life and Living</i> – dia 04 (quatro).....	117
Quadro 12 – Tradução do Programa de TV, canal 203 – <i>Life and Living</i> – dia 05 (cinco).....	118
Quadro 13 – Tradução do Programa de TV, canal 203 – <i>Life and Living</i> – dia 06 (seis).....	119
Quadro 14 – Tradução do Programa de TV, canal 203 – <i>Life and Living</i> – dia 07 (sete).....	121
Quadro 15 – Onomatopeias e Interjeições adaptadas para a legendagem descritiva e de leitura fácil.....	128
Quadro 16 – Adaptação no tipo de letra, tamanho e cores, do Programa <i>Life and Living</i> , do videogame <i>Project Zomboid</i>	131
Quadro 17 – Legendagem em consonância com as diretrizes gerais de leitura fácil – IFLA (Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias)	135

Quadro 18 – Legendagem de Metáforas – Programa <i>Life and Living</i> , do videogame <i>Project Zomboid</i>	136
Quadro 19 – Parâmetros ortotipográficos da legendagem de leitura fácil.....	138
Quadro 20 – Parâmetros ortotipográficos – legendagem de leitura fácil, propostos por Santiago Vigata (2023)	139
Quadro 21 – Legendagem leitura fácil seguindo o Parâmetro 1 – legendagem de leitura fácil proposta por Santiago Vigata (2023)	141
Quadro 22 – Legendagem de leitura fácil do programa de TV <i>Cook Show</i> (texto 1), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 1, de Santiago Vigata (2023).....	143
Quadro 23 – Legendagem de leitura fácil do programa de TV <i>Cook Show</i> (texto 2), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 1, de Santiago Vigata (2023)	146
Quadro 24 – Legendagem de leitura fácil do programa de TV <i>Cook Show</i> (texto 3), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 1, de Santiago Vigata (2023)	146
Quadro 25 – Legendagem de leitura fácil do programa de TV <i>Exposure Survival</i> (texto 1), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 2, de Santiago Vigata (2023)	147
Quadro 26 – Legendagem de leitura fácil do programa de TV <i>Exposure Survival</i> (texto 1), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 3, de Santiago Vigata (2023)	149
Quadro 27 – Legendagem de leitura fácil do programa de TV <i>Exposure Survival</i> (textos 2 e 3), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 4, de Santiago Vigata (2023)	150
Quadro 28 – Legendagem de leitura fácil do programa de TV “Anúncios” (textos 4, 5 e 6), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 4, de Santiago Vigata (2023).....	150

Quadro 29 – Legendagem de leitura fácil do programa de TV “Anúncios” (textos 7, 8, 9, 10, 11 e 12), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 4, de Santiago Vigata (2023).....	151
Quadro 30 – Legendagem de leitura fácil do programa de TV <i>Exposure Survival</i> (textos 1, 2 e 3), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 4, de Santiago Vigata (2023).....	152
Quadro 31 – Legendagem de leitura fácil do programa de TV <i>Exposure Survival</i> (textos 1, 2 e 3), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 4, de Santiago Vigata (2023).....	152
Quadro 32 – Tradução interlinguística – Desafios e soluções tradutórias.....	160
Quadro 33 – Tradução intralinguística – Desafios e soluções para a Legendagem de leitura fácil.....	162

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
2. O CONTEXTO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA E A ACESSIBILIDADE EM VIDEOGAMES	24
2.1 Pessoas com deficiência e a inclusão: um debate necessário	25
2.2 Cultura Surda	28
2.2.1 Considerações sobre a surdez e o desafio dos surdos em relação à linguagem e comunicação	30
2.2.2 O audiovisual para os surdos oralizados através do implante coclear: uma reflexão necessária	38
2.2.3 Acessibilidade audiovisual do surdo nos videogames	44
3. TRADUÇÃO AUDIOVISUAL	52
3.1 Por que legendagem de leitura fácil?	55
3.2 Modding em videogames: Da origem aos desafios éticos	61
3.2.1 <i>Modding</i> como recurso de acessibilidade em videogames	69
3.2.2 Explorando as regras e orientações gerais para modificação do jogo <i>Project Zomboid</i>	74
4. ESTUDO DE CASO: PROJECT ZOMBOID	77
4.1 Metodologia	78
4.2 Escolha do jogo: <i>Project Zomboid</i>	81
4.2.1 Meios de comunicação: transcrições e estações de rádio e TV	86
4.2.2 Transcrições	86
4.2.3 Estações de TV	87
4.3 Tradução interlinguística do videogame	95
4.3.1 O Ato tradutório do universo de <i>Life and Living</i>	97
4.3.2 Análise intratextual	99
4.3.3 Diário de bordo: registro do processo tradutório	102
4.3.4 Análise da tradução do programa de TV <i>Life and Living</i>	115
4.4 Legendagem descritiva (recursos visuais/efeitos sonoros)	119
4.5 Legendagem de leitura fácil	123
5. RESULTADOS DA PESQUISA	152
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	162
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	168
APÊNDICE A	185
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – CANAL 203, <i>LIFE AND LIVING</i>	185
APÊNDICE B	248
DIÁRIO DE BORDO – TRADUÇÃO INTERLINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV <i>LIFE AND LIVING</i>	248

1. INTRODUÇÃO

No livro *Homo Ludens* (1938), Johan Huizinga apresenta uma análise profunda e inovadora sobre o papel do jogo na formação da cultura humana. Ele argumenta que o jogo vai além de uma simples atividade recreativa, funcionando como uma força cultural e social essencial que influencia todas as áreas da vida humana, como a arte, a religião, a política e até a ciência. Huizinga propõe que o jogo tem um impacto profundo, sendo um elemento fundamental na construção e no desenvolvimento da sociedade e da civilização.

Para o autor, o jogo é uma atividade livre que ocorre em um "espaço" distinto do cotidiano. Nesse espaço separado, as regras são criadas e respeitadas pelos participantes, estabelecendo um ambiente único e temporário, que se afasta da realidade cotidiana e oferece uma experiência própria e significativa.

Esse conceito de jogo como um espaço de liberdade e criatividade é essencial para entender a dinâmica dos videogames que, nas últimas décadas, se consolidaram como um setor de crescimento exponencial no cenário global de entretenimento. A indústria de videogames tem atendido a aspectos fundamentais da natureza humana, como a busca por entretenimento, desafios e interação social, ao oferecer aos jogadores um ambiente virtual no qual é possível interagir com outros jogadores, vivenciar emoções intensas, testar habilidades e alcançar conquistas. Além disso, a curiosidade humana e o desejo por novas experiências são plenamente atendidos pelos mundos virtuais imersivos e interativos criados pelos jogos, os quais, de certa forma, ampliam o espaço lúdico que Huizinga descreve.

A constante evolução tecnológica na indústria de videogames tem um papel central nesse processo, tornando os jogos cada vez mais acessíveis, complexos e atrativos. Os avanços tecnológicos não apenas aprimoram a experiência sensorial e de interação, mas também respondem às demandas psicológicas e sociais dos jogadores, assim como as mudanças adaptativas da sociedade contemporânea.

Os jogos ajudam a criar valores, normas e hierarquias e influenciam as estruturas culturais de uma sociedade, ao mesmo tempo em que oferecem aos jogadores um espaço de socialização e aprendizado. Com eles, questões como poder, cooperação e competição surgem de forma lúdica e interativa (Huizinga, 1993). Nesse sentido, a indústria de videogames se revela um campo rico para a reflexão, a crítica

e participação social, permitindo que os jogadores explorem, de maneira envolvente, questões culturais, políticas e éticas, em um contexto dinâmico e participativo.

Ao integrar os princípios propostos por Huizinga com o crescente fenômeno dos videogames, podemos observar como o jogo, seja em sua forma tradicional ou digital, continua sendo uma prática vital para o desenvolvimento social e cultural da humanidade. Os videogames, como forma contemporânea de jogo, não apenas proporcionam diversão, mas também ajudam a formar competências sociais e cognitivas, oferecendo aos jogadores uma plataforma para explorar e construir significados, valores e identidades. Assim, o papel do jogo, seja ele no contexto da cultura tradicional ou nos mundos virtuais dos videogames, permanece essencial na construção da sociedade e na formação do ser humano.

A indústria dos videogames, que agora supera em lucratividade a indústria cinematográfica, musical e de *streaming*, projeta-se para movimentar mais de US\$219 bilhões em 2024, conforme dados da Euromonitor International. No Brasil, um mercado chave nesta expansão, os videogames movimentaram US\$2,4 bilhões em 2022, consolidando-se como o maior mercado da América Latina e o décimo no mundo. Com mais de 100 milhões de jogadores, o país representa uma parcela significativa do público global de games, superando grandes potências como Coreia do Sul, Reino Unido e Canadá, indicando, assim, que o envolvimento dos consumidores adeptos aos jogos eletrônicos está em constante evolução. Contudo, em meio a esse panorama de crescimento, há uma questão que surge como desafio preocupante: a acessibilidade dos videogames para pessoas com deficiências.

De acordo com o relatório mundial sobre deficiência, um documento elaborado pela Organização Mundial de Saúde (OMS) e pelo Banco Mundial, mais de 1 bilhão de indivíduos em todo o mundo vivem com algum tipo de deficiência, dos quais cerca de 200 milhões enfrentam desafios funcionais significativos. O censo nacional de 2022, conduzido pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), estimou que quase 19 milhões de pessoas com 2 anos de idade ou mais têm alguma forma de deficiência, o que equivale a 8,9% da população brasileira nessa faixa etária. Em relação à comunidade gamer, os jogadores de videogames com deficiência que possuem limitação em relação ao consumo dos jogos representam, aproximadamente, 9,9% dos usuários, segundo a Pesquisa Gamer Brasil (PGB), na edição gratuita de 2023, contudo, ao passo que a popularidade e a oferta de jogos aumentam, a inclusão desses indivíduos ainda enfrenta grandes obstáculos.

Atendendo às demandas de consumo desse segmento, o mercado oferece uma variedade de jogos de videogame com opções de configuração de acessibilidade destinadas a pessoas com deficiências. Esses jogos apresentam designs e interfaces inclusivas, que incluem recursos como legendas com letras ampliadas, ajustes na coloração e menus com tamanhos e cores variadas. Além disso, há jogos especialmente desenvolvidos para serem acessíveis a pessoas cegas, como os audiogames¹, que utilizam recursos avançados de sonorização 3D. De acordo com Bernauer (2023), presidente e membro fundador da AbleGamers Brasil, é praticamente uma raridade encontrar um jogo classificado como AAA que não inclua opções de acessibilidade atualmente. Porém, apesar do notável avanço em recursos de acessibilidade, a disponibilidade dessas opções ainda é limitada e muitas vezes restrita a títulos específicos.

Devido à crescente demanda do mercado consumidor por produtos de alta qualidade e ao aumento do consumo de jogos eletrônicos como forma de entretenimento cultural, as empresas desenvolvedoras reconheceram a necessidade de adotar padrões mais refinados no desenvolvimento de seus produtos. Há uma ênfase maior nas grandes produtoras e distribuidoras em relação a aspectos técnicos como gráficos, jogabilidade, áudio, diversão, localização/tradução e, principalmente, acessibilidade de seus títulos, com o objetivo de alcançar um público mais amplo e diversificado.

No entanto, apesar dos esforços direcionados a melhorias e inovações no mundo dos jogos, é evidente que a maioria desses avanços beneficia principalmente pessoas sem deficiências. Poucos títulos são concebidos levando em consideração a acessibilidade para pessoas com deficiências e diversidades funcionais², especialmente no que diz respeito à surdez, negligenciando suas necessidades específicas.

Adaptações simples, como legendas descritivas ou audiodescrição, são encontradas em apenas alguns jogos, demonstrando que a acessibilidade não é debatida suficientemente no desenvolvimento dos jogos.

1 Audiogames são jogos de videogame adaptados para pessoas com deficiência visual, através da substituição das informações visuais por recursos de sons.

2 Em detrimento ao termo deficiência, diversidade funcional refere-se à abordagem que reconhece a variedade natural das habilidades e capacidades humanas, promovendo a adaptação do ambiente e das práticas sociais para garantir a inclusão plena de todas as pessoas, independentemente de suas características funcionais

A partir dessa falha, a Microsoft publicou o artigo "Tornando jogos acessíveis", escrito por White, Wojciakowski e Bridge (2023), destinado especificamente aos desenvolvedores de jogos, com o intuito de destacar a importância de tornar os jogos mais acessíveis e promover debates sobre o assunto.

No Brasil, na Lei Brasileira de Inclusão ou Estatuto da Pessoa com Deficiência, o Art. 3º declara que a acessibilidade é um direito com vistas a oferecer o máximo de autonomia, segurança e conforto para quem dela usufrui. Essa legislação é parâmetro para todos os setores de uso público da sociedade, incluindo sistemas e tecnologia e informação e comunicação e também estabelece o direito da inclusão da pessoa com deficiência ao entretenimento e ao mundo dos videogames.

De acordo com Huizinga (1993), a capacidade e a possibilidade do homem de jogar é tão importante quanto o raciocínio e a construção de objetos. Para o autor, o jogo não só auxilia no processo de formação e desenvolvimento, mas também é fundamental para o crescimento humano, a construção de habilidades sociais e a integração em uma comunidade. Se o jogo, além de proporcionar entretenimento, tem a capacidade de promover aprendizagem, socialização e expressão criativa, ele precisa permitir que todas as pessoas, independentemente de suas condições físicas, cognitivas ou sensoriais, possam se beneficiar dessas experiências.

Observando-se a pouca oferta de jogos com acessibilidade a essa comunidade, a questão emerge como um problema a ser investigado. Torna-se também relevante a ampliação de pesquisas na área de tradução audiovisual e na acessibilidade de jogos de videogames, objeto de estudo inserido no campo disciplinar dos Estudos da Tradução (Holmes, 2004), possibilitando o avanço do desenvolvimento de jogos acessíveis, assim como a inserção de ferramentas/adaptações/modificações em títulos que não possuam opções de acessibilidade, para atender às necessidades dos consumidores, sem ou com deficiências e, mais especificamente, na área da surdez, como Bernal-Merino (2014) defende.

Dessa forma, esta dissertação busca contribuir para a melhoria da acessibilidade linguística para pessoas surdas e com deficiência auditiva, incluindo aquelas com Transtorno do Processamento Auditivo Central (TPAC) e outros transtornos de linguagem, especialmente no que tange à leitura. Além disso, explora a possibilidade de ampliar a interação com os jogos por meio da implementação de recursos visuais facilitadores, como a alteração na cor, estilo e tamanho da fonte, a

tradução interlinguística do inglês para o português do Brasil, e a tradução intralinguística, por meio da legendagem de leitura fácil

Além disso, esta pesquisa propõe refletir sobre a lacuna entre o direito de inclusão de pessoas com deficiências e a acessibilidade efetiva dos videogames, com foco especial nas necessidades das pessoas surdas, com deficiências auditivas e diversidade funcional na linguagem. Diversidade funcional é um termo proposto, nesta pesquisa, como alternativa à palavra "deficiência", com o objetivo de superar as conotações negativas e estigmatizantes associadas a pessoas e corpos que não se enquadram em padrões convencionais de "normalidade". Esse conceito foi introduzido por Agustina Palacios³ e Javier Romañach⁴ em janeiro de 2005, durante o Fórum de Vida Independente⁵, na Espanha. A sociedade, por muito tempo, teve uma visão limitada sobre as pessoas com deficiência, muitas vezes vendo-as como incapazes ou "diferentes" de maneira negativa. No entanto, com a mudança de terminologia e com o aumento da conscientização, a diversidade funcional é cada vez mais vista como uma característica humana natural, sem a conotação de falha ou deficiência. A ideia é focar nas capacidades das pessoas e não nas limitações.

Para atender às demandas específicas desse público, o videogame *Project Zomboid* foi adotado como objeto de estudo e intervenção. Desenvolvido pela empresa *The Indie Stone* e originalmente lançado em 20 de junho de 2011 no Reino Unido, o jogo foi concebido sob a composição de Zach Beever. *The Project Zomboid* é reconhecido por sua abordagem realista dentro dos gêneros de *role-playing game* (RPG) e *survival horror*, ambientado em um cenário de apocalipse zumbi, oferecendo ampla gama de recursos e funcionalidades. Neste jogo, o jogador cria um personagem que tenta sobreviver ao mundo apocalíptico proposto pelo *gamer*. A função do jogador, na experiência do jogo, é controlar as ações de seu personagem e possibilitar sua evolução através do acúmulo de experiências adquiridas e também gerenciar suas necessidades pessoais (fome, fadiga e tédio, estresse), descansar, procurar suprimentos e usar técnicas de sobrevivência para permanecer vivo, objetivo principal do jogo.

3 Agustina Palacios é uma renomada jurista e pesquisadora argentina especializada em direitos das pessoas com deficiência.

4 importante ativista, filósofo e defensor dos direitos das pessoas com deficiência na Espanha.

5 É um evento online organizado pelo Instituto Nacional para a Reabilitação (INR) que tem como objetivo discutir a temática da vida independente e que tem como objetivo fortalecer as pessoas com deficiência.

Durante o jogo, os jogadores têm a opção de assistir a programas de TV, e um dos canais disponíveis é o Canal 203 – *Life and Living*. Este canal oferece uma variedade de programas educativos que permitem ao jogador aprimorar suas habilidades em áreas como culinária, carpintaria, pescaria e sobrevivência. Para que o jogador ganhe experiência e melhore suas habilidades, é necessário que ele esteja com o canal sintonizado e o volume ativado durante a transmissão do programa. Além disso, o jogador deve permanecer na sala onde a TV está ligada, garantindo que a experiência de aprendizado seja válida e que ele receba os níveis de experiência correspondentes. O programa foi escolhido como escopo desta pesquisa devido ao seu impacto direto na jogabilidade, fornecendo conhecimentos essenciais para enfrentar os desafios do jogo. Ele oferece dicas cruciais sobre sobrevivência, como onde encontrar recursos, evitar áreas perigosas e melhorar a segurança da base, o que aumenta as chances de sobrevivência e aprimora a experiência do jogador. A escolha de focar em apenas um meio de comunicação se deu pela limitação de tempo, que impediu a análise de todos os meios de comunicação do jogo, que possuem material linguístico. Incluir os três exigiria uma abordagem mais ampla, não viável para este estudo. Embora esse escopo restrito permita uma análise detalhada de um único aspecto, ele limita a compreensão do impacto da tradução no jogo como um todo, especialmente em relação a outros meios, como as estações de rádio e fitas VHS. Pesquisas futuras podem expandir o estudo, abrangendo essas outras formas de comunicação e oferecendo uma visão mais completa do impacto da tradução e acessibilidade em *Project Zomboid*.

Inicialmente, realizou-se a tradução interlinguística com base nos estudos de Minako O'Hagan e Carmen Mangiron (2013), Bert Esselink (2000) e Anthony Pym (2003). O modelo funcionalista de Christiane Nord (2016) foi adotado como referência central para orientar o processo de tradução do inglês para o português na implementação das legendas do jogo *Project Zomboid*. Esse modelo parte do princípio de que a tradução deve atender às funções específicas do texto em seu contexto de recepção. No caso deste projeto, isso implicou atender às necessidades dos jogadores brasileiros, com especial atenção à inclusão de pessoas surdas, ensurdecidas ou com diversidades funcionais.

A aplicação prática desse modelo começou com uma análise extratextual abrangente, levando em conta fatores como o público-alvo, o contexto cultural brasileiro e o meio de uso (jogo eletrônico). Paralelamente, uma análise intratextual

focou na adequação linguística e estilística do texto traduzido, assegurando que a linguagem fosse clara, funcional e acessível, sem comprometer a essência e a intencionalidade do conteúdo original do jogo.

Durante o processo tradutório, as tabelas propostas por Barbosa e Costa (2022) foram fundamentais para estruturar e registrar as decisões tomadas. Essas tabelas possibilitaram uma categorização sistemática das escolhas tradutórias, facilitando a identificação de termos e expressões que exigiam maior adaptação cultural ou simplificação. Além disso, elas ajudaram a documentar a avaliação das estratégias adotadas e a justificar as opções lexicais e sintáticas no texto final. Por exemplo, termos técnicos e metáforas do contexto do jogo foram analisados em busca de alternativas que mantivessem o contexto narrativo do jogo, mas que também fossem acessíveis ao público brasileiro. O uso dessas tabelas também permitiu visitar e aprimorar decisões durante o processo, resultando em uma tradução mais coesa e funcional.

Ao combinar o modelo funcionalista de Nord com a metodologia organizada das tabelas de Barbosa e Costa, foi possível alinhar os objetivos tradutórios com as demandas específicas do projeto, garantindo uma tradução que não apenas respeitasse o texto original, mas também promovesse acessibilidade e inclusão para o público-alvo brasileiro.

Em seguida, procedeu-se com a tradução intralinguística, adaptando o material criado para a legendagem de leitura fácil, baseada nos parâmetros estabelecidos na proposta preliminar de Helena Santiago Vigata (2023) para a criação de legendas de leitura fácil. O objetivo geral deste trabalho acadêmico é viabilizar a produção de legendagem de leitura fácil e descritiva por meio da implementação de *modding*⁶ no videogame selecionado.

Para avançar na proposta, esta pesquisa buscará responder às seguintes indagações:

1. Quais são os desafios linguísticos e tradutórios encontrados na tradução interlingual e na legendagem de leitura fácil de um jogo de videogame?
2. Quais seriam as soluções possíveis para tais dificuldades?

⁶ Termo em Inglês para modificação, refere-se à prática de modificar ou alterar jogos de videogame por meio de ferramentas e técnicas não oficiais. O termo será amplamente abordado e elucidado ao longo do trabalho

Os objetivos específicos propostos são: (i) realizar a tradução intertextual e descritiva do idioma inglês para o português do Brasil do material linguístico coletado do *corpus* do jogo, especificamente das legendas do programa de TV definido; (ii) efetuar a tradução intratextual da tradução em português do Brasil para a legendagem de leitura fácil; (iii) implementar recursos visuais na legendagem de leitura fácil para facilitar a leitura do material linguístico; (iv) implementar o *modding* como recurso de acessibilidade no jogo, objeto de estudo.

Apresentando um novo olhar sobre as possibilidades de acessibilidade em videogames, esta dissertação é composta por seis capítulos, 21 seções, referências bibliográficas e apêndices. No Capítulo 1, encontra-se a introdução. No Capítulo 2, é apresentado o embasamento teórico da dissertação, contextualizando as pessoas com deficiências e a acessibilidade dos surdos aos videogames. O Capítulo 3 aborda a tradução audiovisual, a legendagem de leitura fácil, além de apresentar o *modding* como recurso de acessibilidade em videogames. O Capítulo 4 descreve o estudo de caso, a metodologia utilizada e o objeto de estudo, o videogame *Project Zomboid*. Este capítulo também discute a realização prática da tradução interlinguística e intralinguística, os recursos visuais e a legendagem de leitura fácil. O Capítulo 5 explora os resultados da pesquisa e por fim, no capítulo 6, foram apresentadas as considerações finais.

A relevância deste estudo reside na necessidade de ampliar as pesquisas na área de acessibilidade em jogos de videogame, fundamentando-se na investigação e criação de *game mods* ou modificações em jogos. Esse fenômeno popular no mundo dos videogames tem despertado grande interesse acadêmico e pode oferecer uma nova perspectiva como recurso para promover a acessibilidade e a inclusão para pessoas com deficiências e diversidade funcional nos jogos de videogames. Os tradutores podem usar *mods* para criar versões alternativas de textos e diálogos que melhor se adaptem à língua e à cultura local do texto de chegada. Além disso, a realização de uma pesquisa sobre tradução e legendagem de leitura fácil em um jogo de videogame ainda são campos de estudo recentes e em expansão, e investigar esses tópicos proporciona uma contribuição significativa para a teoria da tradução. Isso é especialmente relevante no que se refere aos novos desafios e às práticas emergentes na tradução de mídias interativas. Além disso, a pesquisa pode servir como modelo para futuras traduções acessíveis de outros jogos, promovendo melhores práticas e abordagens na indústria de jogos.

Para responder a essas questões, foram realizados estudos e pesquisas que abordam tanto a tradução interlinguística quanto a intralinguística, a legendagem de leitura fácil e a legendagem intersemiótica dos elementos sonoros por meio da legendagem descritiva, uma prática tradutória dentro da área de Tradução Audiovisual (TAV). A pesquisa também examinou a eficácia dos recursos visuais na legendagem de videogames. Foi destacada a importância dessas práticas no contexto dos jogos e como a ausência desses recursos pode comprometer a interatividade, afetando negativamente a experiência de jogadores surdos, com baixa audição ou outras deficiências funcionais. Através de uma abordagem prática e detalhada, foram apresentados os passos do processo de tradução, as dificuldades enfrentadas, bem como as soluções e métodos necessários para implementar as melhorias propostas de maneira organizada e estruturada, com ênfase na inclusão e acessibilidade.

Optou-se por incorporar técnicas de leitura fácil nas legendas com o intuito de reduzir as dificuldades de leitura enfrentadas por surdos e ensurdecidos, decorrentes das diferenças entre as línguas portuguesa e de sinais (Libras) nos canais de recepção e emissão, e por pessoas com Transtorno do Processamento Auditivo Central (TPAC), que tiveram dificuldades no desenvolvimento das habilidades linguísticas decorrentes pela limitada interpretação na recepção, análise e processamento da informação auditiva.

Considerando a inexistência de legendas descritivas diferenciadas para este público em videogames, ou seja, legendas que vão além da simples transcrição do diálogo falado, incluindo informações adicionais que descrevem elementos sonoros importantes para a compreensão do conteúdo audiovisual, bem como a ausência de legendagem de leitura fácil, com adaptações na estrutura das frases, orações e linguagem clara e facilitada dos textos, propomos a modificação do jogo *Project Zomboid*.

O recurso proposto, assim como outros, como o Braille, a língua de sinais e a audiodescrição, torna a comunicação acessível às pessoas com deficiências, facilitando a compreensão, localização, percepção e relação da informação com conhecimentos prévios (Lindholm; Vanhatalo, 2021 *apud* Santiago Vigata, 2023). Além disso, a legendagem de leitura fácil possibilita maior velocidade e fluência na leitura (Santiago Vigata, 2023).

As modificações no jogo *Project Zomboid* foram propostas nas legendas do canal de TV 203, *Life and living*, nos três programas: *Cook Show*, *Woodcraft* e

Exposure Survival, bem como nos anúncios dos referidos programas. Foram incorporados a legendagem interlinguística, descritiva, de leitura fácil, utilizando a ferramenta de *modding*, amplamente utilizada no campo dos videogames, que permite a personalização e adaptação de recursos nos jogos. Também foram propostos os seguintes recursos visuais: diagramação dos textos dos três programas, sendo: mudança do estilo e tamanho de letras e mudança das cores dos textos, a fim de colaborar com a experiência e interação das pessoas surdas e ensurdecidas com o jogo.

Os objetivos específicos propostos foram: (i) realizar a tradução intertextual e descritiva do idioma inglês para o português do Brasil do material linguístico coletado do *corpus* do jogo, especificamente das legendas do programa de TV definido; (ii) efetuar a tradução intratextual da tradução em português do Brasil para a legendagem de leitura fácil; (iii) implementar recursos visuais na legendagem de leitura fácil para facilitar a leitura do material linguístico; (iv) implementar o *modding* como recurso de acessibilidade no jogo, objeto de estudo.

Apresentando um novo olhar sobre as possibilidades de acessibilidade em videogames, esta dissertação é composta por seis capítulos, 21 seções, referências bibliográficas e apêndices. No Capítulo 1, encontra-se a introdução. No Capítulo 2, é apresentado o embasamento teórico da dissertação, contextualizando as pessoas com deficiências e a acessibilidade dos surdos aos videogames. O Capítulo 3 aborda a tradução audiovisual, a legendagem de leitura fácil, além de apresentar o *modding* como recurso de acessibilidade em videogames. O Capítulo 4 descreve o estudo de caso, a metodologia utilizada e o objeto de estudo, o videogame *Project Zomboid*. Este capítulo também discute a realização prática da tradução interlinguística e intralinguística, os recursos visuais e a legendagem de leitura fácil. O Capítulo 5 explora os resultados da pesquisa e por fim, no capítulo 6, foram apresentadas as considerações finais.

A relevância deste estudo reside na necessidade de ampliar as pesquisas na área de acessibilidade em jogos de videogame, fundamentando-se na investigação e criação de *game mods* ou modificações em jogos. Esse fenômeno popular no mundo dos videogames tem despertado grande interesse acadêmico e pode oferecer uma nova perspectiva como recurso para promover a acessibilidade e a inclusão para pessoas com deficiências e diversidade funcional nos jogos de videogame.

2. O CONTEXTO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA E A ACESSIBILIDADE EM VIDEOGAMES

Neste capítulo, foi brevemente exposta a evolução histórica das pessoas com deficiência, destacando a transição da intolerância e invisibilidade para o paradigma dos direitos humanos, que promove a inclusão social e a remoção de barreiras.

Também foi abordada, de forma sucinta, a legislação brasileira pertinente, incluindo a Lei Brasileira de Inclusão e os decretos sobre acessibilidade, que definem e protegem os direitos das pessoas com deficiência, promovendo igualdade de oportunidades.

Por fim, foi discutida a adoção de tecnologias assistivas e a implementação de acessibilidade digital como recursos cruciais para a inclusão plena das pessoas com deficiência em todos os aspectos da vida social e cultural.

2.1 Pessoas com deficiência e a inclusão: um debate necessário

Segundo a Secretaria Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência – SINDPD, os modelos médico, social e biopsicossocial são conceitos que ajudam a sociedade a entender sobre o que constitui a deficiência, sob diferentes perspectivas. A abordagem distinta de cada modelo permite também a compreensão das necessidades destas pessoas e os aspectos que moldam as políticas, práticas e atitudes em relação às pessoas com deficiência.

No modelo médico, a deficiência é vista como uma condição de saúde ou patológica, com ênfase na necessidade de tratamento com intervenções clínicas, para a promoção de cura ou reabilitação, capaz de minimizar ou eliminar a deficiência. No modelo social, a deficiência é vista como uma questão de barreiras sociais e ambientais que limitam a participação das pessoas com deficiência na sociedade, sendo fundamental eliminar essas barreiras por meio de transformações sociais que favoreçam a inclusão e a igualdade. No modelo biopsicossocial, a deficiência é entendida como o resultado da interação dos fatores biológicos, psicológicos e sociais. Esta abordagem integrada considera todos os aspectos da vida das pessoas com deficiência, sendo, desta forma, a abordagem inclusiva de maior eficácia para a efetiva inclusão.

O Brasil teve um impacto significativo no entendimento do conceito da deficiência e da legislação relacionada às pessoas com deficiência, após a ratificação da Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (CDPD) da ONU⁷. O conceito de deficiência, antes baseado em modelos médicos ou assistenciais, que viam a deficiência como uma condição a ser corrigida ou compensada, cedeu lugar a um paradigma baseado nos direitos humanos e na inclusão social das pessoas com deficiência.

A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei 13.146/2015), também conhecida como Estatuto da Pessoa com Deficiência, integrada a esta nova concepção de deficiência, define a pessoa com deficiência:

Art. 2º Considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas (Brasil, 2015).

A adoção do modelo biopsicossocial como base para avaliação e reconhecimento da deficiência, a partir desta lei, supera os paradigmas anteriores, ao considerar não apenas aspectos biomédicos, mas também fatores psicológicos e sociais na definição e avaliação da deficiência.

O reconhecimento das necessidades médicas, a eliminação de barreiras sociais e a consideração do contexto psicossocial de forma combinada são essenciais para a promoção da inclusão e do bem-estar das pessoas com deficiência e a garantia de uma sociedade acessível para todos.

O paradigma dos direitos humanos apresenta um modelo de compreensão da deficiência segundo o qual, mesmo com algumas limitações, a pessoa com deficiência possui potencialidades e habilidades e pode exercer seu direito de cidadania se lhe forem ofertadas igualdade de oportunidades e equidade. Karla Garcia Luiz (2020) postula que a participação social e a garantia de direitos sob a ótica dos Direitos Humanos e de justiça social é o que permite que as pessoas com deficiência assumam o protagonismo de suas histórias. Em concordância, frisamos que é a luta por direitos e a mobilização dos movimentos sociais incessante deste grupo minoritário que dão a voz de pertencimento e diminuem a invisibilidade dessas pessoas.

⁷ Organizações das Nações Unidas

Atualmente, após contínuas lutas e iniciativas de movimentos sociais, as pessoas com deficiência conquistaram maior espaço e visibilidade na sociedade. Com as medidas governamentais e políticas públicas para sua inclusão, ampliaram-se as legislações e conquistas no combate ao preconceito e discriminação, do reconhecimento de suas potencialidades e habilidades, da garantia dos seus direitos, possibilitando mudanças positivas no imaginário, nos paradigmas e nas representações sociais no que se refere à deficiência que incutiram na sociedade a necessidade de mudanças atitudinais e organizacionais.

Apesar dos citados avanços no que se refere à inclusão social das pessoas com deficiência, na prática, o grupo de pessoas surdas ou com deficiência auditiva ainda são vítimas de condutas abarrotadas de preconceito, discriminação, segregação social, exclusão, que afetam diretamente diversos aspectos da vida destes indivíduos. principalmente no que tange à linguagem e comunicação.

São vários os pontos existentes para o debate sobre a exclusão das pessoas com deficiências, citamos como exemplos direitos humanos e legislação, educação inclusiva, mercado de trabalho, acessibilidade e mobilidade urbana, atitudes percepções sociais, cultura e lazer, tecnologia assistiva, tecnologia e comunicação, entre outros, mas neste trabalho daremos enfoque ao tema tecnologia e comunicação, por considerarmos que são informações essenciais para promover a acessibilidade e inclusão de pessoas com deficiência aos jogos de videogames, objeto de estudo desta pesquisa.

Discriminação contra pessoas com deficiência, segundo a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência significa tratamento injusto, exclusão ou restrição de direitos direcionada a uma pessoa ou grupo com base em sua deficiência real ou percebida, antecedente de deficiência, consequência de deficiência ou percepção de deficiência. Já o Estatuto da Pessoa com Deficiência considera discriminação:

Toda forma de distinção, restrição ou exclusão, por ação ou omissão, que tenha o propósito ou o efeito de prejudicar, impedir ou anular o reconhecimento ou o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais de pessoa com deficiência, incluindo a recusa de adaptações razoáveis e de fornecimento de tecnologias assistivas (BRASIL, 2015, p. 4).

Compreendemos, a partir do exposto, que pessoas com deficiências, especificidades físicas, limitação ou incapacidade de processamento sensorial que implica na restrição na sua participação social devem receber adaptações do meio –

físico e virtual – para que tenham oportunidades iguais e sejam incluídas em todos os contextos e espaços, como por exemplo, a oferta de tecnologias assistivas e recursos de acessibilidade digital que facilitem o acesso, a participação e o engajamento a produtos diversos, entre eles, os produtos audiovisuais para entretenimento.

Conforme afirma Biancha Angelucci (2021), a acessibilidade digital faz parte de um conjunto de recursos que minimizam “barreiras encontradas por pessoas com deficiência no acesso à informação e na participação em processos e meios de comunicação digital”. Caso isso não ocorra, elas estarão privadas de participar ativamente de diversos contextos sociais.

Segundo documento que apresenta diretrizes para o atendimento educacional especializado do MEC:

Uma pessoa pode sentir-se discriminada em um ambiente que lhe impõe barreiras e que só destaca a sua deficiência ou, ao contrário, ser acolhida graças às transformações deste ambiente para atender às suas necessidades (MEC – AEE, 2006).

Sendo assim, torna-se emergente a proposição de novas tecnologias comunicativas e formas de comunicação acessíveis, como desenvolvimento de plataformas digitais acessíveis, compatíveis com leitores de tela e outras tecnologias assistivas, como audiodescrição e práticas de comunicação efetivamente inclusivas que considerem as necessidades de todos, como legendas acessíveis em produtos audiovisuais, intérpretes de língua de sinais, audiogames⁸ e videogames acessíveis a toda a diversidade de pessoas, com foco na busca da efetiva inclusão social e acessibilidade audiovisual das pessoas com deficiência e/ou diversidade funcional.

A acessibilidade digital é um direito humano, conforme estabelecido pela Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência da ONU. Ela garante que pessoas com deficiência exerçam seus direitos fundamentais, tenham acesso a informações, serviços, comunicações e entretenimento, tenham as mesmas oportunidades de acesso à educação, emprego, serviços de saúde e outros recursos essenciais disponíveis online. Com a disponibilização das ferramentas e recursos acessíveis, as pessoas com deficiência têm condições de navegar, interagir e utilizar a internet de forma independente e podem alcançar ainda outras vantagens, como melhoria da qualidade de vida, educação e aprendizagem, emprego e carreira, bem como engajamento cívico e político.

⁸ Audiogames são jogos de videogame adaptados para pessoas com deficiência visual, através da substituição das informações visuais por recursos de sons

De acordo com a Secretaria Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência – SNDPD, o debate do tema inclusão de pessoas com deficiência é de grande relevância para a construção de uma sociedade mais justa e equitativa. Não é apenas uma questão de proporcionar acesso físico a espaços, mas também envolve a promoção de uma cultura de respeito, oportunidades iguais e a garantia de participação plena e igualitária em todos os aspectos da vida social, econômica, cultural e política e construir uma sociedade mais inclusiva e respeitosa para todos.

2.2 Cultura Surda

Neste subcapítulo, foi discutido o processo da audição sob uma perspectiva biológica, incluindo os mecanismos que levam à perda auditiva e à classificação da surdez, que varia de leve a profunda e inclui diferentes graus de perda auditiva: ligeira, média, severa, profunda e cofose.

Abordou-se a prevalência da deficiência auditiva no Brasil, destacando a importância da Língua Brasileira de Sinais (Libras). A Libras é reconhecida pela Lei Brasileira de Inclusão (LBI) 13.146/2015 e pela Lei de Libras (10.436/2002), que promovem a inclusão de pessoas surdas. Além disso, foi exposto o Decreto nº 5626, que discorre sobre a inserção da Libras como disciplina curricular e a garantia da educação bilíngue em instituições federais.

O aprendizado da língua portuguesa como segunda língua (L2) foi destacado como crucial para a inclusão social e educacional dos surdos. Foi discutida a dicotomia entre o bilinguismo, que envolve o domínio da Libras e da língua portuguesa, como parte fundamental para a formação e educação dos surdos, e a falta de acesso à Libras, frequentemente devido à ausência de contato com outros surdos ou de oportunidades de aprendizado.

Também foi debatido o Transtorno de Processamento Auditivo Central (TPAC), um transtorno neurológico caracterizado pela dificuldade no processamento e interpretação dos sons pelo cérebro, apesar de a audição periférica ser normal. Foram discutidos os impactos do TPAC na capacidade de compreensão e comunicação, especialmente em relação à leitura e escrita.

O capítulo explorou a diversidade entre pessoas surdas ou com deficiência auditiva, enfatizando que elas formam um grupo não homogêneo. Foi ressaltada a importância da conscientização da sociedade sobre as necessidades específicas

desses grupos, com destaque para os surdos oralizados, e a necessidade de garantir acesso igualitário à informação e oportunidades. Foram abordados os debates recentes no Congresso Nacional sobre projetos de lei relacionados à educação de surdos.

Além disso, o capítulo discutiu a indicação e os benefícios do implante coclear para pessoas com deficiência auditiva grave ou profunda, enfatizando a liberdade de escolha e a ética no processo. No entanto, ressalta-se que os resultados do implante variam entre os indivíduos, com alguns alcançando um desenvolvimento semelhante ao de pessoas sem deficiência, especialmente se forem expostos desde cedo ao idioma predominante em seu país. É crucial que essa diversidade seja reconhecida nas políticas públicas de inclusão.

Adicionalmente, foram discutidas as dificuldades enfrentadas por surdos implantados, especialmente na leitura e escrita, e a importância do acompanhamento fonoaudiológico e psicológico. Foram apontados obstáculos para a inclusão desses grupos, como a falta de preparo dos professores e a escassez de recursos de tecnologia assistiva.

Por fim, o capítulo ressaltou a importância da acessibilidade audiovisual para pessoas surdas, incluindo a adaptação de produtos como videogames para atender às diversas necessidades desses grupos, conforme preconizado por leis e diretrizes nacionais e internacionais de inclusão.

2.2.1 Considerações sobre a surdez e o desafio dos surdos em relação à linguagem e comunicação

Segundo a Biblioteca Virtual em Saúde, do Ministério da Saúde, a audição é constituída por um sistema de canais que conduz o som até o ouvido interno. As ondas recebidas são transformadas em estímulos elétricos que são enviados ao cérebro, órgão responsável pelo reconhecimento e identificação daquilo que ouvimos. A deficiência auditiva ocorre quando há falha no sistema auditivo periférico, ou seja no ouvido externo, médio ou interno, que impede a chegada do estímulo sonoro ao cérebro, de forma funcional.

Ainda segundo a Biblioteca Virtual em saúde, “a surdez de condução é provocada pelo acúmulo de cera de ouvido, infecções (otite) ou imobilização de um ou mais ossos do ouvido.”

Já a surdez de cóclea ou nervo auditivo “é desencadeada por: viroses, meningites, uso de certos medicamentos ou drogas, propensão genética, exposição ao ruído de alta intensidade, presbiacusia (provocada pela idade), traumas na cabeça, defeitos congênitos, alergias, problemas metabólicos, tumores. O tratamento é feito com medicamentos, cirurgias, uso de aparelho.”

Além disso, há outros fatores que podem provocar surdez, como casos de surdez na família, nascimento prematuro, baixo peso ao nascer, uso de antibióticos tóxicos ao ouvido e de diuréticos no berçário e infecções congênitas, principalmente, sífilis, toxoplasmose e rubéola.

A perda auditiva pode ser congênita ou adquirida, progressiva ou súbita, temporária ou permanente, unilateral ou bilateral, leve ou profunda.

A surdez ou deficiência auditiva é a diminuição parcial ou total da audição em apenas um ou nos dois ouvidos, manifestada em diferentes graus, desde perdas auditivas mais leves até a surdez profunda. Os surdos podem ser oralizados (que se comunicam pela fala) ou sinalizados, que não desenvolveram a fala (comunicam-se pela língua de sinais), segundo a Lei Brasileira de Inclusão (LBI) 13.146/2015, desenvolvida com base na Convenção da ONU sobre os Direitos das pessoas com Deficiência.

Os problemas na audição podem afetar não só a capacidade de ouvir, mas também a capacidade de se comunicar e de se relacionar com os outros. É considerada pessoa surda aquela que possui impossibilidade ou dificuldade de ouvir. A classificação sobre tipos de surdez, de acordo com a Biblioteca Virtual em Saúde, inclui:

Ligeira: A palavra é ouvida, contudo certos elementos fonéticos escapam ao indivíduo. Este tipo de surdez não provoca atrasos na aquisição da linguagem, porém há dificuldades em ouvir uma conversa normal.

Média: a palavra só é ouvida a uma intensidade muito forte; há dificuldades na aquisição da linguagem; perturbação da articulação da palavra e da linguagem; dificuldades em falar ao telefone e necessidade de leitura labial para a compreensão do que é dito.

Severa: a palavra em tom normal não é percebida; é necessário gritar para ter sensação auditiva; perturbações na voz e na fonética da palavra; intensa necessidade de leitura labial.

Profunda: nenhuma sensação auditiva; perturbações intensas na fala; dificuldades intensas na aquisição da linguagem oral; adquire facilmente língua gestual.

Cofose: Surdez completa; ausência total do som.

De acordo com Lustig (2022), cerca de meio bilhão de pessoas (quase 8% da população mundial) têm perda auditiva. Só nos Estados Unidos, mais de 10% das pessoas possuem algum grau de perda auditiva que compromete sua comunicação diária. Cerca de 1/800 a 1/1.000 recém-nascidos nascem com perda auditiva de grave a profunda. Duas a 3 vezes mais nascem com perda de audição mais leve. Durante a infância, mais 2 a 3/1.000 crianças adquirem perda auditiva de moderada a grave. Os adolescentes estão em risco de exposição excessiva ao ruído, traumatismo craniano, ou ambos os casos. Adultos mais velhos normalmente apresentam diminuição progressiva da audição (presbiacusia), o que provavelmente está diretamente relacionado com envelhecimento, exposição a ruídos e fatores genéticos. Estima-se que cerca de 30 milhões de pessoas nos Estados Unidos estão expostas a níveis prejudiciais de ruído diariamente.

No Brasil, dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) de 2023, apontam que 5% da população brasileira é composta de pessoas que apresentam alguma deficiência auditiva. Essa porcentagem significa que mais de 10 milhões de cidadãos apresentam a deficiência e 2,7 milhões têm surdez profunda, ou seja, não ouvem nada.

Para as pessoas que nasceram surdas e não foram alfabetizadas em seu idioma do país de nascimento ou que perderam a audição antes de serem alfabetizadas, a leitura e a escrita são grandes desafios. Para se comunicarem, necessitam utilizar gestos, numa linguagem própria, feita através de sinais, denominada Língua de Sinais, e aprender a segunda língua a língua oficial do seu país. A Língua de Sinais é uma língua visoespacial e se apresenta em uma modalidade diferente da língua oral, uma vez que utiliza a visão e o espaço, e não o canal oral-auditivo, ou seja, a fala. A Língua de Sinais faz uso de movimentos e expressões corporais e faciais que são percebidos pela visão. A Língua Brasileira de Sinais – Libras – língua natural dos Surdos brasileiros, reconhecida como a segunda língua oficial do Brasil e importante ferramenta de inclusão e acessibilidade linguística e social, foi reconhecida como meio legal de comunicação e expressão em 24 de abril de 2002, através da Lei nº 10.436.

A Lei nº 10.436, chamada Lei de Libras, que reconhece a legitimidade da Libras, deu respaldo legal para a sua utilização em todos os ambientes:

[...] deve ser garantido, por parte do poder público em geral e empresas concessionárias de serviços públicos, formas institucionalizadas de apoiar o uso e difusão da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS como meio de comunicação objetiva e de utilização corrente das comunidades Surdas do Brasil (BRASIL, 2002).

Em 2005, a partir da sanção do Decreto nº 5626/05, que regulamenta a Lei 10.436/02, vários procedimentos foram tomados para garantir às comunidades Surdas os direitos previstos, entre eles, a obrigatoriedade da inserção da Libras como disciplina curricular nos cursos de formação de professores (Artigo 3º) e o direito à inclusão e à educação bilíngue (Artigo 22º), onde consta a responsabilidade das instituições federais de ensino responsáveis pela educação básica garantir

[...] escolas bilíngues ou escolas comuns da rede regular de ensino, abertas a alunos surdos e ouvintes, para os anos finais do ensino fundamental, ensino médio ou educação profissional, com docentes das diferentes áreas do conhecimento, cientes da singularidade linguística dos alunos surdos, bem como com a presença de tradutores e intérpretes de LIBRAS – Língua Portuguesa (BRASIL, 2005).

A Língua de Sinais é uma língua de caráter natural, a primeira língua (L1) para a comunidade Surda, quando aprendida com seus pares surdos.

Goldfeld (1997, p. 39) diz que:

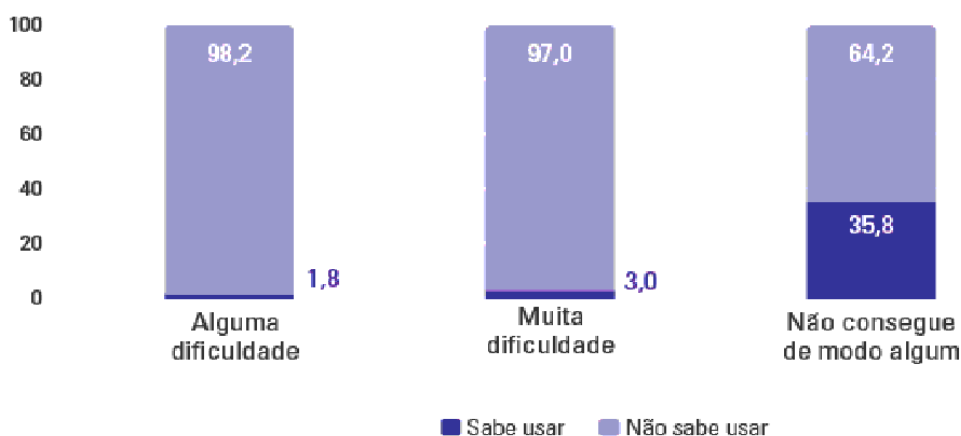
[...] em relação à aquisição da linguagem, o bilinguismo afirma que a criança surda deve adquirir, como língua materna, a língua de sinais. Esta aquisição deve ocorrer, preferencialmente, pelo convívio da criança com outros surdos mais velhos, que dominem a língua de sinais (GOLDFELD, 1997).

A aquisição da Língua Brasileira de Sinais (Libras) deve ser garantida às pessoas surdas. Isso é essencial para que, por meio de um trabalho sistemático e eficiente com a segunda língua (L2), ou seja, a Língua Portuguesa (LP), os surdos possam aprender o português. Esse aprendizado ocorre através do contato com falantes ouvintes do português que sabem Libras. Para essas pessoas não surdas que conhecem Libras, esta será sua segunda língua (L2).

Cabe ressaltar que a Libras, em verdade, não é uma língua natural para todos os surdos, porque muitos deles não têm contato com seus pares surdos para aprender de forma natural. A realidade é que o aprendizado da Libras pelo surdo, na maioria das vezes, se dá através do profissional ouvinte com domínio da Libras, mas que a tem como segunda língua. Cabe ressaltar ainda que não são todos os surdos que têm ou tiveram acesso ao aprendizado e podem utilizar a Libras para a efetiva

comunicação. Conforme o gráfico do IBGE de 2021, exposto abaixo, a maioria das pessoas com algum grau de surdez não utiliza Libras.

**Figura 1 – População que usa a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS)
Segundo o grau de dificuldade para ouvir**



Fonte: Pesquisa Nacional de Saúde – PNS 2019

Analisando o gráfico, observamos que 1,8% das pessoas com alguma dificuldade na audição (perda leve a moderada), independente do uso do aparelho auditivo e do grau de perda auditiva, sabem utilizar a Língua Brasileira de Sinais (Libras). Das pessoas com grande dificuldade de ouvir (moderadamente severa/severa), 3% possuem o conhecimento e utilizam a Libras e, do grupo que não consegue ouvir de modo algum, 35,8% sabe usar a língua de sinais. A mesma pesquisa considerando-se a população com mais de 5 anos com deficiência auditiva (aqueles que têm grande dificuldade de ouvir ou não conseguem ouvir de modo algum), observou que apenas 22,4% usa a Língua Brasileira de Sinais. Acredita-se que um dos motivos de a grande maioria dos surdos não terem acesso à Libras é o fato de terem nascido de pais não surdos e por não terem tido oportunidades de contato com os pares surdos e com a Libras durante seu desenvolvimento.

Em outra situação, mesmo sendo usuários da língua própria para a comunicação dos surdos entre si, a Libras, a comunicação do surdo sinalizante com pessoas não surdas que não têm domínio da Libras é deficitária. O fato é que, mesmo previsto em lei, a presença de intérpretes de Libras nos diversos ambientes e instituições públicas, como escolas, universidades, congressos, seminários, emissoras de televisão entre outros, não ocorre a contento. Para os surdos que

necessitam deste profissional em diferentes espaços, a oferta é ainda insuficiente, tornando-se limitada a acessibilidade efetiva desses sujeitos.

Em verdade, mesmo tendo ciência de que a Libras é importante para o desenvolvimento psíquico-social, a aquisição dos conhecimentos e a garantia da preservação da identidade das pessoas e comunidades Surdas, são poucos os ouvintes, exceto os que possuem familiares, amigos surdos ou que trabalham na área que têm domínio da Libras, o que limita significativamente a acessibilidade linguística e comunicação dos surdos. Segundo Westin (2019),

[...] o grande obstáculo é a escassez de ouvintes que se comuniquem na língua de sinais. A Libras está restrita à comunidade surda. Isso pode transformar atividades corriqueiras num inferno. No ônibus, os surdos não conseguem saber do cobrador qual é a parada em que devem descer. Se o alto-falante do aeroporto anuncia troca de portão, eles correm o risco de perder o avião caso não estejam com os olhos grudados nos telões de voos.

Sabemos que além dos surdos bilíngues que dominam a Libras e também se comunicam com a língua oral (no caso do Brasil, o português) na modalidade escrita, sendo usuários das duas línguas, e os surdos sinalizados, que não desenvolveram a fala e não aprenderam o português, mas possuem domínio parcial ou total da Libras, há também os surdos oralizados. Estes possuem perda auditiva parcial ou total, mas, através de técnicas vocais, desenvolveram a fala da língua oficial do seu país. Eles podem ou não saber a Libras, usar o aparelho auditivo ou implante coclear e fazer ou não leitura labial para se comunicar. Esta comunidade geralmente possui uma boa comunicação e muitas vezes são confundidos com as pessoas não surdas.

Neste contexto, compreendemos a importância do aprendizado da língua portuguesa como segunda língua (L2) pelas pessoas surdas e consideramos o bilinguismo, que respeita os processos linguísticos específicos dos surdos, como fundamental para a formação e educação deste sujeito. É nele que o surdo se encontra, se sente incluso, tem mais perspectivas e conhecimento da sua cultura. E uma vez que a língua de sinais não é conhecida por toda a comunidade que rodeia o surdo sinalizante, o conhecimento da língua portuguesa, através da linguagem escrita, se faz necessário para que ele tenha acessibilidade linguística e inclusão comunicacional e social com a cultura ouvinte.

Neste sentido, Skliar (1997/2004) afirma que:

Crianças surdas devem crescer bilíngues, tendo a língua de sinais como sua primeira língua e a língua majoritária, na modalidade escrita, como segunda língua e terem a oportunidade de acesso a uma educação bilíngue e bicultural.

Entretanto, sabe-se que nem todas as pessoas não surdas que conhecem a Libras e nem todo surdo que conhece a língua portuguesa é bilíngue. Aos poucos, essas pessoas são imersas no mundo dos surdos ou não surdos, começam a frequentar locais onde o bilinguismo está presente, como: associações de surdos e ouvintes, igrejas, pontos de encontro e escolas. As experiências com essas comunidades possibilitam o alcance gradativo do bilinguismo.

Nesse sentido, Quadros contribui dizendo que: “Quando me refiro ao bilinguismo, não estou estabelecendo uma dicotomia, mas sim reconhecendo as línguas envolvidas no cotidiano dos surdos, ou seja, a Língua Brasileira de Sinais e o Português no contexto mais comum do Brasil.” (2000, p. 54).

Ainda sobre o bilinguismo, Meirelles e Spinillo afirmam, em conformidade com Moura (2000), que:

[...] os surdos formam uma comunidade com cultura e língua próprias, e o bilinguismo permite, portanto que o indivíduo não perca sua identidade com esta comunidade através da língua dos sinais; e, ao mesmo tempo, permite que o surdo não se distancie da comunidade de ouvintes (através [sic] da língua oral), ampliando, assim, seu universo de interação. (Meirelles; Spinillo, 2004, p. 02).

Uma das formas de o sujeito surdo se tornar bilíngue é através do letramento. Segundo Sueli de Fatima Fernandes (2003), quando o surdo que sinaliza possui pais na mesma condição e também sinalizadores, a apropriação da Libras como língua materna fica assegurada, e há maior possibilidade de o surdo alcançar uma segunda língua através de letramento. De acordo com a autora, o letramento na língua portuguesa, portanto, é dependente da constituição de seu sentido na língua brasileira de sinais e isso significa dizer que a língua portuguesa para os surdos constitui um conjunto de signos visuais materializados na escrita e aprender a escrita significa aprender a língua portuguesa. A pesquisadora explicita que a escrita e a língua se fundem em um único conhecimento vivenciado por meio da leitura. Considerando que os textos articulam linguagem verbal e não-verbal na constituição de sentidos, serão as referências imagéticas o ponto de partida para a incursão no universo polissêmico da escrita.

Ainda segundo Fernandes (2003), as crianças e jovens surdos estão cercados por um mundo povoado de escritas e imagens que se confundem em uma semiose carente de sistematização. Imagens e palavras escritas constituem um universo semiótico riquíssimo que mobiliza interpretações dos surdos de forma desordenada.

A defesa da educação bilíngue como situação linguística que demarca o território em que as práticas de letramentos envolvendo Libras e português se situam figura aqui como referência para aproximação dos surdos, através da incursão visual nas práticas de leitura e escrita a um dos produtos culturais mais importantes da humanidade: a escrita.

Considerando-se este público, apresentamos outra condição que afeta mundialmente um grande número de pessoas, o Transtorno de Processamento Auditivo Central (TPAC). Neste transtorno neurológico, não há problemas na estrutura do sistema auditivo e na condução dos estímulos sonoros, mas ele afeta a forma como o cérebro processa e organiza os sons, causando dificuldades no processamento e interpretação das informações sonoras pelo cérebro, mesmo que o sujeito tenha uma audição sem alterações. Compreender as informações e se comunicar efetivamente é um grande desafio para quem possui este transtorno. Pessoas com TPAC possuem dificuldades, entre outras, de manter a atenção em atividades, aprender um novo idioma, adequar a oralidade ou a escrita à intenção comunicativa, compreender expressões com duplo sentido, selecionar um estímulo para focar a atenção, seguir comandos auditivos complexos, dificuldades na interpretação e no processo de comunicação oral, na leitura e na escrita, incluindo o desempenho escolar e a compreensão da linguagem como um todo (Steinner, 1999).

A partir da ideia de que a escrita é a representação da fala, Mendonça (2002) explica que o sujeito que possui TPAC e apresenta dificuldades em associar o som à fonte sonora (por exemplo, buzina de carro, sino de igreja) terá, também, dificuldade na representação mental dos fonemas da língua, o que gera prejuízos para a aprendizagem das relações entre letras e seus correspondentes sonoros. A autora aponta, em seus escritos, a necessidade da identificação do grau de dificuldades de aquisição do código linguístico e aferir a sua relação com a habilidade no processamento auditivo.

[...] a linguagem constitui a habilidade humana de combinar símbolos convencionais, a fim de transmitir e entender informações. Para isto, também é determinante a interação da influência do meio, dos processos biológicos e de diversas habilidades cognitivas e auditivas. Caso contrário, o desenvolvimento linguístico ocorrerá de forma atípica. De acordo com tais considerações, é possível inferir que *há interdependência entre os processos auditivos e de linguagem e que o bom desempenho de um deles contribui para o adequado funcionamento do outro*. (Souza; Passaglio; Lemos, 2016, grifo nosso, p. 514-515).

Estes estudos demonstram uma relação intrínseca entre habilidades auditivas e aprendizagem da linguagem, seja no caso dos sujeitos surdos, com o inadequado funcionamento e a não integridade do sistema auditivo e no caso de sujeitos com TPAC, na integridade do sistema auditivo, mas na limitação no processamento das informações sonoras. Em ambos os casos descritos, observa-se, como consequência, uma inabilidade na linguagem do português, principalmente na modalidade escrita.

De acordo com Stampa (2015), o adequado funcionamento da audição é o que possibilita a compreensão do pensamento e da linguagem, e a codificação e a decodificação das palavras e é fator primordial para que ocorra o desenvolvimento da leitura e da escrita. O sujeito recebe os sons, ordena-os e compreende seu significado em relação ao ambiente. Quando há uma disfunção na maneira de receber ou interpretar os sons, ocorre um comprometimento na aquisição da linguagem oral e escrita (Stampa, 2015).

É importante ressaltar a diferença existente entre deficiência auditiva e TPAC. A segunda ocorre quando por algum motivo o sistema auditivo periférico falha e o estímulo sonoro é impedido de chegar ao cérebro de forma funcional. Já a deficiência auditiva pode ser classificada de acordo com o grau de perda da audição. Esta perda é avaliada pela intensidade do som, medida em decibéis (dB), em cada um dos ouvidos (Dessen; Brito, 1997). De forma diversa, quando o estímulo sonoro chega intacto ao cérebro, mas o córtex não consegue interpretar essas informações, temos um TPAC (Zalcman; Schochat, 2007).

Apesar das diferenças descritas, ambos os casos fazem parte deste grupo linguístico minoritário que possui dificuldades nas competências da leitura e da escrita, isso por terem essas necessidades linguísticas diferenciadas e não terem se apropriado da língua portuguesa, nos padrões exigidos pela escola (Fernandes, 2003).

Ao implante coclear e seu grande potencial para a inclusão de milhares de pessoas através da habilitação/reabilitação dos surdos oralizados e sua relação com a acessibilidade audiovisual dedicamos o próximo tópico.

2.2.2 O audiovisual para os surdos oralizados através do implante coclear: uma reflexão necessária

As pessoas surdas ou com deficiência auditiva não formam um grupo homogêneo de pessoas, assim como as demais deficiências. Dentro de qualquer

grupo de pessoas existe diversidade. O surdo oralizado através do implante coclear, quando realizado nos primeiros anos de vida, terá seu desenvolvimento global muito semelhante ao da criança que não possui deficiência, pois conviverá entre as pessoas não surdas. Sua língua materna será, portanto, o idioma falado no seu país, pelos não surdos – no caso dos brasileiros, o português do Brasil. Este grupo específico será, portanto, o da comunidade Surda que fala e ouve.

Sabemos que este grupo diverso não é visto nem respeitado no que tange às políticas públicas de inclusão. O grande passo é a conscientização da sociedade sobre suas diferenças e necessidades e permitir que os outros surdos oralizados que estão na mesma condição tenham amplo acesso à informação de que existem muitas outras pessoas surdas iguais a elas. Essa conscientização da sociedade e dos pares surdos é emergente, para assim diminuir a invisibilidade do grupo e possibilitar que essas pessoas sejam realmente vistas como surdas, com suas especificidades e necessidades diferenciadas. Também é urgente que sejam implementadas ações políticas de inclusão para essas pessoas, e que se desmistifique o mito: se elas ouvem e falam, porque precisam de inclusão e de acessibilidade linguística? E isto se estende no que concerne à acessibilidade às produções audiovisuais.

Segundo a Agência Câmara de Notícias, no ano de 2021, representantes da sociedade civil e especialistas reivindicaram, em audiência pública da Comissão dos Direitos das Pessoas com Deficiência da Câmara dos Deputados, o direito de as famílias surdas escolherem entre a educação na Língua Brasileira de Sinais (Libras) e o ensino adaptado para os surdos oralizados. Na audiência, foi solicitado ao Congresso a consideração da diversidade da população com deficiência auditiva existente no país e o apoio aos surdos que não usam Libras, para sua efetiva inclusão nas escolas.

O principal alvo da audiência pública foram dois projetos que estavam em tramitação na Câmara e que objetivavam a regulamentação da educação para alunos surdos, os PL 4.990/20 e PL 4.909/20, que, segundo os debatedores, não levavam em conta, em seus propósitos, os surdos oralizados.

O Projeto de Lei 4.990/20 se apresenta, na condição atual, como “arquivado”, pois o mesmo foi declarado prejudicado, em face da aprovação em Plenário do Projeto de Lei nº 4.909, de 2020 (Sessão Deliberativa Extraordinária Virtual de 13/7/2021 – 15h – 77ª Sessão).

Explicando melhor os trâmites do Projeto de Lei, no mês de abril de 2021, foram

encerrados os prazos de 05 (cinco) sessões para apresentação de emendas pela Comissão de Defesa dos Direitos das Pessoas com Deficiência (CPD), com nenhuma emenda apresentada. Em maio do mesmo ano, foi encaminhado o requerimento n. 23/2021 ao Congresso, com solicitação de realização de Audiência Pública destinada a debater o tema: “Nem todo surdo precisa de Libras”. No requerimento citado, constava a justificativa da então deputada Dra. Soraya Manato, que iniciou o texto explicando que, além dos surdos sinalizantes que utilizam Libras, temos, na nossa realidade, os surdos oralizados pré ou pós lingualmente e usuários de tecnologias (como o implante coclear, o implante de condução óssea e o AASI – aparelho auditivo ou aparelho de amplificação sonora). Na continuidade, Manato explicita o fato de que “muitos surdos ou pessoas com deficiência auditiva podem não usar tecnologia pelos mais variados motivos, tais como o conserto de aparelho quebrado, falta de dinheiro para troca, ou não disponibilização de baterias e peças em determinado momento, e que se expressam em nosso idioma oficial: Português, e não em Libras”. No texto, é enfatizado pela ex-deputada que estes indivíduos, que não usam ou provisoriamente não estão usando tecnologia, apesar de não ouvirem nada, comunicarem-se em português verbal e fazerem leitura labial para entender o que está sendo dito, compõem a ANASO (Associação Nacional de Surdos Oralizados). Cita ainda os alguns surdos que, apesar de usarem AASI, implante coclear ou implante de condução óssea, que são tecnologias de ponta, não devem ser considerados como pessoas não surdas (Manato, 2021).

No mesmo documento, a redatora menciona que as pessoas surdas oralizadas possuem inúmeras dificuldades em sociedade. Expõe a importância da implementação de projetos de leis que visem à sua inclusão e acessibilidade em todos os âmbitos da sociedade. Explicita ainda no texto as dificuldades enfrentadas pelos surdos oralizados em relação à educação, trabalho, assuntos gerais e no lazer. Neste último item, destaca que em cinemas, teatros, seminários, shows, há a necessidade de utilização de aro magnético e legendas e utilização da tecla *closed caption* na TV.

No que tange ao PL 4.909/20, cuja ementa altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação para dispor sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos e dispõe sobre a educação bilíngue de surdos, modalidade de educação escolar oferecida em Libras, como primeira língua, e em português escrito, como segunda língua, e determina à União a prestação de apoio técnico e financeiro aos sistemas de ensino para o provimento da

educação bilíngue, foi aprovada pelo Plenário, gerando a Lei nº 14.191 de 03/08/202 e publicada no PLEN - Plenário do Senado Federal em 13/10/2020, como forma de respeito à diversidade humana, linguística, cultural e identitária das pessoas surdas, surdocegas e com deficiência auditiva que fazem uso da Libras. Mas essa lei, em nenhum momento, faz alusão aos surdos oralizados.

Adultos e crianças com perda auditiva neurossensorial de grau severo e/ou profundo bilateral que obtêm pouco ou nenhum benefício com AASI (Aparelho de Amplificação Sonora Individual) e que preenchem os critérios de indicação para o implante coclear, através de uma avaliação ampla que inclui critérios médicos como situação anatômica, avaliação multidisciplinar com exames audiológicos, avaliação da comunicação e linguagem, avaliação psicológica, neurológica e genética (Caldas Neto; Mello Júnior; Martins; Costa, 2012) e outros critérios apresentados por Costa, Bevilacqua e Amantini (2005), como idade e tempo de privação sensorial, ter bom desenvolvimento global, comprometimento da família com a reabilitação/habilitação e acompanhamento com terapia fonoaudiológica, podem se beneficiar do implante coclear – IC. O objetivo da implantação do dispositivo é substituir parcialmente as funções da cóclea, transformando os sinais sonoros em sinais elétricos e, de acordo com o Ministério da Saúde, desenvolver habilidades perdidas ou não adquiridas através de reabilitação/habilitação e acompanhamento multidisciplinar, seja para regulação do dispositivo ou para a estimulação auditiva e linguística, possibilitando o desenvolvimento das capacidades auditivas e a aquisição da língua oral (Campello; Oliveira; Kelman, 2021).

De acordo com o Ministério da Saúde, há indicação de implante coclear de acordo com os critérios estabelecidos na tabela abaixo:

Quadro 1 - Critérios para indicação de implante coclear

IDADE	CONDIÇÃO FISIOLÓGICA	CRITÉRIOS
Crianças com até 4 anos de idade incompletos	Perda auditiva neurossensorial, de grau severo e ou profundo bilateral	Falta de acesso aos sons de fala em ambas as orelhas com AASI, ou seja, limiares em campo livre com AASI piores que 50 dBNA nas frequências da fala (500Hz a 4KHz);

Crianças a partir de 4 até 7 anos de idade incompletos	Perda auditiva neurossensorial, de grau severo e ou profundo bilateral	Presença de indicadores favoráveis para o desenvolvimento de linguagem oral mensurados por protocolos padronizados;
Crianças a partir de 7 até 12 anos de idade incompletos	Perda auditiva neurossensorial, de grau severo e ou profundo bilateral	Presença de código linguístico oral em desenvolvimento mensurado por protocolos padronizados. Devem apresentar comportamento linguístico predominantemente oral. Podem apresentar atraso no desenvolvimento da linguagem oral considerando a sua idade cronológica, manifestado por simplificações fonológicas, alterações sintáticas (uso de frases simples compostas por três a quatro palavras), alterações semânticas (uso de vocabulário com significado em menor número e em menor complexidade, podendo ser restrito para as situações domiciliares, escolares e outras situações do seu cotidiano) e alterações no desenvolvimento pragmático, com habilidades de narrativa e argumentação ainda incipientes;
Adolescentes a partir de 12 anos de idade	Perda auditiva neurossensorial pré-lingual de grau severo e/ou profundo bilateral	Presença de código linguístico oral estabelecido e adequadamente reabilitado pelo método oral;
Em adultos	Perda auditiva neurossensorial pré-lingual de grau severo e ou profundo bilateral	Presença de código linguístico estabelecido e adequadamente reabilitado pelo método oral;

Fonte: adaptado de SAS (Ministério da Saúde)

No contexto onde o sujeito surdo realiza a escolha pela cirurgia, destaca-se a importância da ética e do respeito à liberdade de escolha sua e de sua família, na opção pelo implante coclear, sabendo-se que essa escolha comumente é orientada de forma profissional por especialistas da área (Queiroz, 2008).

Segundo Luís Henrique Pires (2018), crianças com implante coclear organizam as informações linguísticas de forma diferente. Em verdade, não são todas as crianças implantadas que processam os sinais sonoros, as complexas informações linguísticas ouvidas e a distinção dos sons, em especial os sons da fala (que pode ser comprometida pelos ruídos ambientais) de maneira eficiente. Desta forma, podem enfrentar dificuldades no processo de desenvolvimento da linguagem.

Ainda sobre o assunto da relação entre o implante coclear e a linguagem, a fonoaudióloga Sabrina Figueiredo, do Hospital Paulista (2020), traz a seguinte

contribuição:

[...] mesmo no caso do adulto que já sabia falar, será necessário reaprender a ouvir a partir do estímulo elétrico gerado pelo dispositivo. O implante transforma os sons acústicos (que ouvimos normalmente) em pulsos elétricos e possibilita que estes estímulos sejam levados até o cérebro, onde são interpretados como sons pelo córtex auditivo. Não é um estímulo natural e é por isso que o paciente precisa de terapia, treinamento e reabilitação auditiva e de linguagem.

Em seus estudos, Mariane Comerlatto (2015) explica que um dos fatores de estes indivíduos possuem poucos recursos linguísticos na linguagem falada e dificuldades na habilidade de compreensão (processamento) do que é ouvido e escrito pode ser atribuído à pouca estimulação das habilidades auditivas (atenção, detecção dos sons, localização, identificação, reconhecimento auditivo e compreensão auditiva), bem como estimulação em relação à memória visual (Pires, 2018; Souza, 2013). Ademais, mesmo sabendo que alguns estudos comprovam a ocorrência de melhorias na compreensão, nas habilidades de leitura, auditivas e de linguagem e aprendizagem de muitas crianças com implante coclear, existe registro de um considerável número de sujeitos adultos que colocaram o implante quando crianças ou posteriormente que ainda não superaram de forma satisfatória as dificuldades na apropriação da linguagem, principalmente na leitura e escrita, já que o processo de escrita vai resultar de um bom desenvolvimento da leitura.

Nas palavras de Queiroz (2008),

[...] a escrita dos surdos tem sido objeto de pesquisas, dadas as formas próprias de sua construção. Ela é marcada pela ausência de conectivos, verbos de ligação e por uma sintaxe diferenciada das formas padrão. Ou seja, os surdos imprimem na sua produção escrita as marcas da língua de sinais. E esta escrita é desconsiderada nas metodologias que consideram o ato de ler e escrever como simples decodificação (Queiroz, 2008).

Por sua vez Santos (2019), em conformidade com Barbosa (2016), afirma que todos os sujeitos, surdos ou não surdos, com a plasticidade neural que possuem, se forem treinados de forma intensa, inicialmente em casa pelos familiares, e posteriormente na escola, com auxílio de uma equipe multidisciplinar, cumprindo um programa de treino da audição e incentivo à comunicação, conseguem desenvolver suas capacidades verbais e auditivas.

Este público, mesmo continuando a ter a condição de surdo, com o implante coclear adquire condições de ouvir os sons do meio em que vive, reconhecer os sons da fala e melhorar sua comunicação com seus pares (Santana, 2003; Nascimento, 2016). Porém, conforme comentado acima, há um processo para superar

efetivamente as dificuldades associadas à condição anterior e nem todos os indivíduos surdos implantados apresentam os mesmos benefícios em relação à audição. O resultado depende de vários fatores, como a idade do surgimento da perda auditiva, o tipo de surdez, o tempo/idade em que se procedeu à implantação, entre outros.

No que se refere à leitura e escrita dos surdos implantados, além do respeito à identidade e à língua de sinais, é de fundamental importância a compreensão de que eles poderão ter dificuldades em seu processo de aprendizado dos significados dos sons, visto que nunca antes do implante tiveram acesso ao mundo sonoro. O acompanhamento fonoaudiológico e, em alguns casos, também psicológico, é essencial como auxílio em sua construção e associação mental das palavras.

Com todos os avanços tecnológicos atuais, não podemos deixar de pensar na situação de inclusão dos sujeitos com implante coclear em todas as esferas, mas principalmente no desenvolvimento de suas habilidades de comunicação. Alguns obstáculos para a efetivação deste processo são apontados por Kelman (2010) e Kelman e Queiroz (2008) como a falta de preparo do professor em sala de aula, ausência de uma metodologia adequada no desenvolvimento da escrita e de todo o processo ensino-aprendizagem e limitação nos recursos de tecnologia assistiva.

Falando-se sobre a acessibilidade audiovisual, a compreensão é de que se houver as adaptações necessárias nos produtos audiovisuais e, entre eles, o videogame, objeto de estudo desta pesquisa, para todo o público com identidade surda⁹, seja sinalizante ou oralizado, usuário de AASI ou implante coclear, atendendo à diversidade das pessoas surdas não oralizadas e oralizadas, com seus perfis diferentes, como por exemplo, a apresentação de legendas de leitura fácil, teremos proporcionado a todos condições igualitárias de acesso ao entretenimento como recomendado por Pinheiro (2012) e pela portaria que regulamenta o implante coclear no país (Brasil, 1999).

O *Guia orientador para acessibilidade de produções Audiovisuais* (2016), publicado pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, sinaliza o contido na Convenção da ONU sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, Artigo 30, Plano de Diretrizes e Metas para o Audiovisual, da Ancine (2013) e mais recentemente, a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº

⁹ Sujeito surdo que se insere plenamente na comunidade surda e se reconhece como pertencente à mesma.

13.146/15), em vigor a partir de 2 de janeiro de 2016. Todos esses documentos apontam que as pessoas com deficiência têm direito à cultura, em igualdade de oportunidades com as demais pessoas, sendo garantido o acesso aos bens culturais em formatos acessíveis. Neste público estão inseridos os surdos em todas as suas diferenças, especificidades, individualidades e diversidades.

2.2.3 Acessibilidade audiovisual do surdo nos videogames

Conforme evidenciado no capítulo anterior, a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/15), em vigor a partir de 2 de janeiro de 2016, e outros documentos que tratam sobre a acessibilidade audiovisual, reportam o direito à cultura, ao lazer e à recreação às pessoas com deficiência em igualdade de oportunidades com as demais pessoas. Uma destas formas de acessibilidade são os recursos de tradução audiovisual, que facilitam a comunicação, possibilitam o acesso aos bens culturais e permitem o empoderamento linguístico e inclusão.

Segundo Souza (2015, p. 54), “a tradução em videogames, além de garantir acesso à cultura”, por incorporar elementos de arte, narrativa, música, design e tecnologia e proporcionar experiências ricas e variadas que refletem aspectos da sociedade e da criatividade humana, também desempenha um papel fundamental para a diversão, uma vez que busca reproduzir na versão localizada a mesma *gameplay experience* desfrutada pelo jogador da versão original”, e nas palavras de Victória Silva (2022, p. 46), “a tradução busca tornar a experiência do jogador da versão original acessível ao jogador da versão localizada e pode atuar como facilitadora, ou se transformar em uma barreira”. Ainda sobre o assunto, Souza afirma que:

[...] os games são constituídos por objetivos, os quais, por sua vez, só serão alcançados após a superação de diversos desafios apresentados ao jogador. E tais desafios requerem que o jogador elabore a melhor estratégia - em suas escolhas, ações e decisões - para superá-los. É justamente aí que a tradução adquire uma importância vital para que esse processo transcorra de maneira normal. Uma tradução desatenta ou obscura poderá comprometer o fluxo natural desse processo, o que acabaria por interferir de maneira direta na *gameplay experience*. Pois, como atingir um objetivo se ele não é perfeitamente compreendido pelo jogador? Ou ainda, como o jogador irá desenvolver estratégias e tomar decisões se os desafios não estão claramente explicitados? (Souza, 2015, p. 55)

Em concordância, vemos a tradução audiovisual como uma forma crucial de acessibilidade aos jogos de videogames, mas existem outras ferramentas importantes, além dela, para acessibilidade audiovisual. As legendas descritivas, a

dublagem, audiodescrição, interpretação em língua de sinais e vários outros recursos possuem também essa função e são de igual importância. Sobre legendas em videogames, devemos considerar que apenas a inclusão de legendas não torna o vídeo 100% acessível, pois é necessário levar em consideração a diversidade dentro da própria comunidade Surda, já que nem todas as pessoas que fazem parte dela são alfabetizadas na língua portuguesa e preferem receber aquele conteúdo em Libras. Da mesma forma, algumas pessoas surdas não usam a Libras e preferem o auxílio das legendas.

Considerando-se esta realidade, na área de deficiência auditiva, cada pessoa pode exigir recursos audiovisuais específicos para garantir a sua acessibilidade. Portanto, esses recursos devem ser projetados para atender às necessidades únicas destas pessoas com diferentes demandas, facilitando seu acesso a informações e tecnologias digitais.

Um recurso de acessibilidade de considerável relevância para os sujeitos surdos e ensurdecidos e para outros tipos de diversidade funcional, na área da linguagem, são os recursos visuais, que com seus efeitos, possibilitam o recebimento de informações sonoras de diferentes formas e fontes. Nas palavras de Silva (2022, p.47), a estratégia de transformar os efeitos sonoros em efeitos visuais possibilitam ao jogador surdo a condição de acesso à mesma informação que o não surdo tem, através da audição. Segundo a autora, essa acessibilidade deve ser proporcionada não só para o surdo, mas para todas as pessoas que possuem diversidade funcional. Na exemplificação da autora: “um jogador cego precisa que os efeitos sonoros tenham as mesmas informações do que as que são passadas por efeitos visuais e *hápticos*, um jogador daltônico precisa que os símbolos ou *huds*¹⁰ dos jogos tenham as cores que ele consiga enxergar com qualidade. Neste entendimento, para atender às necessidades de diversos públicos é preciso que a informação de um sistema de signos, ou linguagem — como o caso do efeito sonoro — seja transmitida por meio de outro sistema, ou linguagem — como o caso do efeito visual. Estamos, então, diante de casos que exigem a ocorrência da tradução intersemiótica, ou tradução interartes (Silva, 2002, p.47 apud Azerêdo; Santos, 2017). Esses produtos audiovisuais com recursos visuais minimizam as barreiras comunicacionais e valorizam a experiência visual dos surdos, tornando-os mais autônomos, na área dos gamers.

¹⁰ Do inglês: *heads-up display* - tela de alerta. Sigla para projeção de informação realizada sobre a tela, com representação dos objetos do jogo, tais como: vida, itens, etc..

Não nos comunicamos apenas por meio da fala ou de sinais, mas também por recursos visuais variados (Kelman, 2011). Portanto, o recurso imagético, legitima a pluralidade de caminhos para a acessibilidade e inclusão das pessoas com diversidade funcional e deficiências. Na área da surdez, é característico que o uso predominante do sentido da visão seja fundamental para o sujeito surdo. Ana Regina e Souza Campello, surda, em sua tese de doutorado, intitulada “Aspectos da visualidade na educação de surdos”, defendida em 2008, afirma que as crianças surdas “[...] crescem aprendendo a fazer certos ajustes carregados de elementos significativos por meio da visualidade. Segundo a autora, a visualidade contribui, de maneira fundamental, para a construção de sentidos e significados”. (Campello, 2008, p. 86-87). De acordo com Silva (2001 p. 20),

[...] o recurso imagético possibilita que os sujeitos surdos se apropriem de informações, e possam transformá-las em conhecimento, em saber e, assim, empoderem-se do lugar de sujeitos pensantes capazes de emitir a sua voz. Garante-lhes também as condições linguísticas para a construção de sua subjetividade, desenvolvimento e inserção social.

No processo de comunicação, podemos empregar o código linguístico de várias maneiras: sinais, gestos, sons, desenhos, entre outros. Mesmo com o advento da escrita, esse código não suplantou a imagem. Diariamente somos bombardeados por uma imensa quantidade de imagens, fotografias, revistas, vídeos, panfletos, outdoor, logos, anúncios televisivos, jogos, entre outros. O mundo visual permeia todos os aspectos do nosso dia a dia, e essas imagens estão repletas de ícones, representações e mensagens que transcendem o simples ato de ver. A maneira como interpretamos as imagens está intimamente ligada às nossas experiências pessoais e culturais (Sordi, 2022). Essa realidade demanda que se desenvolvam habilidades para interpretar e interagir com o mundo de novas maneiras. Essas interpretações são formadas através de um enfoque visual e são definidas pela experiência visual. Uma dessas habilidades é o letramento visual.

Para contextualizar a afirmação, a pesquisadora comenta que em textos acadêmicos, por exemplo, encontramos o uso de negritos, grifos, fontes, gráficos, ou seja, informações além do que está escrito que também nos transmite uma mensagem. Reforça que nesse mundo de letramentos plurais, as pessoas precisam estar preparadas para um novo modo de se comunicar e construir significados, na qual se inter-relacionam cultura, pessoas, experiências, mídias e tecnologias (Sordi, 2022).

Assim sendo, o letramento deixa de ser fixo e passa a se transformar em práticas sociais que se modificam de acordo com a sociedade. Lemke (1998, p. 283) esclarece esse pensamento e reforça que “as tecnologias estão nos movendo da era da escrita para a era da autoria multimidiática, na qual o som, as imagens e o próprio texto escrito são meros elementos em uma composição maior de significado”.

O multiletramento, neste cenário, é um conjunto de práticas que conectam formas tradicionais de aprendizagem às novas tecnologias. Vale esclarecer aqui que o termo letramento está historicamente ligado a um contexto formal de ensino de leitura e escrita e, na tentativa de agregar novas formas de construir sentido, surge o termo multiletramento como opção de adicionar, ao ensino, a cultura, a pluralidade e a tecnologia (Sordi, 2022).

O letramento visual, nas palavras de Santaella (2012) empodera o sujeito e lhe dá capacidade de analisar criticamente a mensagem. Segundo a autora (Santaella, 2012):

[...] a alfabetização visual significa aprender a ler imagens, desenvolver a observação de seus aspectos e traços constitutivos, detectar o que se produz no interior da própria imagem, [...]. Ou seja, significa adquirir os conhecimentos correspondentes e desenvolver a sensibilidade necessária para saber como as imagens se apresentam, como indicam o que querem indicar, qual é o seu contexto de referência, como as imagens significam, como elas pensam, quais são os seus modos específicos de representar a realidade. (Santaella, 2012, p. 13).

Duarte Junior (1991), elucida que os signos e a leitura de imagens nos acompanham desde as cavernas. Também definiu a linguagem como código simbólico. Para ele, as palavras (símbolos) são utilizadas para transmitir determinado significado. Ou seja, toda comunicação carrega em si expressões, símbolos e significações.

No contexto da semiótica Peirceana, o signo representa “alguma coisa” e pode ser chamado de representante. O processo da semiose compreende, para Peirce: – um signo – primeiro termo da relação triádica; – um objeto – segundo termo da relação; – um interpretante – terceiro termo da relação. Nesta concepção, o signo possui grande utilidade.

Peirce considerava os signos como a própria matéria, substância fundamental do pensamento. Ou seja, os signos são elementos inseparáveis da vida humana. Para ele, a relação de um signo com seu objeto pode ser classificada como um ícone, índice ou símbolo. Um ícone tem alguma “qualidade” que é compartilhada com o objeto. Um

índice tem um vínculo de causa e efeito e um símbolo representa o objeto, por meio de uma lei ou convenção. (Fonseca, Sampaio, Barreto, 2022). Os mesmos autores afirmam que os símbolos estão integrados no cotidiano do ser humano, tem uma ligação direta com o objeto, ou seja, são elementos fundamentais para a comunicação. Os ícones, por sua vez, têm relação com o significado.

Na semiótica peirceana, a relação de representação entre o signo e objeto necessariamente produz um interpretante e esta relação é ela mesma necessariamente resultado de algum interpretante anterior. Assim, toda representação entre um signo e um objeto deve desencadear um processo interpretativo e deve ela mesma ser resultado de um processo interpretativo anterior. Isto significa que não há um ponto de origem para o processo de representação. (AMARAL, 2014, p.6)

Podemos entender, portanto, que o signo tem ligação direta com o objeto que representa, ou seja, a existência do significante é condição para que exista o significado. Além disso, o significante e o significado juntos formam um signo. (Fonseca; Sampaio; Barreto, 2022). Por exemplo, a presença de fumaça é sinal de fogo, num contexto de significados e significantes, mas ainda um outro símbolo pode representar o fogo, caso queiramos representá-lo graficamente de outra maneira e seja pré-combinado e acordado entre os envolvidos na dinâmica. Neste caso, tratando-se do sujeito surdo, o símbolo gráfico lhe fornecerá informações de forma clara e direta, orientando-o na ação que deve ser realizada ou atendida para se chegar ao objetivo desejado.

Em se tratando de acessibilidade em videogames, ao representarmos através de um símbolo ou recurso visual os efeitos sonoros de algum objeto, perigo, ação, situação ou contexto, ou seja, uma informação que para o jogador não surdo é representada através do som, na tela do jogo, o signo facilitará o entendimento pelo surdo, possibilitando maior engajamento e continuidade no jogo.

De acordo com Colacique e Amaral (2020, p. 08), “a experiência visual, para o surdo, é algo tão gigantesca, que chega a ser difícil pôr em palavras”. Inúmeros relatos apresentam um pouco dessa dimensão imensurável que é a importância da visualidade na constituição dos sujeitos, nas subjetividades, na identidade das pessoas surdas, e nos processos de compreensão e apreensão de mundo. Complementando, Campello (2008) nos explica sobre a língua de sinais e suas características, que originam processos de comunicação constituídos por imagens. A pesquisadora afirma em seus estudos que os canais sensoriais que ligam e mediam entre os seres humanos e o meio e suas representações simbólicas de mundo são

propiciados pelas condições dos sujeitos. Se, no caso, o sujeito tem limitação no canal sensorial da audição, ele desenvolverá mediações diferentes; como a utilização do canal visual.

A experiência da visualidade produz subjetividades marcadas pela presença da imagem e pelos discursos viso-espaciais provocando novas formas de ação do nosso aparato sensorial, uma vez que a imagem não é mais somente uma forma de ilustrar um discurso oral [...] Os sujeitos surdos constituem-se como sujeitos mediados por referências diferentes das dos não surdos. Vão aos poucos tomando ciência de que o “seu mundo” é um mundo sem som e não se sentem incomodados por não ouvirem [...] a ausência [de som] é substituída pela visão, que é condicionada de acordo com a percepção visual que vai sendo construída no e do mundo (Campello, 2008, p. 22; 86).

Nos jogos de videogames, os recursos visuais ou símbolos visuais são importantes representantes que ajudam o surdo ou as pessoas com outra diversidade funcional a compreender as informações do jogo. Ao visualizarem o “sinal” ou “símbolo”, por exemplo, que representa o “fogo” ficarão atentos, relacionando o símbolo à ideia e o conceito que o símbolo representa e prontos para agirem e darem continuidade ao jogo. O uso das representações o ajudará também a relacionar outras ideias e conceitos. (Cardoso; Esprisigo; Kato, 2013).

Outra contribuição importante é de D’Alviella (1995, p. 21), que afirma que o termo “símbolo” passou gradualmente a se referir a tudo aquilo que, seja por acordo geral ou analogia, representa convencionalmente alguma coisa ou alguém e que o símbolo é uma representação, mas não uma reprodução. Reilly (2003) enfatiza a necessidade de utilizar-se a imagem adequadamente como recurso cultural que permeia todos os campos de conhecimento e que traz consigo uma estrutura capaz de instrumentalizar o pensamento. O autor ainda complementa:

[...] na linguagem verbal, a palavra possibilita a generalização e o raciocínio classificatório, e, no caso dos surdos, a representação visual poderá auxiliar nesses processos de pensamento. Além destas funções, a imagem favorece um pensamento relacional, utilizando os elementos visuais para estabelecer relações e comparações.

Ainda sobre o uso eficaz de imagens, Reginaldo Silva (2013), reforça sua importância afirmando que “as imagens dizem tudo em menos tempo e levam à compreensão da mensagem mais rápido do que a leitura da própria escrita”.

O videogame *“The Last of Us Part II”* é amplamente reconhecido como um dos jogos mais acessíveis de todos os tempos, estabelecendo novos padrões na indústria de videogames em termos de inclusão e acessibilidade. Desenvolvido pela Naughty Dog e lançado pela Sony Interactive Entertainment, o jogo recebeu elogios significativos por suas extensivas opções de acessibilidade, que permitem que

jogadores com diversas deficiências possam desfrutar do jogo. Detalharemos abaixo alguns aspectos que destacam a acessibilidade do jogo *“The Last of Us Part II”*:

Quadro 2 - Acessibilidade do videogame *“The Last of Us Part II”*

TIPO DE ACESSIBILIDADE	RECURSO	O QUE POSSIBILITA
Acessibilidade visual	Modo de Alto Contraste	Este modo altera as cores do ambiente, personagens e objetos para ajudar jogadores com deficiência visual a distinguir elementos importantes do jogo
	Ajuste de Tamanho e Cor da Interface	Permite ajustar o tamanho e a cor do texto, dos ícones e de outros elementos da interface para melhor visibilidade.
	Leitor de Tela	O jogo inclui um leitor de tela que lê menus e outros textos em voz alta, facilitando a navegação para jogadores cegos ou com baixa visão
Acessibilidade Auditiva	Legendas Detalhadas	Além de legendas para diálogos, o jogo inclui legendas para sons importantes, como passos, batidas e outros efeitos sonoros, com indicações de direções de som.
	Indicadores Visuais de Som	Indicadores visuais mostram a origem e a intensidade dos sons no jogo, ajudando jogadores surdos ou com deficiência auditiva.
Acessibilidade Motora	Reatribuição de Controles	Os jogadores podem personalizar totalmente o esquema de controles, atribuindo ações a diferentes botões ou usando configurações alternativas de controle.
	Assistência de Câmera e Mira	Opções para assistência de câmera e mira automática ajudam jogadores com dificuldades motoras a navegar e combater inimigos com mais facilidade.
	Modos de Jogo Simplificados	Modos que permitem realizar ações com um único botão ou reduzir a necessidade de entradas rápidas ou complexas.
Acessibilidade Cognitiva	Ajustes de Dificuldade	O jogo oferece uma ampla gama de configurações de dificuldade que podem ser ajustadas individualmente para combate, furtividade e exploração
	Guias Visuais e Áudio	Pistas visuais e de áudio ajudam a guiar os jogadores através do ambiente e resolver quebra-cabeças, facilitando a progressão no jogo.

Fonte: criada pelo autor

Além do jogo demonstrado na tabela, há outros jogos de videogame que possuem recursos visuais projetados para melhorar a acessibilidade e a experiência de jogadores com deficiências visuais, auditivas e outras. Seguem abaixo, alguns exemplos notáveis e os recursos visuais específicos que eles oferecem:

The Last of Us Part II: Apresenta modo de alto contraste (destaca personagens, inimigos e itens em cores distintas, tornando-os mais visíveis), ajustes de interface (permite alterar o tamanho e a cor do texto, ícones e outros elementos da interface) e leitor de tela para menus e textos no jogo.

Assassin 's Creed Valhalla : Apresenta modo de alto contraste (similar ao implementado em “*The Last of Us Part II*”) e indicadores visuais para sons e objetivos, ajudando jogadores com deficiência auditiva a se orientarem.

Spider-Man: Miles Morales: Apresenta cores de alta visibilidade (permite personalizar as cores dos inimigos e dos elementos do HUD para melhor visibilidade) e indicadores de som visuais para ações furtivas e detecção de inimigos.

Forza Horizon 5: Apresenta indicadores de sons (visuais que mostram direções de sons importantes como colisões e mudanças de terreno) e modos de daltonismo (ajustes de cores para diferentes tipos de daltonismo).

Sea of Thieves: Apresenta tamanho e estilo de texto ajustável (permite ajustar o tamanho do texto para facilitar a leitura) e indicadores visuais de som que mostram direções e tipos de sons importantes no ambiente.

Minecraft: Apresenta modos de cores para daltonismo (opções que ajustam as cores do jogo para diferentes tipos de daltonismo) e legendas descritivas (descrevem sons importantes, como passos ou interações, com direções).

Fortnite: Apresenta modos de cores para daltonismo (ajustes visuais para melhorar a visibilidade dos elementos do jogo) e indicadores visuais de som que mostram a direção e a intensidade de sons, como passos e tiros.

Gears 5: Apresenta personalização de interface: Permite ajustar o tamanho do texto, as cores e os ícones para melhor visibilidade e indicadores de áudio visuais que mostram a direção e a natureza dos sons no ambiente.

Horizon Zero Dawn: Apresenta ajustes de contraste e brilho para melhor visibilidade dos elementos do jogo e indicadores visuais de áudio (direção e tipo de sons importantes são exibidos visualmente).

Ao aplicarem os princípios do desenho universal (ou design universal) aos jogos de videogame citados, as indústrias desenvolvedoras desses jogos demonstraram um compromisso crescente na indústria de videogames com a inclusão e acessibilidade. Os recursos visuais como modos de alto contraste, ajustes de cores para daltonismo, e indicadores visuais de som, nestes jogos, garantem que uma gama mais ampla de

jogadores, incluindo aqueles com deficiências visuais e auditivas, possam desfrutar de suas experiências de jogo.

Com este marco em acessibilidade nos videogames, observa-se que é possível criar jogos complexos e envolventes que também são acessíveis a jogadores com diversas deficiências. Suas extensas opções de acessibilidade não apenas melhoram a experiência de jogo para esses jogadores, mas também servem como um exemplo para a indústria de videogames sobre a importância e o valor da inclusão.

Outro recurso visual que consideramos extremamente relevante para a acessibilidade é a diagramação e layout das informações visuais da legenda, ou seja, a escolha do tamanho e o tipo de fonte ideal a serem utilizados, contraste entre a cor do texto e a cor do fundo, a combinação de cores mais adequada para pessoas com deficiências, entre elas, pessoas com baixa visão ou daltônicas. Estas adaptações favorecem a todas as pessoas com deficiências, inclusive da área da surdez, pois estas utilizam muito a visão para compreensão de mundo.

3. TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

Os recursos de legendagem, audiodescrição e interpretação em Libras, instituídos obrigatoriamente nas diversas manifestações culturais da sociedade pelos documentos oficiais da Lei Brasileira de Inclusão – LBI (Lei n. 13.146/2015), Lei n. 10.098 e Instrução Normativa n. 128 de 2016, revogada pela Instrução Normativa n.º 165, de 29 de setembro de 2022, estão em constante desenvolvimento. Iniciativas de setores públicos, privados e da sociedade civil buscam incessantemente cumprir e ampliar políticas públicas e práticas inclusivas que minimizem as barreiras de acessibilidade audiovisual, possibilitando que a sociedade se torne mais justa e inclusiva.

Em consonância com esse panorama, a Tradução Audiovisual Acessível (TAV) pretende reduzir a exclusão e o impacto causado nas pessoas com deficiências ou diversidade funcional, proporcionando maior acessibilidade linguística e cultural aos produtos audiovisuais. A falta de acessibilidade nesses produtos resulta no afastamento de determinadas comunidades, como a dos surdos, de produções audiovisuais, incluindo o mundo dos jogos de videogame, foco deste estudo.

As discussões e pesquisas sobre modalidades de tradução audiovisual acessível (TAVa) e, especificamente, sobre a prática de legendagem descritiva, têm aumentado consideravelmente. Além de ser prevista por lei, a acessibilidade aos meios audiovisuais tornou-se um tema de grande interesse entre pesquisadores e na sociedade em geral. Segundo Nascimento (2020), o avanço na criação de leis para promover a acessibilidade nos meios audiovisuais foi impulsionado pelo aumento das pesquisas na área da tradução.

Dentro da tradução audiovisual acessível, encontramos as nomenclaturas Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE) e Legendagem Descritiva para se referir à legendagem destinada ao público surdo. Neste estudo, utilizaremos o termo Legendagem Descritiva, pois entendemos que ela atende a diversos públicos e não apenas aos surdos e ensurdidos.

Levando-se em conta os parâmetros da legendagem convencional, segundo a Instrução Normativa da Ancine n.º 116, de 18 de dezembro de 2014, legendagem descritiva é:

[...] a nomenclatura proposta para se referir ao que tradicionalmente é conhecido como Legenda para surdos e ensurdidos, que consiste na conversão do texto oral para o texto escrito de uma língua para outra, dentro

de uma mesma língua ou de uma língua de sinais para uma língua escrita, levando-se em conta, na composição das legendas, a redução textual decorrente das restrições de tempo, espaço na tela, número de caracteres, conveniência de supressão ou acréscimo de informações, segmentação, alinhamento, fonte e local de cada legenda na tela e velocidade de leitura. Devem ser explicitadas informações de efeitos sonoros, música, sons do ambiente, silêncios significativos e aspectos paralinguísticos do discurso perceptíveis pela entonação ou pela emissão de sons não verbais – como choro ou riso –, bem como adicionada a identificação dos falantes.

Nos Estudos da Tradução, são reconhecidos três tipos de tradução: a intralinguística (texto de partida e chegada na mesma língua), a intersemiótica (texto de partida e chegada em meios semióticos diferentes, por exemplo, do visual para o verbal e vice-versa) e a interlinguística (texto de partida e chegada em línguas diferentes). A legendagem descritiva pode ser tanto intralinguística quanto interlinguística e, além disso, incorpora elementos da tradução intersemiótica ao descrever os sons com palavras.

A partir do reconhecimento dos três tipos de tradução, defendida por teóricos da área de TAVs (Ivarsson; Carrol, 1998; Karamitroglou, 1998; Díaz-Cintas e Remael, 2007; Neves, 2007), as emissoras de TVs brasileiras adotaram o sistema de *closed caption* ou CC¹¹.

A legenda pré-gravada é a mais parecida com a legenda descritiva,

[...] legenda produzida após o programa pronto e gravado, que funciona como o áudio da obra, portanto, não só é importante a transcrição do que está sendo falado, mas também “como” está sendo falado. [...] A entonação, capaz de transmitir ironia ou emoção, ou a intensidade da voz, gritada ou sussurrada, também são importantes e informadas. É utilizada em filmes, novelas, desenhos animados, comerciais, etc. (ABNT, 2016, p. 10)

Segundo Santiago Vigata (2023), o que diferencia as *closed captions* da legendagem descritiva é que, nas primeiras, a legendagem é tida como uma “transcrição”, com adições relativas a elementos paralinguísticos da comunicação, sem a observação das restrições espaciotemporais amplamente conhecidas nos estudos da legendagem e nem da necessidade de fazer uma tradução interlinguística dos diálogos. Já na legendagem descritiva, a tradução passa por diversos processos, como: condensação, omissão, reformulação, compensação etc., que são resultados de escolhas tradutórias. (Santiago Vigata, 2023).

A Legendagem para Surdos e Ensurdidos, mais recentemente denominada

¹¹ Recurso para acessibilidade nos meios audiovisuais, regulamentado pela norma da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT, NBR). Consiste na transcrição das falas dos personagens e de todos os sons relevantes que ocorrem na tela. Podem ser ao vivo, pré-produzidas, emitidas ao vivo ou pré-gravadas.

também de legendagem descritiva, além de prender-se ao cuidado na proposição de legenda sincronizada com as falas, respeitando-se a velocidade de leitura de seu público-alvo, ainda leva em conta na composição das legendas uma série de fatores, a saber:

[...] a redução textual decorrente das restrições de tempo, espaço na tela, número de caracteres, conveniência de supressão ou acréscimo de informações, segmentação, alinhamento, fonte e local de cada legenda na tela e velocidade de leitura. Devem ser explicitadas informações de efeitos sonoros, música, sons do ambiente, silêncios significativos e aspectos paralinguísticos do discurso perceptíveis pela entonação ou pela emissão de sons não verbais – como choro ou riso –, bem como adicionada a identificação dos falantes (ANCINE 7, 2018).

Franco, Santos e Chaves (2020) afirmam que, apesar da semelhança da LSE com a legenda *closed caption*, é importante a distinção de que, enquanto esta se trata de uma modalidade de transcrição da fala, a LSE é uma modalidade de tradução por si só, visto que não necessariamente reproduz a fala palavra a palavra.

Um outro recurso de legendagem acessível criado mais recentemente, que segue aos parâmetros técnicos e às questões linguísticas e tradutórias da acessibilidade audiovisual, objetivando atender as especificidades culturais e linguísticas do sujeito surdo, além de outros sujeitos com especificidades e diferenças em termos de facilidade de leitura, é a Legendagem de Leitura Fácil, apresentada no artigo científico “Parâmetros para a criação de legendas em leitura fácil para discentes Surdos: uma proposta preliminar”, de autoria de Helena Santiago Vigata (2023).

Este recurso, em nossa consideração, alcança um notável padrão de qualidade nas produções audiovisuais acessíveis e a experiência de jogo, com possibilidade de mediar a interação entre os surdos, ensurdecidos ou com diversidade funcional e os videogames, em especial ao objeto de estudo desta pesquisa.

No próximo subcapítulo, exploraremos detalhadamente a Legendagem de Leitura Fácil, estabelecendo uma conexão direta com esta dissertação.

3.1 Por que legendagem de leitura fácil?

Conteúdos audiovisuais deveriam, por direito fundamental, serem acessíveis a todas as pessoas, valorizando-se a diversidade, equidade e inclusão social. Há entraves para cumprimento das legislações existentes, principalmente atitudinais, mas os debates, luta e ações políticas pelo acesso à cultura de forma efetiva e com maior qualidade se ampliam continuamente, garantindo cada vez mais a disponibilidade dos

recursos de acessibilidade: língua de sinais (Libras), legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE)/legendagem descritiva, audiodescrição (AD) e a acessibilidade linguística para quem não consegue compreender o texto audiovisual em seu idioma original, divisão que não está incluída no *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis* da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura (Naves; Mauch; Alves; Araújo, 2016).

Segundo o Guia citado, esses entraves são limitadores ou impeditivos do acesso, da liberdade de movimento, da circulação com segurança e da possibilidade de as pessoas se comunicarem ou terem acesso à informação.

Ainda no que se refere à comunicação, a Diretoria de Acessibilidade da UnB (DAC/DACES), conceitua comunicação como forma de interação dos cidadãos que abrange, entre outras opções, as línguas, inclusive a língua brasileira de sinais (Libras), a visualização de textos, caracteres ampliados, os dispositivos multimídia, assim como a linguagem simples, escrita e oral, os sistemas auditivos e os meios de voz digitalizados e os modos, meios e formatos aumentativos e alternativos de comunicação, incluindo as tecnologias da informação e das comunicações.

Nas produções audiovisuais, a legenda descritiva, apesar de ser muito importante para a acessibilidade linguística, não é suficiente para a maioria dos surdos, devido ao fato de que nem toda pessoa surda é bilíngue. Para uma pessoa surda brasileira ler e entender a legenda, ela precisa ser alfabetizada na língua portuguesa, como sua segunda língua. Na situação dos surdos oralizados e alfabetizados, estes também devem ter fluência na leitura do português.

Ainda não podemos desconsiderar as pessoas com diversidade funcional (TDAH, TPAC, dislexia) entre outros, que por possuírem dificuldades na leitura, não darão conta de ler as legendas e jogar um videogame ao mesmo tempo, principalmente nos momentos em que o jogo trará informações importantes (do design, enredo, áudio), e que exigirá boa performance das funções executivas do jogador (tomar decisões rápidas, navegar em diferentes ambientes, encontrar alvos visuais, terem rápida percepção visual e espacial etc.). Dentre os elementos fundamentais para uma boa dinâmica do jogo, destacam-se: as regras e sistemas que definem como o jogador interage com o jogo (mecânicas de jogo), a forma como as informações são apresentadas ao jogador, como menus, HUDs (*heads-up displays*), e indicadores visuais (interface do usuário – UI), a estrutura e *layout* dos níveis ou

fases do jogo (*level design*) e o estilo visual do jogo, incluindo gráficos, animações e efeitos visuais (estética e arte).

Essa dificuldade pode ser explicada também pela leitura rápida exigida devido à velocidade em que as legendas são exibidas. Corroborando com esta análise, Marie (2014 apud Laurentiz, 2017), pondera que, em games, a diferença entre ganhar ou perder pode ser determinada pelo tempo de reação, concentração, visão periférica, precisão, hesitação e timing, sendo que estas habilidades podem oferecer vantagens na competição.

Com tantas habilidades sendo exigidas para uma boa jogabilidade, esse público, sem a proposição de uma legendagem adaptada e acessível, não conseguirá acompanhar versões legendadas, mesmo as descritivas, pois estas não suprirão as suas necessidades. Suas preferências, nestes casos, serão por versões dubladas.

Na visão de Albuquerque Silva (2019), essas barreiras ocorrem porque existem diferentes tipos de jogadores, com necessidades que variam de acordo com aspectos como faixa etária, origem sociocultural, nível de escolaridade e capacidades funcionais, e nem todos eles são levados em consideração no momento de desenvolvimento do jogo, e da posterior testagem (Albuquerque Silva, 2019).

De acordo com Shimosakai (2014), a demanda por acessibilidade é grande e plural. A garantia de direitos básicos entre todos os cidadãos é assegurada pela Constituição, mas, na prática, as diferenças ainda são inferiorizadas (Shimosakai, 2014).

Neste sentido, numa proposta de acessibilidade inclusiva é indispensável à compreensão de que na era digital atual, todos devem poder consumir o conteúdo audiovisual em igualdade de condições, e isso significa ter disponíveis as adaptações necessárias para o consumo. Cirne e Belem (2022) enfatizam que na comunicação não há democratização do acesso inclusivo, pois verifica-se que, na mídia brasileira, quase todos os produtos midiáticos (sonoros, audiovisuais, impressos, multimídia e ambientes virtuais) são orientados para o consumo de uma audiência não surda¹² e não cega, termos utilizados, nesta pesquisa, para se referir às pessoas que não possuem deficiência auditiva e visual. Exemplificando, os pesquisadores citam as pessoas com deficiência visual que sempre necessitam da ajuda de terceiros para

¹² Frequentemente defendido pela comunidade surda para enfatizar a identidade e a cultura surda. A utilização desse termo destaca a ideia de que a surdez não é uma deficiência ou uma falta, mas sim uma parte integrante da identidade de uma pessoa surda

alcançarem a informação, até porque toda a produção dos programas televisivos é norteada por uma linguagem apoiada na sonoridade e na projeção de imagens.

No que cerne à acessibilidade, um artigo de Santiago Vigata (2023) trata especificamente de uma proposta preliminar de parâmetros para a criação de legendas em leitura fácil para discentes surdos. Em sua fundamentação teórica, a pesquisadora evidencia que não existem legendas descritivas diferenciadas para os diversos grupos de usuários, que são muito diferentes em termos de tempo de surdez, proficiência em Libras e em português e identificação com as culturas Surda e ouvinte. A pesquisadora propõe uma legenda que se aproxima das características próprias da Libras (legendagem de leitura fácil), objetivando, com este recurso, minimizar as barreiras tecnológicas existentes nas diferentes plataformas de ensino e aprendizagem, tornando as aulas, atividades e conteúdos didáticos acessíveis para todas as pessoas.

Frente a essa realidade, a adaptação das legendas do português para a legendagem de leitura fácil dos produtos audiovisuais e, em específico, aos videogames, é uma possibilidade de atender às especificidades culturais, linguísticas e identitárias deste público, o que é relevante (Kumada, 2016; Lacerda e Lodi, 2009). Somente desta forma, as barreiras de comunicação vivenciadas por essas pessoas na audição, fala, leitura, escrita e/ou compreensão ou ainda para aquelas que não têm acesso ao áudio ou não são usuárias do idioma fonte do produto audiovisual serão minimizadas e seus direitos de acessibilidade linguística desrespeitados, conforme apregoam a Lei n. 13.146 e a Lei n. 10.098, de 19 de dezembro de 2000.

Ainda sobre a acessibilidade, torna-se evidente a necessidade urgente de desenvolver soluções acadêmicas que atendam às demandas desse público. No contexto da tradução PT/BR e da legendagem em leitura fácil em produtos audiovisuais, essa urgência reforça a importância de um olhar atento às particularidades dessa população, assegurando maior inclusão e equidade no acesso à informação.

Bernal-Merino (2014) identifica diversos desafios que explicam a escassez dessa prática nas universidades. O autor destaca a falta de docentes especializados, as dificuldades em dedicar o tempo necessário para explorar as tecnologias envolvidas na extração de arquivos executáveis dos softwares, agravadas pela carência de investimentos em tecnologia por parte das instituições de ensino, além dos obstáculos em estabelecer colaborações eficazes entre o ambiente acadêmico e

a indústria de localização de jogos. Como consequência, o ensino da tradução de videogames muitas vezes se restringe a abordagens teóricas, sem oferecer a prática necessária para a formação adequada dos tradutores (BERNAL-MERINO, 2008 apud ESQUEDA E DA SILVA, 2016).

Carvalho (2022) destaca a relevância de desenvolver materiais didáticos específicos e metodologias pedagógicas para o ensino da tradução de videogames, além de sugerir a criação de parcerias entre universidades e o setor profissional. Essas colaborações permitiriam não só a troca de experiências, mas também favoreceriam o crescimento conjunto entre o meio acadêmico e a indústria.

Nesse contexto, o processo de tradução e localização de jogos demanda uma adaptação meticulosa dos produtos às particularidades de cada mercado, tornando indispensável o fortalecimento de vínculos entre instituições de ensino e empresas. Essa interação é essencial para acompanhar o rápido avanço tecnológico e a constante evolução da indústria de videogames, assegurando que o conhecimento acadêmico esteja alinhado com as exigências práticas do setor (ESQUEDA E DA SILVA, 2016).

As pessoas com diversidade funcional e, entre elas, o surdo, são consumidores com direito a usufruir de lazer, arte, cultura e entretenimento e a proposta de legendagem de leitura fácil é um recurso efetivo para que isso ocorra. Este projeto de pesquisa atenta-se a esse direito e a essa alternativa, pois propõe a legendagem de leitura fácil para o videogame *Project Zomboid*, de acordo com os parâmetros recomendados por Santiago Vigata (2023), acreditando-se ser essa aplicação mais adequada prática de acessibilidade do videogame para esse público de jogadores.

O mini manual *Acessibilidade Comunicacional*, produzido em 2019, através do projeto “Acessibilidade Comunicacional”, em parceria com o PETCom¹³ e Núcleo de Acessibilidade da UFSM¹⁴, considera que conteúdo da web deve ser acessível, com redação clara, as imagens descritas e deve haver legendas para os vídeos. Segundo o manual, é importante observar como o conteúdo está sendo oferecido no meio audiovisual e complementa que para a experiência ser considerada boa é preciso atentar-se à forma como o texto é direcionado ao seu público alvo, se é de fácil

¹³ Programa de Educação Tutorial em Comunicação

¹⁴ Universidade Federal de Santa Maria

entendimento, se tem clareza e se os termos são de fácil compreensão. Além disso, é necessário um bom layout, com cores, bom contraste e nitidez.

Desta forma, os textos de legendagem de leitura fácil, propostos na legenda da Tv, canal 203, *programa Life and Living*, do videogame *Project Zomboid*, seguiram aos parâmetros de escrita para a criação de legendas em leitura fácil de Santiago Vigata (2023) e as diretrizes gerais de leitura fácil apresentadas pela IFLA. Os parâmetros de diagramação e layout foram organizados pelo proponente desta pesquisa, com base no *Manual de Apresentação Acessível*, idealizado pela Universidade Federal do Pampa (Unipampa), do Rio Grande do Sul no ano de 2021, do mini manual *Acessibilidade Comunicacional* e das orientações do *Guia de adaptação de textos em leitura fácil*, produzido por Marcela Santos (2018).

No quadro abaixo, foram demonstradas algumas práticas que aplicadas na diagramação e layout da legendagem do produto audiovisual videogame *Project Zomboid*, objeto desta pesquisa. A demonstração resulta da percepção da escassez de trabalhos científicos que contemplem este tema e pela importância de elaborar critérios para a apresentação das legendas graficamente no videogame, pois elas desempenham um papel crucial na experiência do jogador, compreensão do contexto e ainda possibilita a acessibilidade comunicacional aos jogadores, independente das diferenças e particularidades que possuam.

Quadro 3 – Parâmetros de diagramação/layout para legendagem de videogame

Critério de diagramação	Como Utilizar
Fonte	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar apenas uma fonte em todo o texto. ● Utilizar uma fonte legível e um tamanho adequado ● Evitar fontes manuscritas, optar por Arial, Helvetica, Calibri, Tahoma ou Verdana. ● Evitar fontes com serifa e muito finas ● Evitar letras condensadas, muito juntas.

Efeitos e Cores da fonte	<ul style="list-style-type: none"> ● Não usar itálico, nem sombras ou efeitos, assim como variação de cores. ● Evitar a combinação de verde e vermelho em textos, ● Evitar as cores vermelha e verde, que são frequentemente confundidas por pessoas com daltonismo. ● Evitar o contraste da cor da letra no plano de fundo branco para não tornar a leitura cansativa ● As cores no plano de fundo e primeiro plano devem oferecer bom contraste ● Usar cores de fundo escuras e cores brilhantes para evitar ofuscamento; ● Boas combinações: uma fonte de cor branca num plano de fundo azul escuro; uma fonte branca num plano de fundo preto; uma fonte preta, num plano de fundo amarelo
Tamanho da Letra	<ul style="list-style-type: none"> ● Evitar utilizar letras em caixa alta, elas estão distantes de nossa linguagem falada. Optar por letras grandes, tamanho 14 ou 16.
Sublinhado e Negrito	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar recurso de sublinhado e negrito para destacar alguma palavra ou informações importantes, seu uso não pode ser excessivo.
Localização e posição das legendas	<p>O texto alinhado à esquerda e posicionado na parte inferior da tela</p>
Sons	<ul style="list-style-type: none"> ● Inserir informações adicionais sobre os sons, como sua intensidade e duração ● A legenda deve estar sincronizada com a fala ou o som que está representando. ● Legendar os efeitos sonoros importantes para a compreensão da história. ● Incluir legendas da trilha sonora, como ruídos de telefone ou música ambiente. ● Inserir informações adicionais, como identificação dos personagens e ruídos importantes que não possam ser inferidos pelo contexto

Uso de Imagens	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar texturas, símbolos, ícones, para representar informações sonoras
----------------	---

Fonte: adaptado de Santos (2018)

No ponto de vista discutido, o uso das novas tecnologias, alinhadas a pedagogia visual como recursos no desenvolvimento de jogos, bem como nas modificações de jogos de videogames, com ênfase no uso de indicadores visuais, possibilitaram melhor compreensão do contexto e avanço nas construções de sentidos e significados e consequente inserção dos sujeitos surdos e ensurdecidos no mundo dos gamers.

3.2 Modding em videogames: Da origem aos desafios éticos

Em termos de definição do conceito do termo *mods* ou *modding game* (modificação em jogo), concordamos com Pereira, Linden, Moreira e Bernardes (2018) e Sihvonen (2011), que afirmam que existe uma carência de termos e definições precisas nesta área de estudo. Segundo esses autores, *game mods* podem sofrer variações de elementos, como simples alterações de texturas ou correções de *bugs*, até as chamadas “conversões totais”, que resultam em jogos inteiramente novos. Este tema tem se tornado objeto de interesse e estudo por parte da academia (Champion, 2012a), contudo, há carência de publicações sobre o tema, especialmente na língua portuguesa.

Segundo Maia, Dias, Costa, Silva, Freitas e Marques (2019), o termo *mod* foi apresentado pela primeira vez por integrantes das comunidades de jogadores e não por membros da academia científica. Wolf (2012 apud Pereira, Linden, Moreira e Bernardes, 2018), conceitua *game modifications* ou *mods* na *Encyclopedia of Video Games* como “maneiras nas quais jogadores alteram a arte e outros conteúdos de videogames”. Estas modificações podem ser de interface e hardware.

Para Goldenboy (2022), os *mods* ou *modding game* (modificação em jogo) são arquivos que alteram o código-fonte de um jogo de videogame para melhorar as características do jogo, como os gráficos, a resolução ou a taxa de quadros por segundo, ou adicionam novos conteúdos a ele, como visuais, personagens ou até fases. Essas modificações costumam funcionar apenas para computadores porque é mais fácil acessar os arquivos do jogo. Nesta plataforma, há mais facilidades na melhora, correção ou alteração de um título, diferentemente de um console, cujo

sistema operacional é fechado. Normalmente, essas criações são desenvolvidas quando o código do jogo é aberto e, portanto, passível de modificações. Os *mods* dos jogos alterados são disponibilizados de graça para *download* em plataformas e sites de jogos de videogames (Goldenboy, 2022).

No site Dicionário Técnico¹⁵, também está explicitado que modificações em jogo podem realizar uma pequena modificação estética, como mudança visual de uma personagem, cenários e músicas de um jogo, ou mesmo modificações completas que podem envolver a criação de uma nova história, novas mecânicas de jogabilidade e até criar outro jogo completamente diferente a partir dos recursos do original.

Segundo Sotamaa (2003), qualquer alteração, por menor que seja, ao código de um software de entretenimento comercial, pode ser chamada de *modding*.

Na literatura, encontramos conexões dos *mods* com temas que vão desde as teorias de *fan culture*, comunidades de usuários e design participativo (Postigo, 2007).

Os jogadores, conhecidos por *gamers*, fãs de um determinado jogo, desenvolvem conteúdos extras aos seus jogos favoritos e os disponibilizam a outros usuários. Esses fãs conseguem fazer análises profundas e enxergar diversas possibilidades de melhorias e modificações dentro dos jogos. Essas sugestões dos jogadores para a criação de novos conteúdos e mecânicas em seus produtos “nem sempre são ouvidas de bom grado pelos desenvolvedores dos respectivos jogos, e quando são atendidas geralmente elas são disponibilizadas através de expansões pagas (DLCs)¹⁶, o que não agrada ao público gamer”, conforme afirma Furtado (2018), em uma publicação no site Tendências Digitais¹⁷.

Alguns autores, com suas teorias, se tornaram a base do conceito e tiveram grande contribuição para o surgimento do *modding*. Um nome importante é o de Alvin Toffler, que criou o conceito de “*prosumer*”¹⁸ ou “prosumidor”. O termo criado pelo autor situa o *prosumer* no período anterior ao capitalismo, no sistema agrícola, e significava o sujeito que produzia e consumia os próprios produtos. Atualmente, na área da tecnologia, o termo faz referência aos produtores-consumidores que participam ativamente na produção de matérias, notícias, informações nas novas

¹⁵ <https://www.dicionariotecnico.com/traducao.php?mob=&termo=game%2Bmodding>

¹⁶ *Downloadable Content*, em inglês), são conteúdos adicionais lançados por desenvolvedores de jogos para enriquecer a experiência do jogo base

¹⁷ <https://medium.com/tend%C3%A2ncias-digitais/modifica%C3%A7%C3%B5es-nos-jogos-digitais-mods-ee574dbee6b7>

¹⁸ Refere-se a indivíduos que não apenas consomem produtos ou serviços, mas também participam ativamente na sua produção ou criação

mídias, internet, desenvolvimento (Bório, 2014). Segundo o autor, o sujeito *prosumer* produz informações de interesse e repercussão pública em grande quantidade em blogs, redes sociais, sites, fóruns, comunidades virtuais e mais recentemente, nos meios audiovisuais, passando de telespectadores (antes passivos), a ativos produtores, com criações de seus próprios conteúdos com teor social, político, econômico e cultural.

Em relação aos videogames, o *prosumer* interfere com criações inovadoras de produtos, como a modificação em jogos, para suprir suas necessidades, esse trabalho geralmente é criado por *hobbie*, para ter maior imersão no jogo ou como forma de expressão. O gamer, de posse dos conhecimentos e conceitos de programação, de ferramentas de desenvolvimento e trabalho duro, consegue através destas modificações, melhorar gráficos, jogabilidade e outros elementos dos jogos. O rápido compartilhamento desta ferramenta possibilita que jogadores do mundo todo façam uso destas modificações, tendo todos consciência de suas contribuições para satisfazer suas necessidades em relação à interação com o jogo.

Na cultura gamer, o conceito de *modding* é muito utilizado e, em época de cibercultura, onde o jogador é também produtor de forma mais ativa, esse sujeito norteia a indústria dos games, que já foi intensamente impactada e necessita ser moldada constantemente para atender a essas novas formas de jogar e produzir conteúdo em jogos. Essas criações também são responsáveis por aumentar a vida útil de muitos jogos, e ainda dar início a marcas de sucesso e surgimento de tendências que influenciarão os rumos da indústria de games.

De acordo com Prata (2020), o primeiro jogo modificado foi o clássico *Castle Wolfenstein*, para Apple II, na década de 80, por Andrew Johnson, Preston Nevins e Rob Romanchuk, que substituíram os nazistas no jogo por *smurfs* e nasceu ali o *Castle Smurfenstein*.

Em 1993, mais pessoas descobriram a possibilidade de criar em um jogo base novas criações, e uma dessas criações foi no “*Doom*”, uma série de jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa desenvolvida pelo id Software LLC, uma empresa desenvolvedora de jogos de computador fundada no ano de 1991, em Mesquite, Texas, condado de Dallas. Os desenvolvedores, após perceberem o que os *modders* estavam propondo em seus jogos, aceitaram as novas alterações e disponibilizaram

os mapas, *sprites*¹⁹ e texturas em um único arquivo WAD — um acrônimo para “*Where's All the Data*”, formato de arquivo usado por Doom e todos os jogos baseados no motor *Doom* para armazenar dados. A partir deste fato, muitas criações foram desenvolvidas e espalhadas. Tom Hall e John Carmack, os desenvolvedores do jogo, tornaram o processo mais acessível ainda quando lançaram gratuitamente um editor de fases do jogo, o que fez com que os experimentos por parte dos jogadores-produtores se mostrassem mais profundos. Foi desta forma que surgiu, por exemplo, o *Aliens Total Conversion*, primeiro *mod* que alterou de forma completa um jogo da desenvolvedora id Software (Prata, 2020).

Outros jogos que receberam modificações foram *Counter-Strike (Half-Life)*, lançado em 1998, com a modificação que criava um modo multiplayer, onde duas equipes tinham que se enfrentar, *DayZ (Arma 2)*, que recebeu a modificação em 2012, e o jogo *Player Unknown Battle Royale (Arma 3)*, idealizado por Brendan Greene, que tornou o jogo multiplayer, ampliou o espaço para os combates e diminuiu a repetitividade que tinha no mercado. Neste *modding*, o autor usou como inspiração o filme japonês *Batalha Real*, onde um grupo de estudantes precisava se enfrentar até que apenas um sobrevivesse.

Outro jogo modificado foi *Defense of the Ancients (Warcraft III: Reign of Chaos)*, que incluía no game um editor, permitindo que os jogadores pudessem dar vida a suas próprias aventuras. A ferramenta era tão completa que com ela era possível criar tanto mapas levemente modificados quanto cenários bastante alterados, com objetivos, unidades e eventos que não estavam disponíveis no jogo original (Prata, 2020).

O *Team Fortress (Quake)* teve a modificação para o primeiro *Quake*²⁰, em 1996. Aproveitava vários conceitos do multiplayer da id Software, mas adicionava alguns elementos que o deixavam mais interessante, como a possibilidade de escolher a classe do personagem que controlaria. Também era possível a cooperação com os outros membros da equipe (Prata, 2020).

Um dos grandes fenômenos dos últimos anos que continua a conquistar milhões de jogadores todos os anos são os jogos Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), segundo Pedro Luís Fernandes (2015). O primeiro jogo do gênero surgiu na década de noventa e chamava-se *Aeons of Strife*. Era um *mod* para um mapa do

¹⁹ Imagens ou objetos gráficos de duas dimensões em um jogo, pode ser tanto personagem quanto objetos adicionados em um plano de fundo.

²⁰ Jogo de computador de tiro em primeira pessoa, criado pela Id Software e lançado em 1996.

popular jogo de estratégia, produzido pela Blizzard, *Starcraft*. Em seguida, o Defense of the Ancients (*DoTA*), criado em 2003, gerou também um *mod* para um mapa de um jogo de estratégia, também produzido pela Blizzard, o *Warcraft 3*. Este *mod* foi tão popular que inspirou a criação exponencial de outros *mods*. Em 2009, surgiu o primeiro jogo *standalone* do gênero *Demigod* e, no mesmo ano, a Riot Games lança o que é considerado por muitos o rei do gênero, *League of Legends*. A partir deste acontecimento a palavra “MOBA” começou a ser utilizada para definir este gênero de jogos (Fernandes, 2015).

O jogo *League of Legends* e os games derivados bateram a marca de 180 milhões jogadores mensais (Bassani, 2021). O número é significativamente maior que os 120 milhões de jogadores da Steam, registrados em 2020. Muitos outros jogos possuem *moddings* famosos e alguns deles, depois de muitas atualizações, se transformaram em novos jogos. Citamos como exemplos, *Garry's mod*, *Counter Strike*, *Black Mesa*, *Medieval 2*, *Bomba Patch* (criado por um brasileiro) e *Tales of Zestiria*.

De acordo com Fernandes (2015), os jogos MOBA ilustram o papel dos *modders*, não só como consumidores, mas também como prosumidores (Toffler, 1980). Outro exemplo, é o *modding* criado pelos jogadores do jogo *Elder Scrolls V: Skyrim*, que produziram suas próprias flechas a partir dos recursos que já se encontravam disponíveis no jogo para a criação de outras armas. O *mod* tornou-se tão popular que a Bethesda acabou por incorporá-lo numa expansão oficial para o jogo.

Na atualidade, os jogadores e *modders* interagem muito com os jogos online nas redes sociais. Criam e participam ativamente de fóruns e comunidades para potenciar a jogabilidade, promover seus jogos e para manter a comunidade de jogadores ativa. Não são agentes passivos e nem limitados a jogar, mas a ver, criar, editar e partilhar conteúdos, utilizar o jogo como uma profissão, como nos esportes eletrônicos (*e-sports*), realizar microtransações de *skins* dos jogos, transmissão em plataformas de *streaming*, modificar jogos, criar jogos novos a partir de jogos antigos, criar guias e tutoriais de jogos e partilhar suas criações para o mundo inteiro.

As comunidades de jogos online compartilham interesses, buscam outros grupos e comunidades e têm várias outras coisas em comum. Acomodam-se em plataformas virtuais como Hangout, The Enemy, Discord ou fóruns. São exemplos de comunidades a *r/gaming* e a *Steam community*. Esta última possui a Oficina Steam,

que é a central de conteúdo criado por jogadores e de ferramentas para publicar, organizar e baixar tal conteúdo para os jogos, inclusive *mods*.

Apesar de os *modders* serem geralmente fãs de algum jogo, isso não quer dizer que para uma pessoa ser um *modder* necessita obrigatoriamente ser um dos fãs de um determinado jogo. A alteração do código de um videogame de forma que este funcione de forma diferente da prevista é realizada pelo desejo de modificar e criar conteúdo de acordo com certas necessidades. Sua atividade pode abranger várias áreas e assumir várias formas: podem preencher lacunas presentes no jogo original, adicionar conteúdo ou modificar certas partes da história (ou até mesmo a história toda), bem como corrigir *bugs*.

Comumente, os *modders* são idolatrados por outros jogadores e pelas comunidades que participam e apreciados pela indústria de games, que adotam uma postura cada vez mais colaborativa em relação a eles, chegando mesmo a recompensar seu trabalho, tal como Merlin Münch, afirma: “através da sua atividade, os *modders* transformaram-se numa constante fonte de inovação para a indústria e as suas inovações também têm um efeito benigno nos jogos porque são uma forma de aumentar a longevidade e o interesse nos mesmos” (Münch, 2013).

Os *mods* não estão sujeitos a um gênero específico de videogames, mas podemos considerar que eles proliferam mais em alguns estilos de jogos do que em outros, um deles são os Role Playing Games (RPG's). Tal constatação foi confirmada pela quantidade de *mods* disponíveis no portal Nexus da saga *Elder Scrolls* ou nos *FPS's* e pelo sucesso de *mods* como *Counter Strike*, *DayZ* e *Project Zomboid*.

Grande parte dos jogos, no modelo da empresa, já são criados com kits e plataformas de *modding* incluídas no pacote do jogo, pensando-se na contribuição dos *modders* na proposição da modificabilidade do jogo (Postigo, 2010). Empresas como a Bethesda Softworks e a Valve, oferecem ferramentas e tutoriais para explicar os básicos do *modding* para facilitar o trabalho dos *modders*. Isso permite aos *modders* a criação de conteúdos com grande potencial que agregam maior valor aos produtos originais. Os *modders* são atualmente uma mão de obra (paga ou gratuita) extremamente valiosa para a indústria, existem, inclusive, jogos sendo produzidos onde *mods* não são mais tratados apenas como um adendo, mas sim como parte ativa do jogo-base em si, como é o caso em *The Sims*, *Spore* e *Second Life*, títulos onde o conteúdo criado pelos usuários se tornou uma peça central dos jogos. (Laukkanen, 2005; Sihvonen, 2011 apud Pereira; Liden; Bernardes; 2019).

Ressaltamos ainda que, sendo uma prática que utiliza propriedades intelectuais pertencentes a terceiros, as empresas regulam o que os *modders* podem ou não fazer em seus jogos. Geralmente, a desenvolvedora cria fóruns onde a comunidade de *modders* se reúne e têm acesso, participam e compartilham conteúdos, como regras, ferramentas, dicas e atualizações. Nem todas as empresas têm a mesma postura colaborativa face ao *modding*, sendo que os *modders* podem ser processados pelos detentores dos direitos das respectivas propriedades intelectuais, no caso de empresas que se opõem a modificações feitas por *modders* em seus títulos. Sem o consentimento e autorização das empresas que desenvolveram o jogo, qualquer alteração ou modificação de jogos é uma atividade ilegal e a violação do *copyright* pode acarretar consequências negativas judicialmente. No campo da propriedade intelectual, a proteção se refere ao código do jogo, enredo, personagens, a criação de jogos novos, marcas, criação de trilha sonora e *skins* dos próprios jogos e demais elementos contidos nos jogos, como, por exemplo, uma música. Na legislação brasileira, os jogos eletrônicos são enquadrados como “programas de computador”, recebendo proteção da Lei de Software (Lei n. 9.609/1998), regulamentada pelo Decreto nº 2.556, de 20 de abril de 1998, bem como do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

O trabalho dos *modders* é regido pelos termos das licenças de usuário (*end-user license agreement* – EULA) com os quais jogadores (e *modders*) devem concordar ao instalar um jogo eletrônico. Estas licenças são a forma encontrada pela empresa para proteger seus interesses e estabelecer o que considera legalmente aceitável ou não fazer a partir de seus produtos (Nieborg, 2005; Scacchi, 2010). A Nintendo e a Take-Two Interactive, dona da Rockstar Games (de GTA e Red Dead Redemption) são exemplos de empresas que não permitem a existência de produtos que possam interferir com os seus planos de negócios (Almeida, 2015; Coleman, Dyer-Witthford, 2007).

Entre os diversos sites de jogos e de modificações em jogos, destacamos o *Nexus Mods*, que permite aos usuários fazer upload e *download* de *mods* para jogos de computador. O site atua como uma fonte para a distribuição de conteúdo original. É um dos maiores sites de modificação de jogos da web e, em janeiro de 2022, tinha trinta milhões de membros registrados. Outro site importante é o Mod DB, que se concentra na modificação geral de videogames. Foi fundado em 2002, por Scott "INtense!" Reismanis e possui mais de 12.500 modificações registradas e já hospedou

mais de 108 milhões de downloads (Wikipedia - inglês).

Um tema relevante para explorar os limites legais em modificações de jogos de videogame é a propriedade intelectual e a ética na comunidade de desenvolvimento de *mods*. A criação de modificações em jogos pode ser feita legalmente, de acordo com os termos de serviço e as políticas definidas pelos desenvolvedores e proprietários do jogo, mas também pode ocorrer de forma ilegal. Isso pode incluir *hacks*, *cheats*²¹ ou *mods* que desbloqueiam conteúdos pagos ou exclusivos. Tal ação, sem a devida licença ou permissão dos desenvolvedores, é uma prática ilícita e antiética que pode ter implicações legais significativas, como ações judiciais por violação de direitos autorais ou de termos de uso.

Os desenvolvedores de jogos geralmente têm políticas claras sobre a modificação de seus jogos e podem impor restrições legais aos *mods* ilegais. Existem vários casos notórios de jogos que foram modificados sem licença, levando a ações judiciais e outras repercussões. Por exemplo, em *Grand Theft Auto V* (GTA V), *modders* criaram a *FiveM*, uma modificação que permite a criação de servidores dedicados de *roleplay*²² (RP) e outras experiências multiplayer personalizadas sem a permissão oficial da Rockstar Games. A Rockstar Games e a Take-Two Interactive, empresa controladora da Rockstar, inicialmente tomaram medidas legais contra os desenvolvedores de *FiveM*, incluindo ordens de cessar e desistir, além de proibições de acessar os serviços online da Rockstar.

Outro exemplo é no jogo *Counter-Strike: Global Offensive* (CS), onde *modders* criaram *cheats* que permitiam a jogadores ver através das paredes e *auto-aim*²³. A empresa proprietária baniu milhares de contas e tomou ações legais contra os criadores de *cheats*.

Por outro lado, existem videogames que possuem código aberto, o que significa que o código-fonte do jogo é disponibilizado publicamente, permitindo que qualquer pessoa o acesse, modifique e redistribua conforme desejado, de acordo com os termos da licença de código aberto sob a qual o jogo é lançado. Alguns exemplos de jogos populares com código aberto incluem:

- *SuperTuxKart*: Um jogo de corrida estilo kart inspirado no Mario Kart.

²¹ Gíria utilizada por gamers para designar códigos e truques especiais durante o jogo. Pelo fato destes geralmente resultarem em habilidades que beneficiam o jogador ou exibirem revelações do segredo do jogo, são por vezes considerados como trapaça.

²² *Mod* de GTA V para PC que transforma o jogo em um RPG *online*, e que pode oferecer modificações de veículos, cenários e personagens

²³ É um recurso ou *cheat* que ajusta automaticamente a mira do jogador para que os tiros tenham maior chance de acertar o inimigo

- *0 A.D.*: Um jogo de estratégia em tempo real ambientado na antiguidade.
- *OpenTTD*: Uma recriação de código aberto do jogo de simulação de transporte *Transport Tycoon Deluxe*.
- *Battle for Wesnoth*: Um jogo de estratégia por turnos com elementos de fantasia.

Esses jogos muitas vezes são distribuídos gratuitamente e podem ser encontrados em plataformas como *GitHub* ou *SourceForge*, onde a comunidade pode colaborar no desenvolvimento e compartilhamento de *mods*, correções de *bugs* e outras melhorias, resultando em uma grande variedade de modificações, expansões e melhorias feitas por *modders* ou pela comunidade.

Em jogos que possuem licença *MIT*²⁴, modificar o comportamento do software não só é permitido, como também oferece uma ampla gama de benefícios, que vão desde a personalização da experiência individual até o enriquecimento da comunidade de jogadores e o prolongamento da vida útil do jogo, adicionar novos conteúdos, melhorar a otimização do jogo e implementar recursos que os desenvolvedores originais não incluíram.

3.2.1 Modding como recurso de acessibilidade em videogames

Embora o *modding* tenha ganhado relevância na sociedade digital contemporânea, seu uso como ferramenta de acessibilidade ainda é pouco explorado nos estudos de tradução e em áreas como design de jogos, tecnologia da informação e psicologia. Grande parte do conteúdo sobre o tema permanece concentrada em blogs e sites especializados em acessibilidade (Mangiron, 2011). Para ampliar as iniciativas que promovam a inclusão audiovisual nos videogames por meio desse recurso, é relevante sensibilizar a comunidade gamer sobre sua importância e viabilidade. Igualmente relevante é incentivar parcerias entre pesquisadores, *modders*, desenvolvedores, tradutores, jogadores com deficiência, designers e outros profissionais, com o objetivo de criar modificações que tornem mais jogos, especialmente os indies de código aberto, acessíveis a um público mais diverso.

O desenvolvimento de *mods* voltados para a acessibilidade oferece soluções para limitações que os desenvolvedores originais nem sempre contemplam, permitindo que mais jogadores se envolvam plenamente na experiência gamer e

²⁴ Licença permissiva de programas de computadores (*software*), utilizada em *software* livre e em *software* proprietário, criada pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT).

abrindo um vasto campo de pesquisa, tanto em termos de inovação tecnológica quanto de promoção da inclusão. Segundo Matheus Souza (2022):

a modificabilidade define o potencial de transformação de um jogo, tornando seu espaço de possibilidades em um espaço de projeto potencial para lapidação, expansão e inovação. O *modder* pode utilizar esse espaço para explorar ao máximo o potencial de um videogame e trazer à tona qualidades demandadas pelos jogadores, mas ainda pouco evidentes no jogo projetado. (SOUZA, 2022).

Em relação aos *moddings* existentes para acessibilidade de pessoas com deficiência, um grupo de considerável importância é *Eternal Legend*, que é uma comunidade brasileira que se une ao principal objetivo de divulgar formas de acessibilizar jogos de videogame para cegos, para Android ou PC. O grupo foi fundado em 2018 e hoje conta com vários jogos acessíveis, graças ao contato realizado pelo grupo com os desenvolvedores, ou se ajudando entre eles. No canal do grupo disponível no *YouTube*, podem ser encontrados tutoriais para cegos de como jogar jogos de luta, onde encontrar os melhores audiogames e até como instalar *mods* de acessibilidade, focados em pessoas com deficiência visual.

O *Eternal Legend* ensina pessoas cegas a instalar modificações em games para adicionar opções de acessibilidade que originalmente não estavam presentes na programação original do título. Desta forma, eles conseguem acesso a jogos como *Hades*, *Stardew Valley*, *Hearthstone*, entre outros. As modificações trazem novas funcionalidades mecânicas, como sons para localização geográfica nos mapas informando onde ficam as paredes, passos, colisão etc., além de trazer funções de leitura de menus em geral, adicionando compatibilidade com o leitor de tela NVDA²⁵, entre outros. Isso tudo é possível graças a uma tecnologia chamada OCR (*optimize character recognizer*), que reconhece textos em imagens, não sendo necessário existir um arquivo em formato TXT do texto em questão. Essas modificações, segundo o site, não são feitas de maneira oficial, portanto, a funcionalidade das ferramentas pode conter erros.

O site Tecmundo¹ cita os jogos relacionados abaixo, com suas respectivas modificações, feitas pelo grupo *Eternal Legends*:

Hearthstone: O jogo de cartas competitivo da Blizzard tem compatibilidade com *mods* de leitura das cartas, leitura de coleções, campo de batalha acessível, modo treino acessível e os modos online ranqueados, pois a produtora do jogo não reconhece

²⁵ NVDA (*NonVisual Desktop Access*) é um leitor de tela gratuito e de código aberto, desenvolvido para auxiliar pessoas com deficiência visual

esses *mods* de acessibilidade como trapaça.

Figura 2 – Hearthstone: cartas em um tabuleiro de taverna.

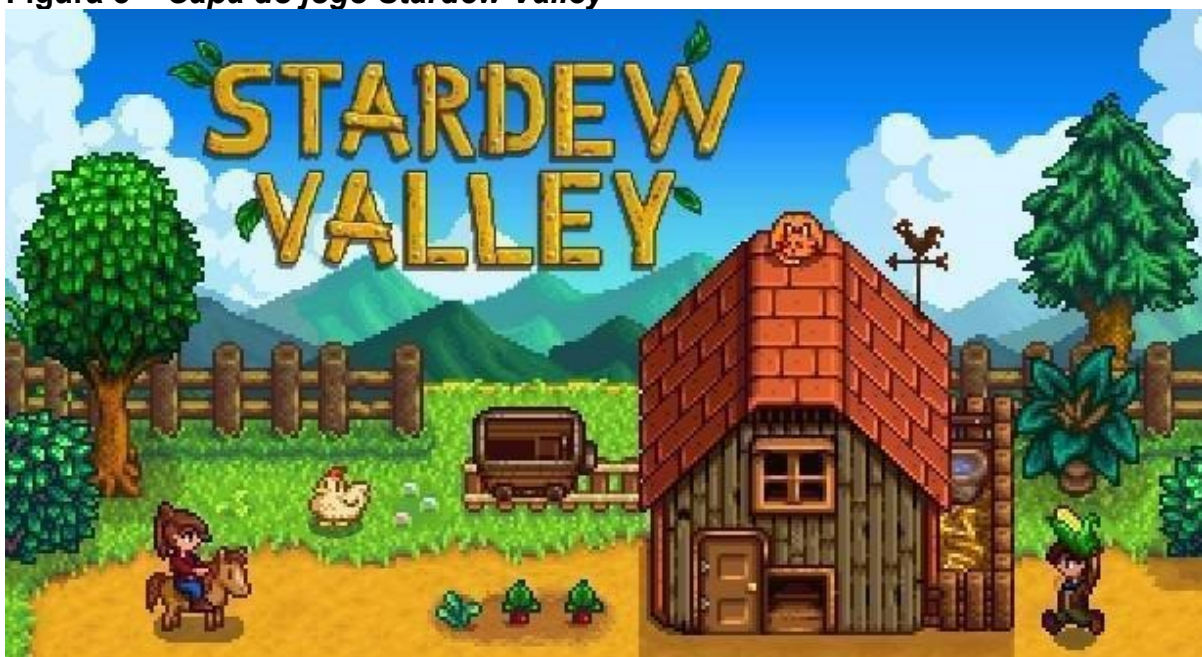


Figura 2 - *Hearthstone*: cartas em um tabuleiro de taverna.

Fonte: Google Play

Stardew Valley: O jogo de fazendinha contém as modificações: compatibilidade com leitores de tela e a localização de objetos pelo som para pessoas cegas ou com baixa visão.

Figura 3 – Capa do jogo Stardew Valley



Fonte: Steam

Hades: Neste jogo há um pacote de *mods*: retira o dano das armadilhas, teleporte para as portas, sons de combate adaptados, leitura de menus e textos, entre outros.

Figura 4 – Gameplay em visão isométrica.



Fonte: Epic Games

Esses *mods* são encontrados nas comunidades de PCDs que gostam de games. O grupo *Eternal Legend* disponibiliza tutoriais no YouTube em português, com links para o *download* dessas modificações. O grupo é atualmente formado por 5 membros totalmente empenhados em trazer acessibilidade para jogos que não possuem essas funções em acessibilidade.

Na área da deficiência física-neuromotora, Mike Brown, diretor criativo do jogo *Forza Horizon 5*, fez uma parceria com a comunidade de pessoas com deficiência física e com o *Xbox* e, usando as Diretrizes de Acessibilidade do *Xbox*, implementaram os recursos de acessibilidade no referido jogo. Os recursos de acessibilidade incluem suporte para língua de sinais americana (ASL) e língua de sinais britânica (BSL) para cinemáticas; uma configuração de modificação da velocidade do jogo que permite aos jogadores jogar a uma taxa reduzida; opções de legenda personalizáveis; modo de alto contraste; modo daltonismo. Os recursos básicos dos jogos *Forza* também são mais acessíveis, como a capacidade de ajustar as configurações de áudio e dificuldade, bem como o remapeamento do controlador.

O desenvolvimento do *Forza Horizon 5* priorizou a incorporação de recursos acessíveis e personalizáveis. Muitos dos recursos de acessibilidade encontrados no jogo foram criados em parceria com jogadores da comunidade *Gaming & Disability*. São as acessibilidades:

- 1) configuração de modificação de velocidade do jogo, que permite aos jogadores jogar *Forza Horizon 5* em velocidade reduzida (para jogar offline; este recurso é ótimo para iniciantes e para aqueles que desejam mais tempo para progredir no jogo;)
- 2) modo de alto contraste, que altera as cores para facilitar a distinção de itens como menus e texto para os jogadores;
- 3) modo daltonismo, que permite que jogadores com daltonismo visualizem melhor os elementos do jogo (os jogadores podem ajustar as configurações daltônicas de forma independente para a interface do usuário e o visual do jogo);
- 4) customização das legendas (ativar ou desativar legendas, ajustar o tamanho da fonte, ajustar a opacidade do fundo, capacidade de destacar palavras-chave);
- 5) personalizar o menu e o tamanho da fonte do jogo;
- 6) ter narrador de leitor de tela que lê texto, botões e outros elementos em voz alta;
- 7) opções de conversão de texto em fala e de fala em texto para jogadores que desejam participar do bate-papo por voz e precisam enviar voz sintetizada ou receber bate-papo por voz como texto sintetizado;
- 8) capacidade de desativar fundos móveis;
- 9) configuração de duração da notificação, que permite aos jogadores definir por quanto tempo as notificações aparecem no jogo;
- 10) habilitação de língua de sinais.

O último recurso foi introduzido através de *modding* no jogo, após a última atualização. Este recurso de acessibilidade, de grande importância, tornou o jogo *Forza Horizon 5* um exemplo de experiência inclusiva para todos. *Forza Horizon 5* chegou a ganhar o prêmio de inovação em acessibilidade no The Game Awards em 2022. O jogo pode ser jogado no *Xbox Game Pass*, nos consoles *Xbox Séries X e S* e *Xbox One*, *Windows PC* e *Steam* e também no celular ou tablet *Android*.

Um jogo que apresenta um exemplo de acessibilidade comunicacional é o jogo *Guardiões da Justiça 1.0*, cuja proposta inclui pessoas de todas as idades que possuem Transtorno do Espectro Autista (TEA), transtornos de aprendizagem e/ou deficiência intelectual, visual ou auditiva. O jogo inclusivo conta com audiodescrição, Libras e legendas para surdos e ensurdecidos, além de oferecer narração em

português e inglês e roda em dispositivos móveis (celulares *Android*, *iPhone* e *tablets*) e no PC.

Os idealizadores do jogo são a equipe pernambucana Tangram Cultural, que conquistou o 1º lugar no Prêmio Ayrton de Almeida Carvalho de Preservação do Patrimônio Cultural de Pernambuco, em 2022. O concurso foi promovido pela Secretaria de Cultura do Estado de Pernambuco (Secult-PE) e pela Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco (Fundarpe), com objetivo de selecionar e premiar ações exemplares, voltadas à proteção e preservação do patrimônio cultural material e imaterial de Pernambuco.

Na atualidade, apesar de ter ampliado o número de profissionais que se debruçam em desenvolver aparatos tecnológicos, plataformas, aplicativos e criar modificações em jogos para solucionar a inacessibilidade existente na maioria dos jogos, é preciso maior avanço. Na verdade, compreendemos a necessidade de criar os produtos digitais já pensados em termos de inclusão, independente das deficiências, para garantir uma cultura não excludente. É esse olhar, postura, ação política e respeito à toda a diversidade de públicos que interagem com os videogames que desejamos que os desenvolvedores (*publishers*) adotem.

Referente a este quadro, a AbleGamers, organização sem fins lucrativos, é uma grande colaboradora, pois tem se posicionado com muita ênfase em ações de conscientização da sociedade e das indústrias de videogames sobre a importância dos recursos de acessibilidade serem parte integrante de todos os games design, independente da classificação do jogo e do porte das indústrias de videogame.

3.2.2 Explorando as regras e orientações gerais para modificação do jogo *Project Zomboid*

Jogos de videogame como *Project Zomboid*, que possuem licença MIT e que não possuem acessibilidade a pessoas com necessidades específicas ou com diversidade funcional podem se beneficiar significativamente de modificações que atendam a essas demandas não ofertadas pelos desenvolvedores originais. Em verdade, apesar de o código do jogo não ser aberto, a desenvolvedora Indie Stone tem uma política amigável em relação à modificação do jogo. Ela encoraja ativamente a comunidade de *modding*, oferece suporte oficial e até fornece ferramentas e documentação para facilitar a criação de *mods*, especialmente aqueles que adicionam novos itens, mecânicas de jogo, melhorias gráficas e correções de *bugs*,

reconhecendo que a comunidade pode aumentar a longevidade e o interesse em seu jogo, além de proporcionar aos jogadores a oportunidade de personalizar sua experiência de jogo de acordo com suas preferências. Cabe ressaltar, entretanto, que a empresa exige que as modificações sejam criadas e distribuídas de acordo com as diretrizes e políticas estabelecidas pelos desenvolvedores, não infrinjam os direitos autorais e os termos de serviço do jogo ou de terceiros, como o uso de conteúdo protegido, como músicas, imagens e outros recursos sem permissão adequada, o EULA²⁶ e nem seja utilizado para atividades ilegais, como pirataria. É uma prática comum e ética dar créditos adequados aos *modders* ou fontes de recursos usados no desenvolvimento do *mod*. Estas orientações são evidenciadas pelo suporte oficial para *mods* no Steam Workshop e em outros locais, que são amplamente utilizados pelos *modders* para carregar suas criações e facilitar a distribuição, o acesso e a instalação por outros jogadores.

O videogame *Project Zomboid* é conhecido por ter uma comunidade ativa de *modding*, o que significa que há uma ampla variedade de *mods* disponíveis para o jogo. A quantidade exata disponível varia ao longo do tempo devido à natureza dinâmica da comunidade, com novos *mods* sendo criados e outros ficando desatualizados. No entanto, uma rápida pesquisa online sugere que há centenas, senão milhares disponíveis para o jogo. Eles podem variar desde pequenas alterações de jogabilidade até modificações que adicionam novos recursos significativos, como novos itens, mapas, personagens, mecânicas de jogo, entre outros.

Para criar a modificação em jogos de videogame é necessário que o autor possua um conjunto específico de habilidades e conhecimentos técnicos na área de engenharia de software. Mesmo nas modificações mais simples, são exigidos conhecimentos básicos em programação. Os recursos disponíveis para programadores que desejam criar modificações em jogos variam dependendo da plataforma e do software específico envolvido. Alguns recursos gerais que programadores podem utilizar para facilitar o processo de *modding* são os SDKs (*software development kits*), *modding tools*²⁷, APIs (*application programming interfaces*), linguagens de *script*, comunidade e fóruns de *modding*, documentação e

²⁶Sigla para *End User License Agreement*, que em português é traduzida como Acordo de Licença do Usuário Final ou Contrato de Licença do Utilizador Final, refere-se a um contrato de licença de uso de *software* proprietário estabelecido entre o licenciante e o comprador, que regula o direito deste de utilizar o *software*.

²⁷ Ferramentas e recursos desenvolvidos para facilitar a criação, modificação e personalização de conteúdo dentro de jogos de videogame

tutoriais, engenharia reversa e versionamento e *backup*.

Cada projeto de *modding* pode ter requisitos específicos e limitações, portanto, é importante explorar os recursos específicos disponíveis para o jogo que se deseja modificar. A combinação adequada de ferramentas técnicas, conhecimento da comunidade e habilidades de programação são essenciais para criar *mods* de qualidade que enriqueçam a experiência dos usuários. Ouvir o feedback dos jogadores e fazer ajustes com base nas sugestões recebidas é crucial para melhorar a qualidade e a recepção da modificação.

As APIs (*Application Programming Interfaces*), ou Interfaces de Programação de Aplicações, são conjuntos de ferramentas, definições e protocolos que permitem que desenvolvedores criem *moddings* legalmente. O jogo *Project Zomboid*, material de estudo desta pesquisa, disponibiliza aos desenvolvedores as APIs e o Lua, que se refere a uma linguagem de *script* popular e amplamente utilizada na indústria de jogos e principal mecanismo utilizado para apoiar criadores de modificações (*modding*) na lógica de jogo. Essas modificações podem incluir desde pequenas alterações na jogabilidade até adições significativas, como novos itens, mecânicas de jogo, NPCs²⁸ (*Non-Playable Characters*) e mapa, interações de personagens e eventos.

A utilização do Lua como linguagem de *script* permite que os *modders* escrevam *scripts*²⁹ que interagem com a *engine* (motor) do jogo, modificando ou adicionando funcionalidades conforme desejado. Entre eles estão *PZ Modding Tools*³⁰ e *Lua Scripting*³¹. Além do suporte direto à Lua, a comunidade de *modding* de *Project Zomboid* é ativa e oferece recursos adicionais, como documentos, tutoriais, ferramentas de desenvolvimento e fóruns onde é possível compartilhar ideias, solucionar problemas e colaborar em projetos de modificações. Em plataformas como o Steam Workshop, que é integrada à loja digital Steam da Valve Corporation e projetada para facilitar o compartilhamento e a distribuição de *mods*, há disponibilidade de itens, conteúdo personalizado e outros tipos de produções criadas pela comunidade para jogos suportados. Além de compartilhados, os *mods* são classificados pelos próprios jogadores. A recomendação é que devem ser mantidos e atualizados para garantir compatibilidade com as novas versões do jogo, pois os

²⁸ Personagens em videogames que não são controlados pelos jogadores, mas sim pelo sistema do jogo.

²⁹ Conjuntos de instruções escritas em linguagens de *script* que controlam o comportamento de personagens, objetos, e eventos em um jogo.

³⁰ Ferramentas de *modding* do *Project Zomboid*.

³¹ Uso da linguagem de programação Lua para criar *scripts* dentro de um sistema maior, como um jogo, aplicativo ou *software*.

desenvolvedores frequentemente atualizam o jogo, e os *mods* devem ser adaptados para funcionar corretamente com essas atualizações.

Para a criação de *modding* para o videogame *Project Zomboid*, o *modder* necessita compreender a linguagem de programação em Lua, que é a linguagem de *script* usada no jogo. Além de estar familiarizado com a sintaxe básica de Lua, como variáveis, funções, condicionais e *loops*, também é necessário entender a estrutura de diretórios e arquivos do videogame e saber onde estão localizados os *scripts*, recursos gráficos e arquivos de configuração. Outra habilidade importante é saber trabalhar com a API de *modding* (interface de programação de aplicativos) e SDKs (*software development kit*), fornecida pelos desenvolvedores, para poder acessar e modificar elementos do jogo através das funções e métodos disponíveis. Manipular arquivos, isto é, ser capaz de editar arquivos de configuração e *scripts* dentro do jogo, ter conhecimento da arquitetura do jogo, como ele é estruturado internamente, suas mecânicas e sistemas, incluindo sua *engine*, bem como conhecer o formato dos arquivos de dados (como texturas, modelos 3D), e como eles interagem entre si é igualmente fundamental para criar *mods* que se integrem de forma natural e melhorem a experiência de jogo. Outras habilidades importantes para o *modder* são: ter conhecimento de gráficos e áudio, participar de comunidades, utilizar tutoriais e documentações, ter respeito às regras e termos de serviço, saber testar e depurar a modificação para garantir seu correto funcionamento e especialmente ser criativo e original para criar modificações interessantes e inovadoras.

4. ESTUDO DE CASO: *PROJECT ZOMBOID*

Neste capítulo, foram abordados o desenvolvimento da pesquisa e os meios utilizados para alcançar os objetivos pré-estabelecidos.

No subcapítulo de Metodologia é apresentada mais detalhadamente a abordagem da pesquisa, bem como a natureza e objetivo.

No próximo subcapítulo são retomadas informações importantes sobre o jogo escolhido como estudo de caso, descrevendo com mais ênfase o texto-base a ser traduzido.

Já no subcapítulo de Tradução interlinguística é explicado como foi realizado a tradução interlingual das legendas, partindo de uma transcrição até o modelo final em português. Este capítulo também contém os Diários de Bordo, proposto por Barbosa e Costa (2022), baseados em modelo de Nord (2016), assim como a análise da tradução, apresentando minuciosamente as estratégias e decisões ao longo da tradução comentada.

Na legendagem descritiva, foram descritos os meios usados para a tradução de sons, onomatopeias, etc.

E por fim no subcapítulo 4.5 foi apresentado o modelo proposto de Legendagem em Leitura Fácil, seguindo parâmetros de Santiago Vigata (2023) e outros. Neste capítulo foram detalhadas as escolhas e tomadas de decisões para tornar a leitura das legendas no jogo de videogame, mais acessível e objetiva para os surdos, assim como para pessoas com outras dificuldades.

4.1 Metodologia

Esta pesquisa adota uma abordagem metodológica qualitativa e exploratória, fundamentada por uma revisão bibliográfica que aborda deficiência e diversidades funcionais no campo da linguagem, acessibilidade audiovisual, e as definições e implicações éticas do *modding*. A revisão incluiu estudos que destacam brevemente a trajetória das pessoas com deficiência, especialmente as surdas, e reforçam a importância da acessibilidade em jogos de videogame, fornecendo uma base teórica sólida para a implementação das legendas no contexto do jogo *Project Zomboid*. Nesse contexto, a pesquisa abordou dois tipos principais de tradução, a interlinguística e a intralinguística.

A tradução interlinguística (do inglês para o português do Brasil) utilizou o modelo funcionalista de Christiane Nord (2016), que assegura a funcionalidade da tradução no contexto cultural do público-alvo. As análises extratextual e intratextual garantiram que as escolhas linguísticas e culturais fossem adequadas ao universo do jogo e às necessidades dos jogadores brasileiros. Para registrar as decisões tradutórias, desafios e soluções, foi mantido um diário de bordo detalhado, complementado pelo uso das tabelas propostas por Barbosa e Costa (2022).

A legendagem descritiva foi criada para transmitir informações sonoras de maneira acessível, permitindo que jogadores surdos, ensurdecidos ou com diversidades funcionais na linguagem pudessem usufruir plenamente do jogo. Recursos visuais adicionais foram integrados para melhorar a compreensão.

Na tradução intralinguística, a adaptação para leitura fácil seguiu os parâmetros de Helena Santiago Vigata, priorizando linguagem simples, frases curtas e gramática acessível. O processo envolveu a simplificação de textos e a reorganização estrutural para garantir que a mensagem fosse clara e compreensível, atendendo às demandas dos jogadores com dificuldades de leitura.

A fundamentação teórica baseou-se nas propostas de Pereira Rodríguez e Lorenzo García (2005), no Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (2016, 2021) e, sobretudo, nos estudos de Helena Santiago Vigata (2023), que forneceu os parâmetros essenciais para a formulação das legendagens em leitura fácil. Essas referências, aliadas a uma análise aprofundada do público-alvo, permitiram conectar as diretrizes teóricas às necessidades específicas dos jogadores surdos.

O processo de implementação prática utilizou o jogo *Project Zomboid*, selecionado por suas características que permitem modificações e inserção de novos conteúdos. Foram escolhidos quatro programas do canal fictício *Life and Living* como base para as legendas. A partir das transcrições existentes no jogo, o conteúdo foi traduzido e adaptado com foco em acessibilidade.

A modificação técnica do jogo utilizou ferramentas de programação para desenvolver o *modding* e integrar as legendagens descritivas e de leitura fácil, adaptando o sistema de exibição de legendas ao novo formato.

O processo de modificação do *Project Zomboid* envolveu etapas técnicas e criativas para adaptar o conteúdo às necessidades de acessibilidade. A adaptação consistiu na inserção das legendagens descritivas e de leitura fácil no canal fictício *Life and Living*, garantindo que os textos fossem exibidos corretamente dentro das

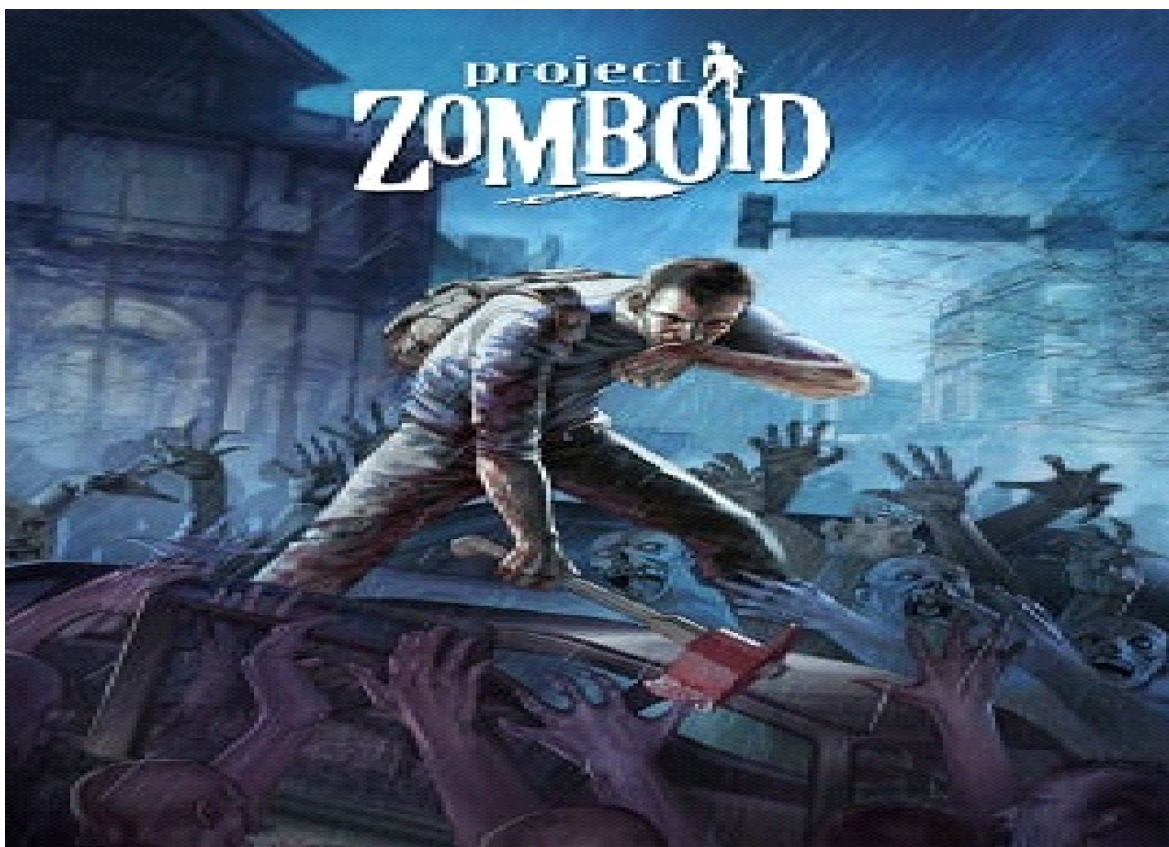
limitações do sistema de legendagem do jogo. Após a conclusão das modificações, o *mod* foi submetido a testes e revisões para garantir que o conteúdo estivesse funcional e acessível. Por fim, a versão final do *mod* foi publicada na Steam Workshop, permitindo que jogadores de diferentes contextos acessassem e utilizassem a adaptação, promovendo maior inclusão no universo dos jogos digitais.

Durante o desenvolvimento, foram enfrentados desafios relacionados à terminologia específica do jogo, à necessidade de balancear fidelidade ao texto original com acessibilidade, e às limitações de espaço para legendas. Para superar esses obstáculos, foram feitas escolhas lexicais cuidadosas, reformulações sintáticas e adaptações culturais que preservaram o significado original sem comprometer a clareza.

Assim, a pesquisa não apenas demonstrou o potencial do *modding* como ferramenta de inclusão, mas também forneceu diretrizes práticas e teóricas que podem inspirar iniciativas similares no futuro.

4.2 Escolha do jogo: *Project Zomboid*

Figura 5 – Capa do jogo *Project Zomboid*



Fonte: <https://store.steampowered.com>

Quadro 4 - Ficha técnica do jogo *Project Zomboid*

Desenvolvedor(es)	The Indie Stone
Distribuidora(s)	The Indie Stone
Plataforma(s)	MacOS Windows Linux
Gênero(s)	RPG Simulação
Tema(s)	Horror de Sobrevivência Pós-apocalíptico
Lançamento	20 de junho de 2011 (<i>Pre-alpha</i>) 8 de novembro de 2013 (<i>Alpha</i>)
Escrito em	Java C++ Lua
Última versão	Estável: 41.78.16 IWBUMS: 41.78.16
Licenças	<i>Terms and conditions</i>
Tamanho	~3.20 GB
Website	projectzomboid.com

Fonte: https://pzwiki.net/wiki/Project_Zomboid/pt-br

O videogame *Project Zomboid*, objeto de estudo e foco central desta pesquisa, é considerado um jogo de sobrevivência de zumbis, dos gêneros *role-playing game* (RPG) e *survival horror*, com muitos recursos e funcionalidades. Possui uma variedade de ambientes proporcionados por um mundo aberto harmonizado, com uma trilha sonora e recursos de áudio que se encaixam muito bem com a proposta do jogo. Os gráficos são isométricos e em duas dimensões. O videogame possui os modos de jogo, *single* e *multiplayer*, o último com até quatro jogadores, que podem trabalhar juntos para sobreviverem. As principais plataformas para a transmissão do jogo são: *Microsoft Windows*, *Mac*, *OS X* e *Linux*. O jogo dispõe de uma oficina na plataforma

digital Steam e está disponível também na GOG³².

Os jogos de sobrevivência são considerados uma extensão dos gêneros de ação e aventura, onde o personagem geralmente está sozinho ou trabalhando com outros jogadores para sobreviverem e completarem um objetivo, ao mesmo tempo em que estimulam a exploração de um mundo aberto. Neste jogo, o jogador cria um personagem que tenta sobreviver ao mundo apocalíptico proposto pelo *gamer*. A função do jogador, na experiência do jogo, é controlar as ações de seu personagem e possibilitar sua evolução através do acúmulo de experiências adquiridas e também gerenciar suas necessidades pessoais (fome, fadiga e tédio, estresse), descansar, procurar suprimentos e usar técnicas de sobrevivência para permanecer vivo, objetivo principal do jogo. No início de um jogo típico de sobrevivência, o jogador é colocado no mundo do jogo, que é gerado aleatoriamente para que os jogadores busquem movimentar-se em busca de alimentos e armas, com poucos recursos. O personagem criado pelo jogador normalmente terá uma barra de saúde e sofrerá danos por queda, fome, afogamento, contato com fogo, líquidos mortais ou sendo atacado por monstros sobrenaturais que habitam o mundo, como zumbis e mutantes, que são mais ativos à noite (Macdonalds, 2014).

Segundo Feitosa e Souza (2018), jogos de sobrevivência têm este nome por uma razão: ao coletar recursos básicos da natureza, como pedras e varas do chão e combiná-los, os personagens dos jogadores podem construir ferramentas de pedra bruta, como machados, picaretas e martelos, melhorar ferramentas, construir um abrigo simples para cada clima, gerar fogo e armas como arcos e lanças. A construção destes itens e armas é uma das formas de sobreviver ao jogo e enfrentar o apocalipse zumbi, famintas hordas de mortos-vivos, em um mapa gigante, que vive em expansão, devido a atualizações constantes e muitas opções de customização. O mapa do jogo é baseado no mundo real, em volta do Fort Knox e Louisville, ao norte de Kentucky, USA. O Condado de Knox conta com recriações de lugares reais: Muldraugh, West Point, Dixie Mobile Park, March Ridge e Louisville. Algumas cidades só existem em *Project Zomboid*, como Rosewood e Riverside (Tunholi, 2021).

O jogador também precisa avaliar os riscos e consequências de sua ação. Por exemplo, a caça fornece mais comida, mas traz risco de ferimentos ou morte, que é muito fácil de ocorrer. A todo momento o personagem recebe ameaças de morte, seja

³² Good Old Games é uma plataforma digital de distribuição de jogos eletrônicos

por fome, sede, exposição, feridas, intoxicação ou até insônia. Raramente existe uma condição vencedora para jogos de sobrevivência; o desafio para o jogador é durar o maior tempo possível (Feitosa; Souza, 2018).

Segundo Bonilla (2016), muitos jogos com elementos de perigo têm como objetivo sobreviver, mas há uma diferença entre sobreviver em jogos e jogos de sobrevivência. Neste último, o personagem se encontra em uma situação de perigo onde não apenas inimigos diversos podem matá-lo. Sobreviver à fome, sede e doenças se torna elementar para continuar vivo. A morte do personagem pode não ser o fim do jogo, já que o jogador pode criar e carregar um novo personagem e retornar à localização do jogo em que seu personagem morreu para recuperar o equipamento perdido.

Existem quatro modos de jogo disponíveis no *Project Zomboid*. São eles: apocalipse, sobrevivência, construtor e *sandbox*. Se os modos de jogo, que são uma parte importante da sua experiência no jogo, com configurações pré-selecionadas, não combinam com o jogador, ele pode personalizar as configurações para torná-lo mais fácil ou mais difícil.

Project Zomboid apresenta uma variedade de modos de dificuldades predefinidos, e um deles, como citado, é o modo *sandbox*, que permite ao jogador personalizar as configurações do jogo, como população de zumbis, transmissibilidade de vírus e raridade de saque. O game *sandbox*³³ geralmente ocorre em mundo aberto, por isso, o jogador possui acesso total do início ao fim, ainda que possam ser incluídos elementos estruturados, como minijogos, tarefas e histórias.

O videogame representa um desafio para os designers devido à sua estrutura não linear. Tarefas e missões ocorrem simultaneamente, desbloqueando-se à medida que outras são completadas. Cada cenário apresenta desafios exclusivos que requerem superação. O progresso é marcado por conquistas e pontos de experiência (XP)³⁴: ao conquistar uma realização, uma mensagem em *pop-up* mostra o que foi desbloqueado. Conquistas mais difíceis resultam em mais, incentivando os jogadores a superarem desafios complexos.

Desenvolvido, publicado e distribuído pela empresa The Indie Stone, o videogame teve como compositor Zach Beever. O motor do jogo é *Lightweight Java*

³³ Tipo de jogo que oferece ao jogador um ambiente aberto e não linear, incentivando a criatividade e a liberdade de ação.

³⁴ XP (ou experiência) em jogos refere-se a um sistema de pontuação que permite ao jogador medir seu progresso e desenvolvimento dentro do jogo.

Game Library, que é uma biblioteca de *software* de código aberto que fornece conexões para uma variedade de bibliotecas C, para desenvolvedores de videogame para Java. No site da Steam, que é uma plataforma de distribuição de jogos digitais para computadores, 5.984 avaliações recentes do jogo são muito positivas. De todas as análises incluídas no site, que perfaz o total de 303.879 análises, 286.058, ou seja, mais de 94%, consideram o jogo muito positivo. O jogo tem premissa simples e jogabilidade complexa. Na criação do personagem, há uma mecânica, onde é possível escolher as características positivas e negativas, dar a ele atributos, moldar a sua personalidade, os traços, habilidades, competências e ocupações. O personagem do jogo, pode inclusive ser surdo. Os muitos problemas para sobreviver que, além dos zumbis, são a fome, sede, depressão, problemas de confiança, solidão, doença, infecção e insanidade, estarão simulados de maneira implacável. Cada decisão tomada pelo jogador pode mudar o desfecho do jogo e não importa o que ele faça; em menor ou maior tempo, a morte é inevitável.

Figura 6 – Interface *Project Zomboid*



Fonte: https://pzwiki.net/wiki/Survival_Guide/pt-br

Os elementos da Interface do *Project Zomboid*, na versão mais recente, foram destacados na imagem acima, conforme a legenda:

- 1) Personagem do jogador.
- 2) Equipamento primário, normalmente para armas e ferramentas.
- 3) Equipamento secundário, geralmente serve para carregar coisas de uso indireto (sacolas plásticas, saco de lixo, mochila de viagem etc.) ou para algumas armas

grandes que necessitam as duas mãos.

- 4) Menu de inventário.
- 5) Menu de status do personagem.
- 6) Menu de fabricação.
- 7) Menu de móveis, para mover, girar e pegar móveis e itens maiores.
- 8) Modo de procura: uma habilidade de sobrevivência que permite procurar por alimentos e recursos em qualquer área.
- 9) O mapa é usado para navegar pelas cidades em Knox Country.
- 10) Hora atual. Exibido apenas ao transportar um dispositivo que mostra a hora.
- 11) Controle de tempo, serve para acelerar ou pausar o tempo no modo de jogo Solo.
- 12) Humores, que mostra quaisquer modificador de humor de seu personagem.
- 13) A *Hotbar* é uma barra de seleção onde o jogador armazena e seleciona as armas ou objetos mais usados, os itens ficam visíveis nas costas ou no cinto.

4.2.1 Meios de comunicação: transcrições e estações de rádio e tv

Os meios de comunicação, no jogo, são as estações de rádio, as transcrições, as estações de TV e as fitas VHS.

Tratando-se das estações de rádio, há a Knox Country Talk Radio (KCTA), que transmite notícias e informações locais, a Rádio The Knife (RTK), estação de rádio que toca música variada e a Star Classics, que transmite uma seleção de músicas clássicas são algumas das estações de rádio do videogame. Além destas, o Sistema Automatizado de Transmissão de Emergência (AEBS) é uma outra estação em frequência aleatória que informa ao jogador, durante o jogo, sobre o clima do dia atual e do dia seguinte, além de outras informações úteis. Considera-se que o dia começa às 9h. A cada hora, a estação de rádio anuncia: previsões de temperatura mínima e máxima, umidade e força do vento para o dia atual e para o dia seguinte, previsões de neblina, chuva e neve para o dia atual e para o dia seguinte. Os eventos climáticos extremos são informados de 2 a 5 dias antes, como tempestades, tempestades tropicais e nevascas. Há ainda anúncio se o evento do metajogo do helicóptero ocorrerá durante o dia atual, com o aviso: atividade aérea detectada.

No jogo, há flutuações de energia e falhas no sistema até o desligamento total da energia. Após o corte de energia, ao contrário de outras estações de rádio, a estação AEBS nunca desliga. Nas outras estações de rádio, durante eventos

climáticos a recepção pode ser ruim, fazendo com que a transmissão fique distorcida. Isso pode dificultar a determinação de quando um evento climático terminará.

4.2.2 Transcrições

Estão publicadas no site Portal *Wiki* as principais fontes de informações do projeto do jogo e da distribuição *openSUSE*, que é o espaço para redigir colaborativamente na documentação dos seus projetos, transcrições dos meios de comunicação: Estações de Rádio, estações de TV e fitas VHS. As transcrições da estação de TV *Life and Living*, material de estudo desta pesquisa, foram retiradas diretamente dos arquivos do jogo e convertidas em entradas *wiki* legíveis. A comunidade do *openSUSE*, com isso, objetiva disponibilizar documentação de alta qualidade e oferecer um lugar para a colaboração em todas as partes do projeto. Isto é feito de forma bem estruturada, padronizada e de fácil leitura. O conteúdo é criado, editado e refinado por todos os membros da comunidade.

O *Project Zomboid* possui *Wikis* disponíveis, como *Project Zomboid Wiki – Fandom*, *pzwikibrasil*, *pzwiki.net* e *Project Zomboid Wiki/pt – PZwiki*, administrados pela comunidade e acessível ao público para obter informações sobre o jogo. As informações nos *wikis* são mantidas por voluntários da comunidade do *Project Zomboid* e pelos administradores.

O *wiki Project Zomboid Wiki/pt – PZwiki*, de onde foram retiradas as transcrições da TV *Life and Living* para este trabalho acadêmico, foi fundado pelo usuário *Mmmicrophone*, em 7 de abril de 2011, mas mudou os domínios em 11 de junho de 2011, para o servidor oficial do *Project Zomboid*, onde permanece desde então. Ele é alimentado pelo software *MediaWiki*, gratuito e de código aberto. Todo o conteúdo do *PZwiki* (exceto imagens, arte e conhecimento de propriedade do desenvolvedor) são marcas registradas, com direitos autorais da *The Indie Stone* e licenciado sob a *Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0)*. conta com 17.945 páginas (3.773 artigos), desde a data de sua fundação até a data desta escrita.

Os conteúdos, no *wiki* do jogo *Project Zomboid*, estão padronizados, organizados, atualizados e acessíveis às pessoas que se comunicam em 28 idiomas, e entre elas as que utilizam o idioma Português/BR, com manutenções regulares. Possui também o recurso *wiki* multilíngue, que pode ser usado para a tradução dos artigos obrigatórios e criar *wikis* traduzidos.

4.2.3 Estações de TV

As estações de TV fictícias presentes no videogame possuem 05 categorias, sendo elas: 1- Patas TV, que pode ser encontrada no canal 202 e com programação voltada para animais e desenho animado infantil; 2- Triplo-N, canal 206 da TV, que exibe programação variada, oferecendo uma opção de entretenimento diversificada para os jogadores; 3-TURBO, canal 205, cuja programação inclui entretenimento e informações úteis para os sobreviventes; 4- WBLN News (notícias WBLN), canal 201, que transmite notícias e atualizações relevantes para os jogadores no contexto do mundo pós-apocalíptico nos primeiros (07) sete dias do jogo e; 5 – Canal 203, da TV, com a exibição do programa *Life and Living*. Este programa, por (09) nove dias, fornece aos jogadores informações e dicas úteis sobre como sobreviver. Ele aborda uma variedade de tópicos relacionados à sobrevivência, como técnicas de combate, construção de abrigos, gestão de recursos e muito mais.

Como mencionado anteriormente, o jogo oferece diversas camadas e opções que proporcionam entretenimento conforme as escolhas dos jogadores. No entanto, para este trabalho de dissertação, que se concentra na implementação de legendagem de leitura fácil como recurso destinado a melhorar a acessibilidade para pessoas com deficiência, especialmente aquelas que são surdas ou ensurdecidas, através do recurso da modificabilidade, foi selecionado um segmento específico das muitas ofertas do jogo. O programa *Life and Living* foi escolhido como objeto de estudo para este propósito.

Os jogadores frequentemente sintonizam neste canal para aprender estratégias que podem aumentar suas chances de sobrevivência, habilidades e pontos de experiência. Como nos primeiros dias do apocalipse o fornecimento de energia elétrica ainda está funcionando, o jogador poderá aproveitar o rádio e as transmissões de TV. A sintonia no canal *Life and Living* enquanto o jogador estiver na sala, fornecerá níveis de experiências e é o melhor método para melhorar as habilidades de culinária, carpintaria, pescaria ou sobrevivência. No jogo, a programação de TV é útil, pois enquanto a energia está ligada e está em volume alto, distrai e atrai os zumbis locais para um mesmo local e, concentrados, eles terão dificuldades em encontrar o jogador.

Figura 7 – Personagem do jogo *Project Zomboid* assistindo TV



Fonte: <https://untitledcritic.com/of-zombies-and-project-zomboid>

Os horários para sintonizar o programa, diariamente, são especificados na tabela a seguir, com a indicação dos XP (pontos de experiências) que o jogador pode ganhar e as habilidades oferecidas:

Tabela 1 – Programação completa da emissora *Life and Living*

DIA	TEMPO	HABILIDADE	XP
01	12h	Pescaria	75
	06:00	Cozinhando	12.5
	12h	Carpintaria	75
	18h	Pescaria	62.5

DIA	TEMPO	HABILIDADE	XP
02	06:00	Cozinhando	75
	12h	Carpintaria	75
	18h	Agricultura	75

DIA	TEMPO	HABILIDADE	XP
03	06:00	Cozinhando	62.5
	12h	Carpintaria	100
	18h	Pescaria	75

DIA	TEMPO	HABILIDADE	XP
04	06:00	Cozinhando	87.5
	12h	Carpintaria	75

DIA	TEMPO	HABILIDADE	XP
05	06:00	Cozinhando	75
	12h	Carpintaria	112.5
	18h	FORAGEAMENTO	50

DIA	TEMPO	HABILIDADE	XP
06	06:00	Cozinhando	62.5
	12h	Carpintaria	100
	18h	Armadilha	112.5

DIA	TEMPO	HABILIDADE	XP
07	06:00	Cozinhando	87.5
	12h	Carpintaria	112.5
	18h	FORAGEAMENTO	100

DIA	TEMPO	HABILIDADE	XP
08	06:00	Cozinhando	125
	12h	Carpintaria	37.5

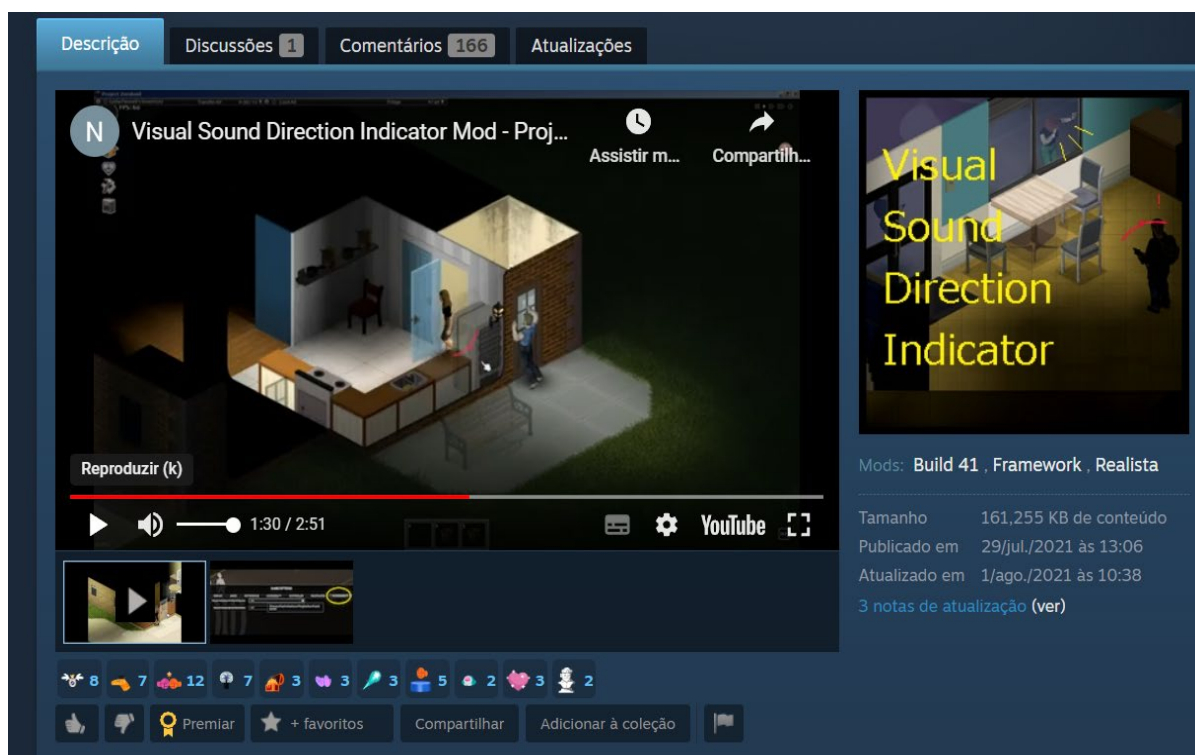
DIA	TEMPO	HABILIDADE	XP
09	06:00	Cozinhando	75

Fonte: Wiki do jogo *Project Zomboid*

Uma das características que se destaca no videogame *Project Zomboid* é a sua comunidade ativa e criativa, que tem constantemente expandido as possibilidades do jogo por meio de *mods*. Desde o lançamento, a flexibilidade e a abertura do código do jogo possibilitaram uma verdadeira revolução de conteúdo criado pelos fãs, incluindo até mesmo alguns *mods* de acessibilidade

Exemplo significativo de *mod* que oferece soluções de acessibilidade para pessoas surdas em *Project Zomboid* incluem o *Sound Direction Indicator*. Este *mod* implementa indicadores visuais que facilitam a identificação da origem de sons no jogo, como passos de personagens ou grunhidos de zumbis, permitindo que os jogadores tenham uma percepção mais clara dos eventos sonoros.

Figura 8 – Mod Sound Direction Indicator

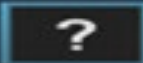


Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2560478285>

O *mod* em questão, publicado na Steam Workshop em julho de 2021, por Nolan, conhecido pelo nickname "nolanritch", apresenta uma funcionalidade inovadora ao incorporar uma seta piscante como indicador visual ao redor do personagem. Esse recurso auxilia na identificação da direção e da distância/volume dos sons no ambiente de jogo. Devido à sua utilidade e eficácia, o *mod* tem ganhado crescente visibilidade e reconhecimento na comunidade de jogadores, consolidando-se como uma ferramenta importante para aprimorar a experiência imersiva e acessível no contexto de *Project Zomboid*.

Figura 9 – Acessos ao Mod Sound Direction Indicator

CRIADO POR

 **nolanritchie**
Disponível


Ver todas as **6411** coleções (algumas podem estar ocultas)


75.616	Acessos únicos
60.863	Usuários inscritos
3.766	Adições aos favoritos

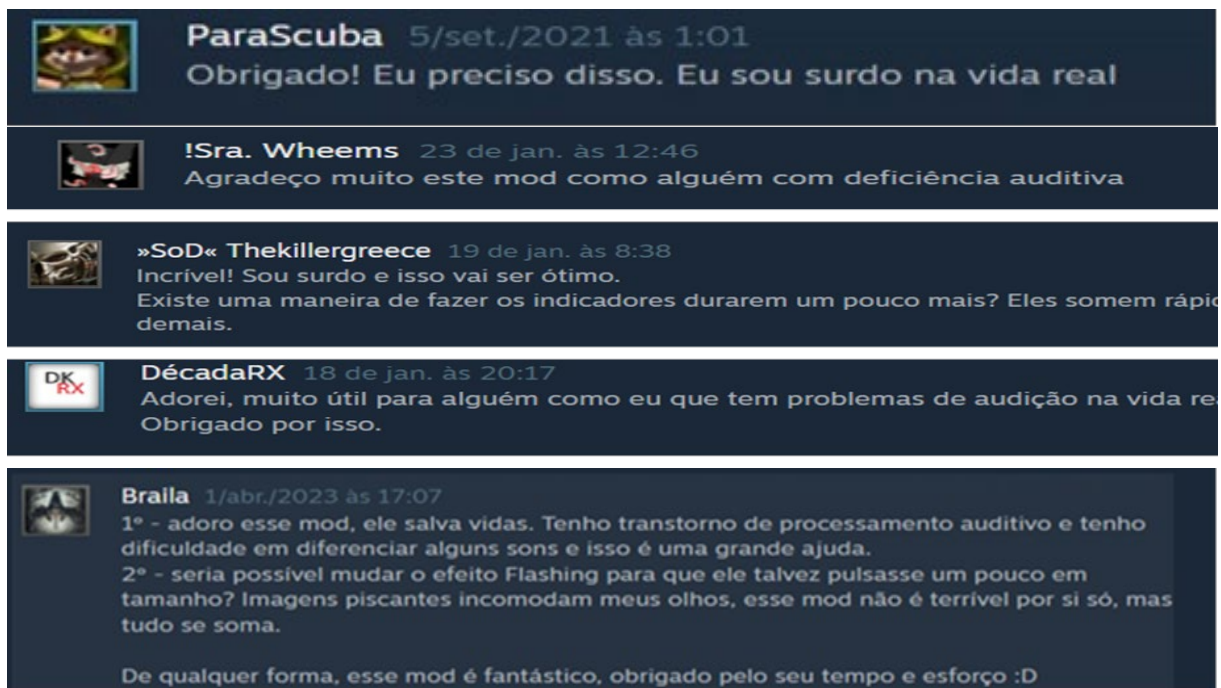
Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2560478285>.

Os impactos positivos evidenciados por boas avaliações, premiações, insígnias, medalhas, número de usuários inscritos, downloads e adições do *mod* aos favoritos, conforme demonstrado no quadro, juntamente com os feedbacks presentes na página de publicação do *mod*, indicam claramente que a acessibilidade exerce influência direta sobre a performance, habilidade e eficiência de jogadores com deficiências em realizar ações e alcançar objetivos dentro do jogo. Esses dados reforçam a importância de práticas acessíveis no contexto dos videogames. Como se pode observar:

Figura 10 – Feedbacks de jogadores sobre o modding *Sound direction indicator*

 **Bochecha** 3 de mar. às 13:04
Acabei de passar aqui para dizer o quão INCRÍVEL esse mod é. Meu irmão é surdo, mas ele ama jogos de sobrevivência e SEU mod tornou a experiência agradável para ele.

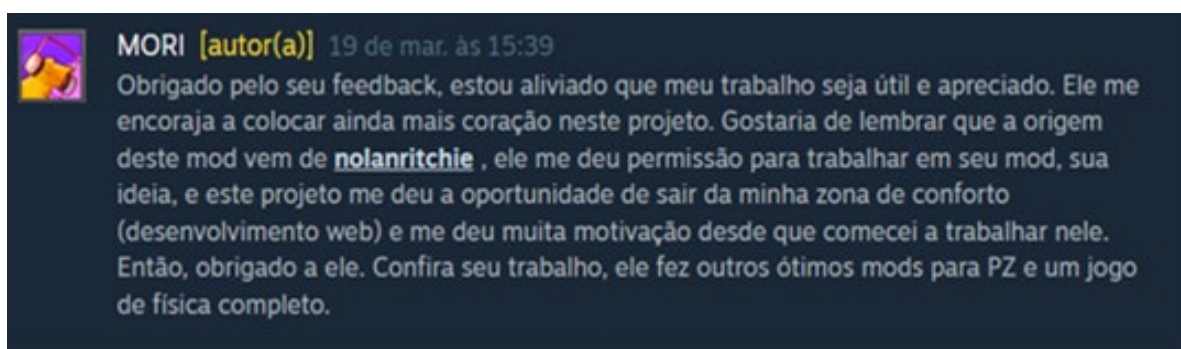
 **Reifel** 23 de mar. às 1:22
oi @MORI mod legal! novos jogadores precisam descobrir seu mod (é muito útil para pessoas com deficiências reais). Você pode se incluir no [Modspotlight](#) ?



Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2560478285>

Além dos *feedbacks* fornecidos pelos jogadores, a comunidade gamer tem manifestado significativo apoio ao desenvolvimento desses *mods*, frequentemente solicitando novas funcionalidades, correções de bugs e aprimoramentos. Esse engajamento da comunidade serve como incentivo para que os criadores continuem atualizando e aperfeiçoando os *mods* ao longo do tempo, promovendo melhorias contínuas e garantindo sua relevância e usabilidade dentro do ambiente de jogo.

Figura 11 – *Feedback* de jogadores na comunidade *gamer*



Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2560478285>

Esses espaços de interação, nos quais jogadores e desenvolvedores compartilham experiências, promovem uma cultura de inclusão e apoio dentro da comunidade gamer, além de incentivar novos *modders* a criarem *mods* com base em

modificações já existentes, uma prática conhecida como "modificação de *mods*" ou "*modding* em camadas". Essa abordagem pode incluir a expansão, melhoria ou personalização de funcionalidades de outro *mod*, com o objetivo de atender a novas necessidades ou preferências dos jogadores. Também pode resultar na criação de novos *mods* para outros jogos, como aqueles que facilitam a compreensão de sons e diálogos por meio de recursos visuais, *mods* que oferecem descrições textuais de músicas e efeitos sonoros, integrações com controles de vibração, entre outros. Esses desenvolvimentos não apenas aprimoram a experiência de jogo para pessoas com deficiências, mas também incentivam a indústria de jogos a considerar a acessibilidade como um componente essencial no *design*. Esse processo fortalece tanto a comunidade gamer quanto a experiência individual dos jogadores, promovendo uma maior inclusão no ambiente dos jogos digitais.

Um exemplo é o *Mod Visual Sound Extended*, desenvolvido por um autor conhecido pelo codinome Mori. Este *mod* está em processo de desenvolvimento e representa uma versão aprimorada do *Sound Direction Indicator*. A nova versão promete expandir ainda mais as funcionalidades do *mod* original. Ao substituir as informações auditivas por representações visuais, tanto o *Sound Direction Indicator* quanto o *Mod Visual Sound Extended* capacitam jogadores surdos a perceber a direção dos sons e a reagir a eventos sonoros críticos. Essa abordagem não apenas enriquece a estratégia, mas também intensifica a imersão na jogabilidade dentro do universo de *Project Zomboid*.

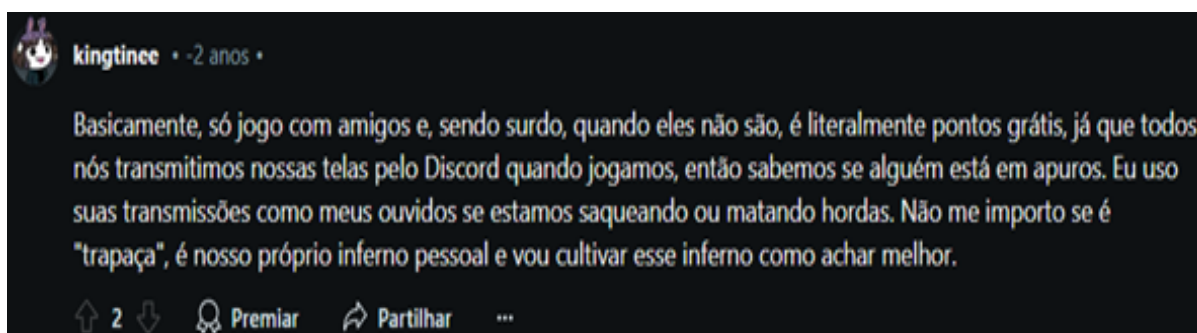
A combinação do *mod* proposto nesta pesquisa com os *mods* de som visual mencionados, ou outros que possam ser desenvolvidos futuramente a partir deste estudo, potencializará significativamente a acessibilidade e a inclusão no cenário dos jogos eletrônicos. Essa integração não apenas enriquecerá a experiência de jogo em *Project Zomboid*, mas também permitirá que um público mais amplo, com diversas necessidades de acessibilidade, usufrua plenamente da jogabilidade. Assim, promoverá uma maior democratização e inclusão no contexto gamer.

Outro aspecto relevante da escolha de *Project Zomboid* para as modificações é a possibilidade de criar personagens surdos ou com deficiência auditiva para o jogo, o que impacta significativamente na jogabilidade e representatividade. Jogadores com personagens surdos ou ensurdecidos precisam desenvolver estratégias alternativas, como aumentar a atenção visual e empregar recursos não auditivos, o que eleva a dificuldade e a imersão. Além disso, essa funcionalidade permite que os jogadores

não surdos vivenciam limitações auditivas no jogo, promovendo empatia e conscientização sobre as barreiras enfrentadas pelos surdos na vida real, o que gera mais sensibilidade às necessidades da comunidade surda.

No modo *multiplayer* de *Project Zomboid*, a criação de personagens surdos incentiva o uso do *chat* de texto como uma alternativa acessível à comunicação. Dado que esses personagens são incapazes de ouvir sons essenciais, os membros da equipe podem utilizar o *chat* para compartilhar informações importantes, garantindo que todos os jogadores tenham acesso às mesmas instruções e dados estratégicos. Esse recurso promove uma experiência de jogo mais inclusiva, como ilustrado na imagem retirada do fórum Reddit, uma plataforma online que combina discussões em fóruns com um sistema de votação de conteúdo.

Figura 12 – Jogo *multiplayer* e as possibilidades de acessibilidade à comunicação



Fonte: https://www.reddit.com/r/projectzomboid/comments/12w071a/is_the_deaf_trait_actually_bad/

Embora personagens surdos sejam raros na indústria, *Project Zomboid* se destaca por permitir essa criação. Outras iniciativas, como *The Quiet Man*³⁵ e *Harmonium*³⁶, também abordam o tema, mas são exceções. *The Quiet Man* apresenta um protagonista surdo e uma narrativa sem som, enquanto *Harmonium* utiliza a linguagem de sinais com a personagem Melody Marcato, promovendo uma interação inclusiva.

A representatividade de personagens surdos nos jogos proporciona aos jogadores surdos modelos de identificação, desempenhando um papel fundamental

³⁵ Jogo de ação e aventura desenvolvido pela Team Ninja e lançado em 2019. O jogo é notável por sua combinação única de mecânicas de combate e uma narrativa envolvente que se concentra na experiência sensorial de um protagonista surdo.

³⁶ Jogo narrativo interativo desenvolvido pela The Odd Gentlemen. Os jogadores se comunicam por meio de linguagem corporal e gestos, tornando a experiência acessível a públicos surdos e ouvintes. Disponível em www.theoddgentlemen.com/games/harmonium.

na construção de uma identidade positiva, o que é essencial para a autoestima. Quando conseguem se ver refletidos nas narrativas e nos personagens com os quais interagem, isso empodera a comunidade surda, ressaltando a importância e o valor de suas experiências e perspectivas. Essa visibilidade não apenas valida suas vivências, mas também pode inspirar desenvolvedores e jogadores surdos a criar seus próprios jogos ou *mods* e serem protagonistas na indústria e na comunidade gamer, contribuindo com narrativas autênticas que refletem sua cultura e desafios. Assim, a representatividade se revela como uma ferramenta essencial para a transformação social.

4.3 Tradução interlinguística do videogame

Este capítulo aborda o processo de tradução interlinguística das legendas dos episódios de programas de TV, denominado *Life and Living*. Este programa é uma estação de televisão fictícia, que faz parte do videogame *Project Zomboid*, transmitida no canal 203, durante nove dias de jogo. Os textos a serem traduzidos têm como língua de saída o inglês e como texto de chegada, o português do Brasil.

A escolha deste programa justifica-se pelo impacto direto do seu conteúdo na jogabilidade, ao fornecer conhecimentos essenciais para enfrentar os desafios do jogo e obtenção de pontos de experiência e habilidades em áreas cruciais como culinária, carpintaria, pesca, agricultura, coleta de alimentos e captura, sempre que os jogadores assistem ao programa.

No processo de tradução, foram utilizados diversos recursos para garantir a adaptação adequada do conteúdo do programa *Life and Living* para a língua alvo. A escolha dos materiais envolveu uma análise criteriosa das características linguísticas e culturais do público-alvo, bem como das nuances específicas do contexto do jogo *Project Zomboid*. As decisões tomadas ao longo do processo de tradução foram fundamentadas na necessidade de preservar a integridade e o significado original do conteúdo, ao mesmo tempo em que se adaptam às particularidades da língua e cultura alvo. Questões como a terminologia técnica utilizada nos programas, os nomes de personagens fictícios e as referências culturais foram cuidadosamente consideradas para manter a coerência e a imersão do jogador no universo do jogo.

Ao longo do processo de tradução foram identificados vários desafios associados à adaptação de trocadilhos e referências culturais específicas presentes nos programas de televisão.

A implementação dos recursos de acessibilidade audiovisual necessita acatar os parâmetros da prática tradutória e de legendagem. Sendo assim, a proposta deste trabalho seguiu os pressupostos teóricos propostos por Christiane Nord (1991, 1994, 1996, 2012), que respalda a tradução interlinguística.

Christiane Nord propõe a elaboração de um projeto de tradução para guiar o tradutor na tomada de decisões conscientes e intencionais durante o processo de tradução. De acordo com suas diretrizes, o trabalho de tradução foi estruturado em três seções principais: o projeto de tradução, o diário de bordo e a tradução comentada. Cada uma dessas partes foi detalhada nos subtítulos a seguir: "O ato tradutório do universo de *Life and Living*", "Diário de bordo: registro do processo tradutório" e "Análise da tradução do programa *Life and Living*". Essa divisão tem como objetivo possibilitar uma análise minuciosa das dificuldades e desafios enfrentados durante a tradução, especialmente quando a acessibilidade se apresenta como um fator primordial no processo.

De acordo com o modelo funcionalista proposto por Christiane Nord, antes de iniciar o processo tradutório, deve ser realizada a análise dos fatores que determinam a função da tradução. Esses fatores, denominados extratextuais (situacionais) e intratextuais, são de fundamental importância para que o tradutor realize as suas considerações, análises e estudos, explicitando o trajeto a ser seguido, seus objetivos, como suas escolhas foram feitas e justifique quais os conhecimentos linguísticos, discursivos e as referências utilizadas no momento de tomada de decisão que melhor se adequem ao público-alvo (Bevilacqua, 2018, p. 6).

A segunda etapa do exercício, o "Diário de bordo" proposto por Barbosa e Costa (2022) para documentar e refletir sobre o processo tradutório, oferecendo uma compreensão mais profunda das estratégias e decisões tomadas pelo tradutor durante a tarefa é considerado um instrumento eficiente de reflexão teórico-prática no processo de tradução. Este diário permite ao tradutor utilizar seu conhecimento, vivências, particularidades e especificidades para orientar a construção da tradução. Nele são registradas as dificuldades encontradas ao longo do processo, analisando as melhores escolhas e estratégias para potencializar os resultados no produto final, ou seja, na própria tradução.

A tradução comentada, que inclui aspectos das fases anteriores, porém de forma mais detalhada, proporcionando uma avaliação crítica do produto final da tradução, representa a última etapa no processo, sendo de grande relevância por permitir a crítica, análise e reflexão sobre as decisões tomadas durante a produção do texto traduzido. Nesta fase, são registrados não apenas o desenvolvimento da tradução, mas também os resultados da experiência do tradutor, além da avaliação detalhada do processo e das estratégias utilizadas.

O tradutor, ao socializar seus processos de tradução, contribui significativamente com discussões sobre as aplicabilidades dessas modalidades, questões políticas e sociais relacionadas à acessibilidade, além da promoção da validação dos tradutores como acessibilitadores.

4.3.1 O Ato tradutório do universo de *Life and Living*

O conceito de tradução, de acordo com Nord (2016), é definido como um ato comunicativo no qual se estabelece uma dinâmica entre um emissor (o autor do texto original), um receptor (o leitor do texto traduzido) e o tradutor, que atua como mediador entre eles. A pesquisadora enfatiza a importância da ética profissional por parte do tradutor para assegurar a qualidade da tradução. Segundo a pesquisadora, a necessidade de uma boa tradução surge do desejo do autor do texto original de garantir que seu conteúdo seja transmitido corretamente na nova língua. No entanto, esse processo é problematizado pelas expectativas do receptor, que influenciam diretamente a forma como ele compreende e interpreta o texto traduzido. Essas expectativas podem variar e, por vezes, conflitar com as intenções do emissor, criando desafios para alcançar uma tradução que seja adequada tanto ao texto original quanto às expectativas do público-alvo.

Em resumo, a tradução de conteúdos audiovisuais para legendas deve ser um processo meticuloso e adaptado às necessidades do público-alvo. Seguir diretrizes de acessibilidade e considerar o contexto da produção são práticas essenciais para assegurar que a mensagem seja transmitida de forma acessível e compreensível para todas as pessoas, incluindo as surdas ou ensurdecidas. O aprimoramento contínuo deste processo é crucial para promover a inclusão e garantir a igualdade de acesso ao conhecimento e à informação.

Nord (2016), sublinha a importância da análise aprofundada dos fatores intratextuais e extratextuais na avaliação da compreensão e eficácia de uma tradução. Ela argumenta que, apesar de possíveis falhas no texto original, a mensagem pode permanecer clara e compreensível. Tradutores, portanto, ajustam e aperfeiçoam textos com deficiências, corrigindo erros e aplicando seu conhecimento para produzir traduções que se adequem ao contexto da língua alvo.

Apresentamos, em seguida, os quadros com os fatores identificados, seguindo-se o modelo de análise textual funcionalista, proposto por Christiane Nord.

(1) Texto fonte: Programa de TV, do canal: *Life and living* – videogame *Project Zomboid*.

(2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV do canal: *Life and living* – videogame *Project Zomboid*.

Quadro 5 – Fatores extratextuais- Tradução do programa de TV *Life and Living*

Fatores extratextuais			
Análise do texto fonte		Transferência [Comentários; problemas; dificuldades; estratégias; método de tradução]	Perfil do texto alvo
Emissor	<i>The Indie Stone</i>	O nome do tradutor e a apresentação das adaptações na tradução foi indicada no produto final (<i>modding</i> do jogo <i>Project Zomboid</i>) a ser disponibilizado na plataforma Steam.	O jogo original tem como perfil jogadores em geral, o texto traduzido (texto alvo) tem como perfil jogadores surdos, ensurdecidos, com transtorno de processamento auditivo central ou com outra diversidade funcional relacionada à linguagem.
Intenção	Fornecer informações e contexto sobre o jogo, os eventos que estão acontecendo durante o <i>gameplay</i> e as interações dos jogadores, de forma a facilitar a compreensão.	Manter o objetivo de oferecer um conteúdo mais acessível, explicativo, e até humorístico. Buscar adaptações que mantenham a intenção da fala, visando uma linguagem mais clara e objetiva.	conteúdo linguístico e audiovisual mais acessível para surdos, ensurdecidos e com outras diversidades funcionais por meio da tradução intralinguística e interlinguística, recursos visuais e legendagem de leitura fácil.

Público	sociedade em geral que joga videogame que tem como idioma ou utiliza o idioma português PT-BR;	Tradução atendendo às características linguísticas específicas do público-alvo.	-Sociedade em geral; -Surdos e ensurdecidos -Pessoas com diversidade funcional na área da linguagem -Comunidade acadêmica
Meio	Website projectzomboid.com, lojas digitais Steam e GOG (<i>Good Old Games</i>) e plataformas jogos: <i>Uptodown</i> , <i>Softonic</i> .	Ter o <i>mod</i> aceito para publicação online nas plataformas de jogo, principalmente na plataforma Steam.	A versão acessível foi publicada em plataforma digital de jogos
Lugar	Reino Unido e Canadá	O jogo original foi desenvolvido por uma equipe, com funcionários de todo o mundo. A modificação foi feita pelo tradutor (<i>modder</i>)	O jogo modificado foi publicado no site da Steam
Tempo	2014	O processo de desenvolvimento iniciou-se em 15 de março de 2011, com a finalização do projeto, em 2014.	Os estudos para criação do <i>modding</i> iniciaram-se em janeiro de 2024. Publicação do <i>modding</i> : novembro de 2024.
Motivo	Oportunidade de negócio, consumo, comercialização, lucratividade.	Não poder ser consumido por todas as pessoas.	Disponibilizar recursos de acessibilidade linguística no jogo, atendendo as necessidades dos ouvintes que não sabem o idioma inglês e, principalmente, dos surdos e ensurdecidos.
Função	Entretenimento.	O jogo não contém acessibilidade para pessoas com deficiências, limitando as pessoas no acesso ao entretenimento.	Tradução interlinguística com vocabulário mais simplificado, visando a tradução intralinguística para legendagem de leitura fácil, posteriormente com frases curtas e diretas, adequação ao público-alvo, garantindo que o conteúdo seja compreensível sem sobrecarregar a capacidade de leitura ou compreensão

Fonte: wiki do jogo *Project Zomboid*

A análise dos fatores extratextuais é crucial para a tradução, pois envolve a consideração de aspectos que estão fora do próprio texto, mas que impactam diretamente sua interpretação e tradução. Esses fatores ajudam a contextualizar o texto fonte e a garantir que a tradução seja apropriada para seu público e propósito.

Os fatores extratextuais incluem a análise do emissor do texto, suas intenções, o público-alvo, o meio de comunicação, e o contexto espacial, temporal e motivacional (Nord, p. 73, 2016).

4.3.2 Análise intratextual

A análise intertextual a seguir, retrata o que é abordado nos programas de TV do canal 203, do jogo *Project Zomboid*.

(1) Texto fonte: Texto fonte: Programa de TV, do canal: *Life and living* – videogame *Project Zomboid*.

(2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, do canal: *Life and living* – videogame *Project Zomboid*.

Quadro 6 – Fatores intratextuais - Tradução do programa *Life and Living*

Análise do texto fonte	Transferência [comentários; problemas; dificuldades]		Perfil do texto alvo
Assunto	Jogo eletrônico de terror de sobrevivência, isométrico, de mundo aberto. Se passa em um mundo pós-apocalíptico infestado de zumbis, onde o jogador é desafiado a sobreviver o máximo possível antes de morrer inevitavelmente.	Não haverá mudança de assunto.	Irá manter o mesmo assunto do texto de origem.
Conteúdo	Programa de televisão: <i>life and living TV</i> - (9 dias), do jogo <i>Project Zomboid</i> .	Foi traduzido na sequência de dias, iniciando-se pelo dia 0 até ao dia 09.	No jogo <i>Project Zomboid</i> , o canal <i>Life and Living TV</i> é uma estação de televisão essencial nos primeiros dias do apocalipse zumbi. Ele transmite programas educativos que permitem ao jogador ganhar pontos de experiência em habilidades como culinária, carpintaria e pesca, dependendo do

			programa e do horário em que for assistido.
Pressuposições	Séc. XXI. Acessibilidade linguística, Inclusão, Deficiências, Surdos, Diversidade funcional, Educação, Videogames.		Pressupõe que o público alvo ouvinte, surdos e ensurdecidos e com diversidade funcional sejam usuários do idioma português do Brasil.
Estruturação Dia 01: 06h, 12h, 18h. Dia 02: 06h, 12h, 18h Dia 03: 06h, 12h, 18h Dia 04: 06h, 12h. Dia 05: 06h, 12h, 18h. Dia 06: 06h, 12h, 18h. Dia 07: 06h, 12h, 18h. Dia 08: 06h, 12h. Dia 09: 06h.	O jogador do videogame é quem decide se vai assistir ao programa de TV, o que vai assistir e quando vai assistir. Assistir aos programas permite ao jogador ganhar habilidades e XP.	Dificuldade na determinação dos parâmetros técnicos, ortotipográficos e linguísticos levando-se em conta que se trata de um videogame e não um texto.	Foi proposto uma linearidade no jogo, conduzindo o jogador a assistir os programas de TV previamente planejados.
Elementos não verbais	Arte gráfica (modelagem 2D, ilustração), arte pixel, animação, símbolos, formas de movimento, linguagem corporal, efeitos de estética e significação, respostas emocionais.	Foi implementado no jogo através de modificação (<i>modding</i>) como recurso de acessibilidade.	Jogo modificado com implantação de recursos visuais (fontes com tipo e tamanho adaptado e cores diversas, legendagem descritiva e de leitura fácil), objetivando maior compreensão do texto e interação aos desafios do jogo.
Léxico	Português brasileiro.	Adequar o português numa linguagem mais clara, objetiva e acessível ao público alvo.	O léxico combina instruções práticas, terminologia técnica e um tom descontraído, simulando um típico programa de televisão instrutivo. Termos técnicos e expressões coloquiais foram recorrentes.

<p>Sintaxe</p>	<p>Ordem das palavras (SVO - Sujeito-Verbo-Objeto)</p> <p>Concordância entre sujeito e verbo (número e pessoa)</p>	<p>No texto de saída (inglês), os verbos não variam para indicar número no plural, o que exige do tradutor uma atenção à conjugação verbal nas línguas de chegada</p>	<p>Manterá a ordem das palavras como no inglês (Sujeito-Verbo-Objeto), bem como a fluidez e a coerência ao transferir a mensagem respeitando as regras gramaticais e sintáticas da língua alvo e levando em consideração como as estruturas linguísticas da língua de saída e língua de chegada interagem</p>
<p>Elementos suprasegmentais</p>	<p>A entonação, acentuação e velocidade não são evidenciadas, pois não há fala no material linguístico. Nas legendas, o ritmo das palavras e frases mantém a regularidade. As pausas representam hesitação e/ou dúvidas e são representadas através das reticências. A intensidade é representada pelo ponto de exclamação.</p>	<p>Dificuldade em captar e transferir a intenção comunicativa. Foi adaptado a estrutura da frase ou alterado elementos e realizado escolhas de palavras na língua de chegada equivalente ao que seria, caso o texto escrito fosse apresentado na forma oral</p>	<p>O material linguístico é apresentado na forma escrita. Não há diálogos. O vocabulário do programa é adaptado ao contexto do apocalipse zumbis. O apresentador de <i>Life and Living</i> usa uma linguagem simples e direta, as falas são curtas e acompanhadas de instruções claras e dicas rápidas. A linguagem didática é útil para ensinar ao jogador a realizar tarefas (como cozinhar ou se manter saudável) dentro do jogo, sem perder o contexto de apocalipse. Foram mantidos os sinais de pontuação e foram utilizados os parênteses retos para indicar o nome de quem está falando. As metáforas e onomatopeias foram simplificadas ou substituídas por descrições mais diretas dos sons</p>

Fonte: pesquisa

A análise dos fatores intratextuais concentra-se nos elementos internos do texto que são fundamentais para a sua compreensão e tradução. Esses fatores referem-se às características e estruturas do próprio texto fonte e são cruciais para garantir que a mensagem seja transmitida de forma clara e precisa na língua alvo. Os principais

componentes da análise intratextual referem-se à avaliação da estrutura, significado, estilo e coesão do texto em si.

4.3.3 Diário de bordo: registro do processo tradutório

O diário de tradução desempenha o papel de um registro sistemático e reflexivo das experiências acumuladas ao longo do processo de tradução. Seu propósito primordial é documentar e analisar de forma crítica o desenvolvimento do projeto de legendagem voltado para os conteúdos audiovisuais e o público-alvo delineado. Ao longo dessas anotações, foram delineadas as diversas dificuldades enfrentadas durante a execução da tradução, acompanhadas das estratégias práticas adotadas para contornar esses desafios.

1) Texto fonte: Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 0 (zero) – Videogame: *Project Zomboid*.

2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 0 (zero) – Videogame: *Project Zomboid*.

Quadro 7 – Diário de bordo - Tradução do programa *Life and Living*

Trecho do texto fonte	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentário e Justificativa	Diário de tradução
<i>How you doing? Welcome back to the Cook show!</i>	<i>Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!</i>	<i>Escolha de uma adaptação para o nome do programa.</i>	<i>Manter o Show e traduzir apenas Cozinha.</i>	<i>O termo Show é natural na cultura de chegada, sendo um estrangeirismo</i>	<i>02/03/2024 - Leitura atenta do texto original - Avaliação das possibilidades de tradução - Revisão do texto traduzido</i>

<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware.</i>	<i>Oferecido por Facas Kitten - Excelência Americana em Utensílios culinários.</i>	<i>A tradução de uma marca e seu slogan.</i>	<i>Manter o nome Kitten e adaptar o slogan.</i>	<i>O nome próprio Kitten foi mantido, assim como outros nomes próprios devido ao contexto do jogo.</i> <i>O slogan foi traduzido e adaptado para em português.</i>	<i>02/03/2024 - Busca de contexto do jogo - Escolha de tradução que atende ao público-alvo - Revisão do texto traduzido</i>
<i>Can't beat that smell, huh?</i>	<i>Não dá para resistir a esse cheiro, hein?</i>	<i>Busca de interjeições.</i>	<i>Escolha da interjeição hein.</i>	<i>Hein é uma interjeição equivalente e natural em português.</i>	<i>02/03/2024 - Busca de interjeições similares - Revisão do texto traduzido</i>
<i>Y'all are watching Woodcraft!</i>	<i>Vocês estão assistindo ao Woodcraft!</i>	<i>Termo em inglês faz parte da identidade sonora.</i>	<i>Manter o termo em inglês.</i>	<i>Traduzir o termo poderia comprometer a identidade do programa.</i>	<i>02/03/2024 - Contextualização do termo no jogo - Revisão do texto traduzido</i>
<i>Your one stop shop for home improvement!</i>	<i>A solução ideal para sua obra residencial!</i>	<i>Expressão equivalente inexistente para "one stop shop".</i>	<i>Adaptação da expressão.</i>	<i>Não foi encontrada uma tradução direta para a expressão. Foi realizada uma adaptação que preserva o sentido de um local abrangente para necessidades residenciais.</i>	<i>02/03/2024 - Pesquisa cultural da expressão original - Revisão do texto traduzido</i>
<i>bang bang</i>	<i>tum tum</i>	<i>Onomatopeia.</i>	<i>Busca da equivalência sonora.</i>	<i>Som transmitido de forma similar em português.</i>	<i>02/03/2024 - Busca de onomatopeias similares - Revisão do texto traduzido</i>

Focus-testing. <i>You got to love it, huh?</i>	Pesquisa de opinião. Vocês vão amar, né?	Expressão equivalente na tradução direta, "teste de foco" não é natural na língua de chegada.	Adaptação para pesquisa de opinião.	A adaptação preserva o sentido da expressão e facilita a compreensão.	02/03/2024 - Revisão de termo técnico desconfortável - Escolha de termo equivalente - Revisão do texto traduzido
Yee-hah. <i>There y'all are.</i>	Uhul. Aí estão!	Interjeição sem equivalente direto em português.	Adaptação para uma interjeição próxima: Uhul.	Ambas transmitem entusiasmo e preservam o sentido da expressão original.	02/03/2024 - Busca de interjeições similares - Revisão do texto traduzido
<i>And for the middle? The bar element?</i>	E para o meio? O balcão de bebidas?	Elemento do jogo ilustrado; conceito de <i>bar element</i> .	Termo adaptado para balcão de bebidas.	Escolha aproxima-se do sentido original e auxilia na visualização do termo.	02/03/2024 - Pesquisa de contexto no jogo - Revisão do texto traduzido
<i>Welcome back to Exposure Survival guys.</i>	Bem-vindos de volta ao Sobrevivendo ao Extremo , pessoal.	Nome de programa; adaptação e equivalências necessárias	Equivalência e adaptação de <i>Survival</i> e <i>Exposure</i> .	Foi escolhido traduzir e manter o nome do programa. O nome traduzido preserva a ideia de sobrevivência em condições extremas.	02/03/2024 - Contextualização de termos no jogo - Revisão do texto traduzido
<i>I'm Dean and I'm goin' back to nature.</i>	Eu sou o Dean e estou de volta à natureza.	Nome próprio.	Manter o nome próprio Dean.	Sem prejuízo à compreensão.	02/03/2024 - Decisão prévia por manter nomes próprios.
<i>Life isn't all... Coke Floats and laughing it up.</i>	A vida não é só um mar de rosas e diversão	Expressão idiomática.	Adaptação para "um mar de rosas".	Expressão adaptada mantém o sentido figurado de momentos agradáveis.	03/03/2024 - Revisão de expressão idiomática - Pesquisa de equivalentes - Revisão do texto traduzido

<i>Now if you're a smartarse, you're saying:</i>	Agora, se você é um sabichão , você vai dizer:	Expressão coloquial.	Adaptação para "sabichão".	Termo equivalente e natural na língua de chegada.	03/03/2024- Contextualizaçã o no jogo - Escolha de equivalente - Revisão do texto traduzido
<i>I don't know about you, but a good Chicken soup?</i>	Não sei vocês, mas uma boa canja de galinha?	Nome de prato culinário.	Adaptação para "canja de galinha".	Termo usual e natural em português.	03/03/2024 - Revisão de nome de prato - Adaptação para termo culturalmente adequado - Revisão do texto
<i>Nourishing, mood-lifting...</i>	É nutritivo (canja), melhora o humor...	Locução adjetiva convertida para verbo.	Alteração da locução para verbo: melhora o humor.	Expressão equivalente descreve a ação de melhorar o humor.	03/03/2024 - Adaptação da estrutura gramatical para naturalizar - Revisão do texto traduzido
<i>Then don't forget those dry ramen noodles and...</i>	Enfim, não se esqueçam do macarrão tipo lámen e...	Equivalente ao nome do prato; entendimento dificultado.	Adaptação para "macarrão tipo lámen".	Termo específico e mais compreensível.	03/03/2024 - Revisão de expressão culinária - Escolha de termo mais claro - Revisão do texto traduzido
<i>Bam! Chicken and Noodle soup.</i>	<i>Tcharam! Canja de frango com macarrão.</i>	Onomatopeia com similaridade sonora.	Equivalente próximo: Tcharam.	Mantém a ideia de revelação impactante.	03/03/2024 - Adaptação de expressão onomatopeica - Escolha de termo culturalmente adequado - Revisão

<i>Hunk at work, maybe?</i>	Talvez... um bonitão trabalhando?	Gíria - expressão coloquial.	Adaptação para "bonitão".	Termo equivalente e usual em português.	03/03/2024 - Revisão de gíria - Escolha de termo equivalente culturalmente adequado - Revisão
<i>Tomorrow we're takin' off the training wheels.</i>	Amanhã a coisa vai ficar séria!	Metáfora sem equivalente direto.	Adaptação da metáfora.	Mantém a ideia de preparação para enfrentar desafios.	03/03/2024 - Adaptação de metáfora - Escolha de frase culturalmente equivalente - Revisão
<i>Door frames here we come!</i>	Batentes , aqui vamos nós!	Termo equivalente incomum em português.	Adaptação para "batentes".	"Batentes" facilita a compreensão em português.	03/03/2024 - Revisão de termo técnico - Escolha de termo equivalente natural - Revisão
<i>All a joy.</i>	É só alegria.	Tradução literal pouco natural.	Adaptação para frase mais natural.	Mantém a ideia de momentos felizes e expressa naturalidade.	03/03/2024 - Revisão e escolha de expressão equivalente - Revisão do texto traduzido

Fonte: pesquisa

1) Texto fonte: Texto fonte: Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 01 (um) – Videogame: *Project Zomboid*.

2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 01(um) Videogame: *Project Zomboid*.

Quadro 8 – Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 01(um)

Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
<i>You're at the mercy of the elements here.</i>	Você está à mercê das <i>condições climáticas</i> aqui.	<i>Elements</i> é um termo muito abrangente e sua tradução literal (elementos) não remete à mesma informação.	Fazer a correspondência de <i>elements</i> para <i>condições climáticas</i> .	A escolha por <i>condições climáticas</i> deixa claro que a pessoa está sujeita ou vulnerável às condições naturais.	- 04/03/2024 - Leitura atenta do texto original - Busca de informações sobre a expressão, no contexto do jogo - Escolha da opção que transmite o significado do texto original e atende aos requisitos da língua de chegada e do público-alvo - Revisão do texto traduzido
<i>We find somewhere you can rest that sweet behind!</i>	Vamos encontrar um lugar pra descansar esse doce bumbum!	Expressão informal.	Adaptar para termo equivalente à traseiro.	<i>Doce bumbum</i> mantém a essência descontraída e contextualizada.	- 04/03/2024 - Análise do contexto cultural e histórico da expressão - Pesquisa de expressão na língua de chegada - Revisão do texto traduzido
<i>I'm Doctor Cox, and I'm here to talk to YOU about bladder control.</i>	Eu sou o Doutor Cox e estou aqui para falar com VOCÊ sobre incontinência urinária.	Nome próprio.	Manter nome original.	O nome próprio original não interfere na compreensão e não traz prejuízos.	- 04/03/2024 - Decisão prévia em manter nomes próprios

<i>I'm Doctor Cox, and I'm here to talk to YOU about bladder control.</i>	Eu sou o Doutor Cox e estou aqui para falar com VOCÊ sobre incontinência urinária	Termo equivalente <i>controle de bexiga</i> não é comum em português.	Adaptação do termo para <i>incontinência urinária</i> .	A adaptação é necessária para refletir a terminologia mais comum e compreensível na língua portuguesa.	- 04/03/2024 - Tradução literal da expressão - Adaptação da expressão "controle da bexiga" para expressão mais natural em Português - Revisão de texto traduzido
<i>Incontileve.</i>	Incontileve	Nome de produto	Manter o nome original.	O termo foi mantido, pois é de fácil reconhecimento e não prejudica a compreensão.	- 04/03/2024 - Análise da palavra no contexto do jogo - Decisão por manter nome próprio

Fonte: pesquisa

1) Texto fonte: Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 02 (dois) – Videogame: *Project Zomboid*.

2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 02 (dois) – Videogame: *Project Zomboid*.

Quadro 9 - Tradução do Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 02 (dois)

Diário de Bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)

<i>Just don't leave it too long huh?</i>	Só não deixem pronto por muito tempo, hein?	A tradução literal “só não demore muito” ou “não deixe passar muito tempo”, não enfatiza a ação de deixar o alimento pronto por muito tempo. Isso no jogo traz consequências.	Localizar para <i>não deixe pronto por muito tempo</i> ao invés de apenas: <i>Não deixe passar muito tempo</i> .	A escolha adiciona mais ênfase na ação de deixar algo pronto, pois isso, no jogo traz consequências.	-05/03/2024 Tradução literal da frase - Adaptação para língua de chegada - Revisão de texto traduzido
<i>Can I hear a yee-hah?</i>	Posso ouvir um “viva”?	Interjeição.	A interjeição em inglês foi adaptada por uma na língua portuguesa, da mesma intenção.	Manter a interjeição em inglês dificultaria a compreensão e intenção da frase.	- 05/03/2024- - Pesquisa de interjeições com mesmo sentido na língua de saída e chegada. - Revisão de texto traduzido
<i>Now I'd like you to meet my good friend Tooks Bear.</i>	Agora eu gostaria que vocês conhecessem meu grande amigo Urso Tooks .	Nome próprio - Nome de produto.	Manter o nome próprio original e apenas traduzir o substantivo <i>urso</i> .	Manter o nome <i>Tooks</i> não compromete a compreensão, uma vez que o substantivo <i>urso</i> já traz a informação necessária.	- 05/03/2024 - Decisão prévia em manter nomes próprios
<i>Tooks Bear is the friendliest, smiliest, bounciest bear in town.</i>	O Urso Tooks é a pelúcia mais amigável, sorridente e saltitante da cidade.	Na tradução literal havia repetição da palavra <i>urso</i> , o que causa incômodo pela falta de variedade linguística.	Substituir o termo <i>urso</i> por outro substantivo: <i>pelúcia</i> .	Para evitar desconforto auditivo, foi levado em conta outro termo, para atender a variação linguística.	- 05/03/2024 - Análise de contexto - Revisão de texto traduzido
<i>I'm Tooks Bear! Let's go on an adventure!</i>	Eu sou o Urso Tooks! Vamos embarcar numa aventura!	A tradução literal da expressão <i>Let's go on</i> deixa a frase incompreensível, e não segue as regras de escrita no português.	Adicionar o verbo <i>embarcar</i> .	Apesar de não estar explícita na frase original, o verbo <i>embarcar</i> ajuda a manter a intenção e o significado geral da expressão original.	- 05/03/2024 - Tradução literal para “ir em uma aventura” - Pesquisa de verbos para substituir “ir” - Revisão de texto traduzido

Fonte: pesquisa

1) Texto fonte: Programa de Tv, canal 203 – *Life and Living* – dia 03 (três) – Videogame: *Project Zomboid*

2) Texto alvo: Tradução do Programa de Tv, canal 203 – *Life and Living* – dia 03 (três) – Videogame: *Project Zomboid*.

Quadro 10 - Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 03 (três)

Diário de bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
<i>A spring in your step too!</i>	Um toque de alegria pra sua vida também!	Expressão idiomática sem tradução equivalente.	Adaptar para uma expressão que apresenta a mesma ideia.	A expressão idiomática original descreve alguém que está se movendo ou agindo com energia ou entusiasmo e transmitindo vitalidade.	- 06/03/2024 - Análise do contexto cultural da expressão idiomática - Tradução literal para “Uma primavera em seus passos também” - Análise da função da expressão no contexto do jogo - Pesquisa de expressões em Português que transmita a mesma intenção. - Revisão do texto traduzido

Books need cases, so next up: a bookcase	Próximo passo: uma estante de livros.	Trocadilho de palavras.	Eliminar o jogo de palavras e manter somente a informação principal.	Na frase original, há um jogo de palavras entre "cases" (que pode se referir a estojos ou capas) e "bookcase" (estante). Apesar de dar um toque humorístico na fala, a omissão do trocadilho não interfere no entendimento final.	- 06/03/2024 - Análise da frase no contexto do jogo - Entender trocadilho e pesquisa da funcionalidade no contexto do jogo - Revisão do texto traduzido
Big shout out to the 42nd!	Um grande abraço para o 42º!	Expressão coloquial.	Adaptação da expressão <i>big shout out</i> para expressão em português que transmita a mesma ideia: <i>um grande abraço</i> .	A tradução equivalente: <i>uma grande saudação</i> , soava estranho na língua de chegada. E a adaptação escolhida não interfere no contexto geral.	-06/03/2024 - Análise do contexto do jogo - Busca de expressões para expressar a mesma ideia - Revisão do texto traduzido.
<i>Until I bought a set of Ivanov clubs, that was a mental battle I always lost.</i>	Até eu comprar um conjunto de tacos Ivanov , essa era uma batalha que eu sempre perdia.	Nome próprio - Nome de produto.	Manter nome original.	O nome do produto em Inglês não prejudica o entendimento. E sua pronúncia pode ser considerada de fácil compreensão.	-06/03/2024 - Decisão prévia em manter nomes próprios
...pitch perfect.	...uma tacada perfeita.	Expressão idiomática.	Adaptar a expressão mantendo o tom esportivo relacionado ao golfe e transmitindo a ideia central.	A expressão <i>pitch perfect</i> é usada para descrever algo que está impecável, exato ou perfeito em sua execução. Apesar de possuir equivalentes na língua portuguesa, a mensagem não soa natural.	-06/03/2024 - Análise da expressão no contexto do jogo - Entender sua função na frase - Busca de termos similares para "afinação perfeita" - Revisão do texto traduzido

<i>Add a bit of the old rocket fuel... get it, ey?</i>	Adicione um pouco do velho combustível de foguete.. · entende u, né?	Trocadilho ou referência a algum outro produto.	Manter a tradução equivalente, desconsiderando os possíveis referências e/ou trocadilhos.	Manter somente a tradução equivalente não interfere na compreensão.	-06/03/2024 - Análise da expressão no contexto do jogo - Entender sua função na frase - Busca de termos similares - Revisão do texto traduzido
--	--	---	---	---	--

Fonte: pesquisa

1) Texto fonte: Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 04 (quatro) – Videogame: *Project Zomboid*.

2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 04 (quatro) – Videogame: *Project Zomboid*.

Quadro 11 - Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 04 (quatro)

Diário de bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
<i>...standing in line at Spiffos' or sittin' in Pizza Whirled.</i>	...ficar na fila do Spiffos ou sentar -se no Pizza Whirled .	Nome de lugares.	Manter os nomes originais.	Os lugares destacados são frequentemente citados no jogo, por isso, não seria uma boa escolha realizar uma tradução.	- 07/03/2024 - Análise da expressão no contexto do jogo - Entender sua função no contexto - Revisão do texto traduzido

<p><i>Now I love a BLT. That's a Bacon, Lettuce and Tomato sandwich.</i></p>	<p>Bem, eu amo um BLT. É um sanduíche de bacon, alface e tomate.</p>	<p>Uso de sigla específica para certo tipo de alimento.</p>	<p>Manter a mesma sigla.</p>	<p>BLT é uma abreviação que se refere a um tipo específico de sanduíche, conhecido como "<i>Bacon, Lettuce, and Tomato</i>". Apesar de a sigla remeter às iniciais dos alimentos em Inglês, o sanduíche já é conhecido na cultura brasileira.</p>	<p>- 07/03/2024 - Entender a sigla e o seu uso cultural - Busca de siglas similares em Português - Revisão do texto traduzido</p>
<p><i>Not much, but it's home - or one with fabric walls, ey? Don't get me wrong, it gets cold alright. But it keeps out the elements</i></p>	<p>Não é muito, mas te abriga, ou... é só um lugar com paredes de pano, né? Não me entenda mal, faz frio mesmo. Mas pelo menos te protege de outras condições climáticas.</p>	<p>Compreensão da tradução direta. Falta de coerência e coesão.</p>	<p>Adaptar trecho original para torná-lo mais claro.</p>	<p>Foi necessário a adaptação da frase original para torná-la mais natural. Em português, a frase sugere uma descrição mais específica da estrutura improvisada que a pessoa construiu.</p>	<p>- 07/03/2024 - Análise de toda a frase e seu contexto do jogo. - Interpretação da frase e busca de adaptações que favoreçam o entendimento. - Revisão do texto traduzido</p>

Fonte: pesquisa

- 1) Texto fonte: Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 05 (cinco) – Videogame: *Project Zomboid*.
- 2) Texto alvo: Tradução do Programa de Tv, canal 203 – *Life and Living* – dia 05 (cinco) – Videogame: *Project Zomboid*.

Quadro 12 - Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 05 (cinco)

Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
<i>That right there is a Pie Preparation!</i>	E esta é a base da preparação!	Nome de um dos itens do arsenal do jogo.	Localizar o termo para <i>base da preparação</i> .	<i>Pie Preparation</i> é um dos itens do arsenal do jogo, podendo ser conquistado. Para fazer sentido para o jogador na língua de chegada, foi necessário localizar para o termo escolhido.	- 09/03/2024 - Entender o contexto da expressão do jogo - Se trata de um elemento do arsenal - Pesquisa de expressão que transmitisse a mesma ideia - Revisão do texto traduzido
<i>Today we're building what I call a 'Wooden Cage Trap'.</i>	Hoje estamos construindo o que chamo de "armadilha de caixote" .	Nome próprio criado por personagem.	Adaptar termo criado.	O nome criado pelo personagem, <i>Wooden Cage Trap</i> , na tradução direta traz muitas informações. Por isso foi optado por adaptar o termo para a <i>armadilha de caixote</i> , uma vez que caixote é um substantivo que pode substituir <i>gaiola de madeira</i> .	- 09/03/2024 - Tradução literal da expressão para "Armadilha de gaiola de madeira" - Pesquisa de imagem do artefato. - Busca na língua de chegada de um artefato similar
<i>Once you've killed and gutted him anyway.</i>	Depois de matar e limpar , claro.	Termo equivalente impróprio.	Escolher o termo mais comum na cultura de chegada.	Na tradução direta, <i>gutted him</i> poderia ser traduzido como <i>estripar</i> . Porém, o termo é pouco usado, dessa forma, foi escolhido termo similar.	- 09/03/2024 - Tradução literal da palavra para "eviscerar" - Pesquisa de termo mais natural na língua de chegada. - Revisão do texto traduzido.

Fonte: pesquisa

1) Texto fonte: Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 06 (seis) – Videogame: *Project Zomboid*.

2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 06 (seis) – Videogame: *Project Zomboid*.

Quadro 13 - Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 06 (seis)

Diário de bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
<i>And when you've picked up what you can find?</i>	E quando você tiver colhido as coisas que encontrou?	Os equivalentes do verbo não traziam naturalidade na fala.	Adaptação de verbo.	O verbo <i>pick up</i> pode ter alguns significados: coletar, pegar, reunir. Entretanto, para melhor fluência e naturalidade na frase, foi adaptado para <i>tiver colhido</i> .	- 10/03/2024 - Tradução literal para “pegou” - Busca de termo mais natural na língua de chegada. - Revisão do texto traduzido
<i>...with Connall and Coble overhead lights - life is illuminated.</i>	...com as luminárias Connall e Coble - a vida é mais iluminada.	Nome próprio de produto.	Manter nome original.	O nome do produto em inglês não interfere na compreensão da frase.	- 10/03/2024 - Decisão prévia em manter nomes próprios
<i>...with Connall and Coble overhead lights - life is illuminated.</i>	...com as luminárias Connall e Coble - a vida é mais iluminada.	substantivo sem equivalente direto	Adaptar termo para similar correspondente.	A tradução direta de <i>overhead lights</i> seria luzes suspensas, termo pouco usado na língua portuguesa. Normalmente usamos <i>luminárias</i>	- 10/03/2024 - Tradução literal para “luzes do teto” - Entender o contexto do jogo - Troca de

				para luzes em geral.	termo - Revisão de texto traduzido.
--	--	--	--	----------------------	--

Fonte: pesquisa

1) Texto fonte: Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 07 (sete) – Videogame: *Project Zomboid*.

2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 07 (sete) – Videogame: *Project Zomboid*

Quadro 14 - Tradução do Programa de TV, canal 203 – *Life and Living* – dia 07 (sete)

Diário de bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
<i>Then use rubbish bags, or 'garbage' bags, for the interior.</i>	Em seguida, use sacos de lixo, para o interior.	Repetição de informação.	Eliminar rubbish bags.	<i>Rubbish bags</i> e <i>garbage bags</i> referem-se ao mesmo objeto, mas o termo utilizado pode variar conforme o inglês britânico ou americano. Dessa forma, eliminar um dos dois termos não interfere na compreensão.	- 11/03/2024 - Análise da frase no contexto do jogo- Entender a repetição de informação - Decisão em omitir informação extra. - - Revisão do texto traduzido

<p><i>You'll think: 'Wow. I'm not going to die.'</i></p>	<p>Você vai pensar: Uau! Eu não vou morrer."</p>	<p>Interjeição.</p>	<p>Tradução equivalente da interjeição.</p>	<p>Ambas são interjeições são utilizadas de forma semelhante para indicar surpresa.</p>	<p>- 11/03/2024 - Busca de interjeições similares na língua de chegada. - Revisão do texto traduzido.</p>
--	---	---------------------	---	---	---

Fonte: pesquisa

4.3.4 Análise da tradução do programa de TV *Life and Living*

A tradução comentada é uma análise crítica do produto final da tradução, onde são destacados aspectos específicos que influenciaram o processo e o resultado final. Nesta fase, são discutidos detalhadamente os aspectos de acessibilidade considerados na tradução, as estratégias adotadas para tornar o conteúdo acessível e as lições aprendidas que podem beneficiar futuros projetos de tradução com foco em acessibilidade.

A tradução do conteúdo do programa de TV apresenta desafios significativos, devido à presença de marcas de oralidade, expressões idiomáticas, trocadilhos e numerosos nomes próprios, incluindo referências a locais específicos e produtos.

Os episódios são divididos por dia e subdivididos por programas, cada um caracterizado por sua própria identidade.

No programa *Cook Show*, ocorreu o primeiro impasse relacionado a um substantivo próprio, o que gerou a dúvida entre manter o nome original ou adaptá-lo para o português. Nessa instância, a decisão foi optar pelo termo equivalente "cozinha" para *Cook*, e manter o termo *show* na Língua Inglesa, pois já está incorporado em nossa cultura. Em alguns casos adicionais, a escolha que se mostrou mais apropriada foi traduzir o substantivo comum diretamente para seu equivalente correspondente em português, enquanto se optou por manter o substantivo próprio. Essa abordagem buscou alcançar um equilíbrio entre equivalência e adaptação. Exemplos incluem: "*Kitten Knives*"³⁷, traduzido como "*Facas Kitten*", "*Doctor Cox*" mantido como "*Doutor Cox*", "*Tooks Bear*" traduzido como "*Urso Tooks*", e "*Connall and Coble overhead lights*" como "*luminárias Connall e Coble*". Por último, algumas expressões foram mantidas em inglês, uma vez que tanto a escrita quanto a pronúncia não representam dificuldades significativas, como em: "*Dean*", "*Incontileve*", "*Inanov*".

³⁷ As aspas foram utilizadas para destacar o termo ou expressão dentro do contexto.

Traduzir onomatopeias, como no caso de "bang bang" para "tum tum", é desafiador porque envolve reproduzir sons em diferentes idiomas. A escolha de "tum tum" considerou as variações culturais e buscou manter o som original. O objetivo é preservar a experiência sensorial associada à onomatopeia, adaptando-a de maneira que seja compreendida e reconhecida na língua-alvo.

Um desafio constante também envolveu a tradução de interjeições, que é uma área bem complexa. Alguns exemplos dessas escolhas incluem: "huh" sendo traduzido como "hein" ou "né", "Yee-hah" interpretado como "Uhu!" ou "Viva", "Bam" sendo transposto para "Tcharam" e "Wow" para "Uau". Essas decisões foram guiadas pela busca por expressões que não apenas refletissem o som original, mas também capturassem a emoção ou surpresa pretendida na língua de chegada.

Em diversos casos, a tradução enfrentou desafios para transmitir a essência original de forma natural em português. Cada situação demandou uma reflexão cuidadosa para encontrar a abordagem mais apropriada. Algumas instâncias ilustram isso: a expressão "exposure survival" foi inicialmente traduzida como "sobrevivente à exposição", no entanto, reconhecendo que isso soava pouco comum em nossa cultura, optamos por adaptar para "sobrevivendo ao extremo". Da mesma forma, "chicken soup" foi ajustado de "sopa de galinha" para "canja de galinha", uma opção mais comum em português. A tradução literal de "door frames" como "molduras de porta" parecia incomum, então, escolhemos a adaptação "batentes". Em relação a "elements", que poderia ser traduzido como "elementos", a decisão foi optar por "condições climáticas" para abranger melhor suas características em português. "Bladder control" sugeriria controle de bexiga, mas, dado seu uso limitado, preferimos a expressão mais viável "incontinência urinária". O termo "gutted him" poderia ser traduzido diretamente como "estripá-lo", no entanto, considerando sua pouca utilização e a possível hostilidade percebida, adaptamos para o verbo "limpá-lo" para preservar a mesma ideia. Finalmente, "wooden cage trap" foi transformado em "armadilha de caixote", uma expressão mais conhecida em português. Nestes exemplos, testemunhamos uma constante busca por soluções que asseguram uma tradução eficiente e natural na língua-alvo.

Neste processo de tradução, também destacamos três casos de expressões idiomáticas, exigindo uma atenção especial e pesquisa. A expressão "coke floats and laughing it up" refere-se à experiência de desfrutar de momentos agradáveis e descontraídos, fazendo alusão aos "coke floats", uma bebida com sorvete flutuando

em refrigerante de cola, algo que na cultura brasileira pode ser associado à "vaca preta". Se traduzido literalmente, teríamos algo como "vaca preta e diversão", mas essa tradução não transmite efetivamente a ideia original. Assim, optamos por uma expressão em português que captura a essência de momentos agradáveis: "Mar de rosas". Essa escolha visa preservar o significado original, adaptando-o de maneira culturalmente relevante para o público-alvo.

Outra expressão foi "a spring in your step too". Essa expressão indica uma sensação de vitalidade, energia positiva ou entusiasmo em alguém. Ter "a spring in your step" significa caminhar com leveza e vitalidade. Dado que "spring" em português significa primavera, a tradução literal ficaria comprometida. Portanto, a expressão foi adaptada para "um toque de alegria para a sua vida também", buscando transmitir a ideia original de uma maneira culturalmente relevante e compreensível para o público-alvo.

Outro caso destacado é a expressão "pitch perfect", utilizada para indicar que algo foi executado ou realizado de maneira impecável, sem falhas ou erros. No contexto da fala do jogo, que se refere a um anúncio de tacos de golfe, em vez de traduzir apenas como "perfeito" ou "impecável", optou-se por incluir um pouco do contexto, adaptando-o para "tacada perfeita". Essa escolha visa não apenas transmitir a qualidade excepcional, mas também conectar a expressão ao tema específico dos tacos de golfe, tornando a tradução mais contextualizada e impactante para os jogadores.

As expressões coloquiais, gírias e metáforas também exigiram muito cuidado, atenção e reflexão durante o processo de tradução. Expressões como "smart-arse," "hunk at work," e "sweet be-hind" são ricas em particularidades, incorporando um tom informal e humorístico em seus contextos específicos. Após pesquisa e reflexão, optou-se por adaptações que mantivessem o significado, mas fossem culturalmente relevantes em português, resultando em "sabichão", "bonitão trabalhando," e "doce bumbum."

Dois casos de expressões informais chamaram ainda mais a atenção. Em "books need cases, so next up: a bookcase," há um jogo de palavras com "cases," que pode se referir tanto a capas quanto a uma estante (*bookcase*) para os livros. Após várias tentativas de preservar o jogo de palavras em português que não progrediram, foi decidido simplificar a expressão, traduzindo apenas a informação crucial: "Próximo passo: uma estante de livros."

Outra expressão importante foi em "takin' off the training wheels", sugerindo que alguém está se destacando ou progredindo, simbolizado pela metáfora de "tirar as rodinhas de treinamento." Como essa metáfora não é culturalmente equivalente em português, a decisão foi focar na ideia central, eliminando o tom humorístico e simplificando para: "a coisa vai ficar séria." Este processo visou manter a essência das expressões originais enquanto as adaptava de forma eficaz para o público-alvo em português.

A tradução final destes episódios equilibrou de forma eficaz a equivalência e adaptação, evidenciando sensibilidade para as particularidades linguísticas e culturais. A preservação da identidade sonora, atenção às expressões idiomáticas e escolha cuidadosa de termos brasileiros resultaram em um produto que mantém a eficácia comunicativa. A combinação estratégica de equivalência e adaptação assegura a transmissão da intenção original, demonstrando entendimento e respeito aos contextos linguísticos e culturais, sempre buscando uma tradução impactante e compreensível na língua-alvo.

Neste capítulo, além da análise do processo de tradução interlinguística do programa de TV *Life and Living* no jogo *Project Zomboid*, enfatizando os desafios enfrentados e as estratégias adotadas para superá-los, procurou-se realizar uma adaptação meticulosa e facilitada na tradução interlinguística, garantindo a preservação tanto do conteúdo original quanto das expectativas do público-alvo. Desta forma, este trabalho contribui significativamente para a melhoria da experiência imersiva dos jogadores surdos, ensurdecidos e com diversidades funcionais, ao proporcionar uma tradução livre. Esta abordagem não deve ser apenas um processo mecânico, mas sim uma atividade criativa e interpretativa que exige sensibilidade cultural e linguística. A versão completa da tradução encontra-se disponível no apêndice deste estudo acadêmico.

A seguir, trataremos da tradução descritiva, que representa um avanço significativo na promoção da acessibilidade e inclusão em conteúdos audiovisuais. Ao proporcionar uma experiência de visualização mais enriquecedora e compreensível, essa prática não apenas atende às diretrizes de acessibilidade, mas também reforça o compromisso ético e social das indústrias de entretenimento em proporcionar igualdade de acesso para todos os espectadores.

4.4 Legendagem descritiva (recursos visuais/efeitos sonoros)

O universo do videogame *Project Zomboid* destaca-se por uma abordagem única ao áudio, focando-se na imersão através de uma restrição deliberada de sons. A limitação de sons intensifica a sensação de isolamento e perigo, exigindo que os jogadores confiem mais em pistas visuais e ambientais para detectar ameaças. Em *Project Zomboid*, os jogadores enfrentam um ambiente realista onde o barulho pode atrair zumbis. A cautela é essencial, pois até dentro de suas casas, manter silêncio, fechar portas e janelas são práticas indispensáveis para evitar perigos. Assistir ao canal de televisão *Life and Living* no jogo *Project Zomboid*, configurado para o canal 203, é crucial para desenvolver habilidades essenciais de sobrevivência. O jogador precisa estar na mesma sala que a televisão e manter o volume baixo. Emitir sons, como gritos ou sirenes de carros, geralmente é recomendado apenas para distrair, mudar a direção dos zumbis ou atraí-los para longe.

A restrição de sons em *Project Zomboid* não é apenas um desafio técnico, mas uma escolha deliberada de design para intensificar a experiência do jogador e complementar a proposta única e desafiadora do jogo. O videogame foi selecionado para esta pesquisa devido à necessidade de legendas para acessibilidade no universo dos jogos, visando proporcionar uma experiência mais rica aos surdos, pessoas com perda auditiva e outros com diversidades funcionais diversas em relação à linguagem. Implementar legendas de leitura fácil no programa *Life and Living* do jogo permitirá um acompanhamento eficaz do texto e da narrativa visual, independentemente do áudio

O programa no jogo é essencial para interação e comunicação, sendo exclusivamente textual, sem dublagens, o que mantém a imersão pela leitura e interpretação. A transmissão de TV no jogo tem qualidade frequentemente ruim e sem imagens visuais, dependendo de legendas para transmitir conteúdo, informações sobre sons e efeitos sonoros aos jogadores.

No programa de TV do jogo original, são usados elementos paralinguísticos como interjeições e onomatopeias para expressar sentimentos e representar sons. Essas escolhas são comuns em jogos *indie*³⁸ devido às limitações de recursos, priorizando jogabilidade e narrativa sobre produção de voz e outros sons. A

³⁸ Jogos *indie* - abreviação de jogos independentes, referem-se a jogos desenvolvidos por estúdios independentes, muitas vezes compostos por uma equipe reduzida ou até mesmo por um único desenvolvedor.

onomatopeia é empregada em jogos para criar efeitos sensoriais na escrita, intensificando a imersão ao representar uma variedade de sons naturais e artificiais, como animais ("miau"), elementos naturais ("chuva", "vento") e ações humanas ("splash", "bang").

Compreender interjeições é desafiador para pessoas com surdez ou diversidade funcional na linguagem, pois essas expressões dependem de nuances auditivas para transmitir sentimentos imediatos e intuitivos. Para esses indivíduos, que podem ter acesso limitado ao canal auditivo, essa forma de comunicação pode ser incompreensível. Interjeições não se limitam apenas a sons, frequentemente incluem expressões faciais e corporais que complementam seu significado. Para surdos, a falta de acesso a esses sinais visuais e culturais pode dificultar a compreensão das nuances linguísticas das interjeições. A diversidade significativa dessas expressões entre idiomas e culturas adiciona outro desafio à compreensão para surdos, especialmente quando não estão familiarizados com tais expressões específicas.

De acordo com Thaís de Aguiar (2018),

Os surdos possuem inúmeras formas de expressividade, tanto facial como corporal. Essa clareza de expressividade traz sentido ao conteúdo sinalizado. A expressão facial tem tanto valor na Libras como a pontuação tem nos textos escritos ou em nossa entonação vocal.

Para ajudar surdos a superar essas dificuldades, é crucial que tenham acesso à educação e recursos que não apenas ensinam o significado literal das palavras, mas também as nuances emocionais e culturais transmitidas por interjeições. Isso pode envolver o ensino explícito de interjeições na língua de sinais, junto com o contexto cultural e social em que essas expressões são usadas (Aguiar, 2018).

No programa de TV do videogame *Project Zomboid*, tanto as interjeições quanto as onomatopeias são utilizadas em diversas situações. As onomatopeias categorizam-se em 'sons causados pelo homem' e 'sons causados por objetos'. Para pessoas não surdas, essas onomatopeias ajudam a visualizar sons de forma gráfica. Em um ambiente com áudio limitado ou ausente, elas preenchem essa lacuna ao representar sons naturais como "toc-toc" ou "buzz"³⁹, descrevendo ações de personagens ou eventos. No entanto, para pessoas surdas de nascença ou desde a infância, essa representação não facilita a compreensão, pois elas não têm

³⁹ O "buzz" transmite a ideia de um som vibrante, repetitivo e frequentemente irritante, associado a algo que está ocorrendo de forma constante ou persistente.

familiaridade com os sons correspondentes às onomatopeias devido à ausência de experiência auditiva desses sons.

No contexto do jogo *Project Zomboid*, o uso de onomatopeias e interjeições na legenda não beneficia os jogadores surdos, pois não têm familiaridade com os sons correspondentes. Como o programa de televisão do jogo não inclui imagens que ajudem na interpretação dos sons, é necessário adotar legendagem descritiva. Isso envolve descrever o som representado pelas onomatopeias e interjeições, tornando os sons acessíveis aos surdos. A norma espanhola UNE 153010 de legendagem para pessoas surdas e ensurdecidas na modalidade de *closed caption* (AENOR, 2003) recomenda preferir a descrição dos sons em vez do uso de onomatopeias. Por exemplo, usar "latido" em vez de "uau, uau". Além disso, sugere que a descrição sonora seja posicionada no canto superior direito da tela, utilizando letras minúsculas em vermelho ou azul sobre fundo branco para melhorar a legibilidade.

Na legendagem descritiva, o foco não é apenas apresentar onomatopeias e interjeições, mas descrever o som de maneira detalhada e precisa. Por exemplo, em vez de simplesmente usar "*bang*", a legendagem descritiva pode descrever o som como "som alto e súbito de uma explosão". Essa abordagem proporciona uma representação mais visual e sensorial do som, permitindo que pessoas surdas compreendam melhor a natureza e o contexto do evento sonoro representado.

Além de descrever detalhadamente o som, a legendagem descritiva pode incluir informações como a direção de onde o som vem, o tipo de objeto ou ação que o produz, e o impacto que causa no ambiente. Esses detalhes enriquecem a compreensão do espectador sobre os eventos no programa de TV, proporcionando uma experiência mais completa e imersiva.

No quadro abaixo, apresentamos as onomatopeias e as interjeições presentes no conteúdo do programa de televisão, na língua de origem (inglês) e como foram adaptadas pelo tradutor na tradução interlingual, na legendagem descritiva e na legendagem de leitura fácil, no português do Brasil.

Quadro 15 – Onomatopeias e Interjeições adaptadas para a legendagem descritiva e de leitura fácil

DIA DA PRO-GRAMAÇÃO	TRECHO NA LÍNGUA DE SAÍDA (inglês)	TRADUÇÃO INTERLINGUÍSTICA NA LÍNGUA DE CHEGADA (português do Brasil)	TRECHO EM LEGENDAGEM DESCRITIVA	CATEGORIA: 1-ONOMATOPEIAS 2-INTERJEIÇÕES
Dia 01	⁴⁰ <i>*bang*</i> <i>*bang*</i>	*tum* *tum*	[batidas de martelo]	Onomatopeia .
	<sigh>	⁴¹ <suspiro>	[suspiro]	Onomatopeia
		Uhul. Aí estão!	Legal!	Interjeição.
Dia 01	<i>Hey!</i> <i>You're with the Cook Show!</i>	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	Tudo bem? Bem vindos ao nosso programa de culinária	Interjeição.
	<i>Bam!</i> <i>Looks good, huh?</i>	Tcharam! Parece bom, não é?	Está pronto! Parece bom.	Interjeição.
Dia 03	♪ <i>Wood... craft!</i> ♪	♪ Wood... craft! ♪	[música de vinheta]	Onomatopeia
Dia 04	<i>And bam!</i> <i>Easy as that!</i>	E tcharam! Fácil assim!	E prontinho! Fácil assim!	Interjeição.
	<i>Bang!</i> <i>Bang!</i>	*Tum*! *Tum*! Viva!	[batidas de martelo]	Onomatopeia
	<i>Yee-hah!</i>	Viva!	Legal!	Interjeição.
Dia 07	<i>Bam!</i> <i>Chicken and Noodle soup.</i>	Tcharam! Sopa de frango e macarrão.	Está pronto! Canja de galinha com macarrão.	Interjeição.
Dia 09	<fzzt>	<bzzt>	[chiado da TV]	Onomatopeia

Fonte: quadro criado pelo autor

⁴⁰ Os asteriscos, nas onomatopeias, foram reproduzidos da forma que estavam transcritos no jogo original. Na legendagem de leitura fácil foram substituídos pelos colchetes.

⁴¹ No jogo original, as chaves são usadas para incluir informações adicionais que não fazem parte do diálogo falado, como descrições de sons, música, efeitos sonoros e outros elementos auditivos. Na legendagem de leitura fácil serão substituídas por colchetes.

4.5 Legendagem de leitura fácil

Nesta seção, foram delineadas diretrizes preliminares de natureza técnica, linguísticas e tradutórias para a criação de legendas em formato de leitura fácil aplicáveis a videogames. Especificamente, tais diretrizes foram desenvolvidas para o programa *Life and Living*, veiculado no canal 203, do videogame *Project Zomboid*.

Na análise dos aspectos técnicos da legendagem, foi direcionada a atenção para as falas dos personagens, o número de linhas por legenda e a sua posição na tela, com a fundamentação teórica baseada nas propostas iniciais das pesquisadoras espanholas Ana Maria Pereira Rodríguez e Lourdes Lorenzo García, conforme apresentadas no artigo intitulado *"Evaluamos la norma UNE 153010: Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. Subtitulado através del teletexto"*, publicado em fevereiro de 2005.

Os elementos linguísticos e tradutórios são fundamentados nos seguintes materiais: *"Guia para produções audiovisuais acessíveis"* (2016), organizado pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, o *"Guia de legendagem para produções audiovisuais"* publicado pela editora CVR e no artigo de Helena Santiago Vigata intitulado *"Parâmetros para a criação de legendas em leitura fácil para discentes Surdos: uma proposta preliminar"*, publicado em 2023. Esta última referência foi amplamente utilizada na formulação dos parâmetros aqui apresentados, devido ao seu foco científico na legendagem em leitura fácil.

Em relação aos parâmetros técnicos, conforme evidenciado por Pereira e Lorenzo (2005), é fundamental que pessoas surdas não apenas compreendam o conteúdo das conversas, mas também possam identificar os interlocutores. Nesse sentido, de acordo com Linde e Kay (1999), na legendagem voltada para surdos, são utilizadas três estratégias principais para vincular as falas aos personagens:

Identificação por Nome: incluir o nome do personagem antes de sua fala. Por exemplo, "João: Bom dia, Maria. Identificação por Cor: Os personagens podem ser identificados por diferentes cores de legendas. Cada personagem terá uma cor específica atribuída às suas falas ao longo do vídeo ou cena. Identificação por Posicionamento: As legendas são posicionadas de forma a indicar quem está falando. Por exemplo, se o personagem João está à esquerda na tela, suas falas podem ser legendadas do lado esquerdo da tela, enquanto as falas de Maria, à direita, são legendadas do lado direito. (de Linde e Kay, 1999, p. 15)

Nesta abordagem, embora o Brasil ainda não tenha adotado o uso de cores e o posicionamento dinâmico nas legendas para cinema e TV, e não existam parâmetros

definidos para a legendagem em videogames, a estratégia adotada neste trabalho consistirá na identificação nominal dos personagens e na atribuição de cores às falas, conforme sugerido pelos autores Linde e Kay (1999). Essa decisão também leva em conta que o próprio jogo a ser modificado já utiliza esse formato de legendagem. No programa *"Exposure Survival"*, o apresentador foi explicitamente identificado como Dean. Nos demais programas, onde os apresentadores não são identificados, adotar-se-á a seguinte indicação inicial: "Apresentador 1 para o programa de culinária "Apresentador 2" para o programa de carpintaria e "Apresentador anúncio" para o programa de anúncios de propagandas. A informação não foi repetida em todas as falas devido à implementação de cores distintas para cada programa, o que se acredita ser um recurso adicional para facilitar a compreensão dos jogadores.

Quadro 16 – Adaptação no tipo de letra, tamanho e cores, do Programa *Life and Living*, do videogame *Project Zomboid*

Nome do programa	Como o apresentador foi identificado	Conteúdo do programa	Cor da legenda	Tipo e tamanho da fonte
<i>Cook Show</i>	[apresentador 1]	Culinária.	Amarelo	Arial 32
<i>Woodcraft!</i>	[apresentador 2]	Carpintaria.	Magenta	Arial 32
<i>Exposure Survival</i>	[Dean] [Doutor Cox]	Exposição à natureza. Tratamento médico contra incontinência urinária.	Ciano	Arial 32
Anúncios	[apresentador anúncio]	Propaganda de produtos.	Verde	Arial 32
Onomatopeias	-	-	Branca	Arial 32

Fonte: quadro criado pelo autor

A seleção das cores no jogo-base, como roxo para as legendas do programa *Cook Show*, verde para o programa *Woodcraft*, azul para as falas iniciais do programa *Exposure Survival* e laranja para o restante da programação, além das onomatopeias

em preto, apresenta um desafio para surdos devido à falta de orientação preliminar aos jogadores sobre o padrão utilizado e à ausência de uma base científica para a seleção de cores, tanto das legendas quanto do plano de fundo. Essas cores são utilizadas para distinguir diferentes tipos de informações auditivas no jogo, como falas de diferentes programas e onomatopeias. No entanto, para os surdos que dependem das legendas para acessar essas informações, a associação entre cores específicas e tipos de conteúdo pode não ser facilmente compreensível, já que não há uma convenção estabelecida que facilite a compreensão imediata das informações transmitidas pelas cores das legendas. Decidimos manter o uso de cores nas legendas por considerá-las uma ferramenta eficaz para melhorar a acessibilidade.

O emprego de cores nas legendas é um tópico que tem recebido atenção significativa de estudiosos brasileiros na área de tradução, especialmente no que diz respeito à melhoria da compreensão e da eficácia da comunicação audiovisual. A utilização de diferentes cores para as falas de personagens distintos facilita a identificação rápida de quem está falando, o que se revela particularmente útil em diálogos rápidos ou em cenas com múltiplos interlocutores. Além disso, a aplicação de cores pode desempenhar um papel importante na acessibilidade, aumentando a visibilidade e a legibilidade das legendas para pessoas com dificuldades visuais e dificuldades de leitura, a combinação apropriada de cores e contrastes pode enriquecer a experiência de visualização, atendendo melhor a uma audiência diversificada. De acordo com Cohen, Duarte e Brasileiro (2012), para assegurar um contraste adequado que facilite a leitura, recomenda-se o uso de combinações como preto/branco e preto/amarelo, entre outras. Tendo em vista a importância de atender a um público diversificado, optou-se por uma legendagem de leitura fácil que utiliza cores, com o objetivo de otimizar a clareza e a acessibilidade para o público alvo.

Com base nas diretrizes das pesquisadoras Pereira e Lorenzo (2005), que referenciam a norma espanhola UNE 153010 (AENOR, 2003: 6-7), as cores amarelo, verde, ciano e magenta são recomendadas para a diferenciação de legendas, nesta ordem de preferência. Segundo a norma, essas cores devem ser atribuídas aos protagonistas com base na importância relativa ou na densidade de diálogo dentro do conteúdo. Portanto, optou-se por atribuir a cor amarela ao programa com o maior volume de conteúdo, a cor magenta ao segundo maior volume, e as cores ciano e verde aos programas com menor volume de conteúdo. As onomatopeias estarão explícitas na cor branca e o plano de fundo de todas as legendas na cor preta

transparente. As autoras Pereira e Lorenzo (2005) também recomendam o uso de um padrão para documentários com narrador único, que inclui o enquadramento das legendas dentro de uma caixa com fundo preto para melhor legibilidade. Esta proposta foi adotada neste trabalho de pesquisa para garantir a legibilidade e facilitar a compreensão das legendas pelos usuários.

No que se refere à tipografia, o jogo-base originalmente utiliza a fonte “Corbel”, tamanho 16. Na modificação, a fonte foi alterada para Arial, com tamanho 32. Santiago Vigata (2023), recomenda que o tamanho da fonte seja maior, sugerindo entre 14 e 16 pontos. No entanto, em testes realizados pelo proponente deste trabalho, verificou-se que o tamanho 16, no videogame, ainda resultava em letras muito pequenas, dificultando a leitura, mesmo para pessoas sem problemas de acuidade visual, devido à configuração própria do jogo. O tamanho 32 foi considerado ideal e necessário, dado que o público-alvo dessa modificação inclui pessoas com dificuldades de leitura, que dependem desse aumento de fonte para garantir uma acessibilidade efetiva.

A escolha do tipo de fonte foi baseada nos parâmetros propostos por Santiago Vigata (2023) e nas diretrizes gerais de leitura fácil apresentadas pela IFLA. Os critérios de diagramação e layout foram selecionados com base no *Manual de apresentação acessível*, desenvolvido pela Universidade Federal do Pampa (Unipampa), do Rio Grande do Sul, em 2021, e no mini manual *Acessibilidade comunicacional*, bem como nas orientações do *Guia de adaptação de textos em leitura fácil*, produzido por Marcela Santos (2018).

No contexto brasileiro, diversos estudiosos e guias especializados em legendagem, como o *Guia para produções audiovisuais acessíveis* do Ministério da Cultura, recomendam o uso de duas linhas de legendas para garantir a clareza e a legibilidade. Em casos excepcionais, é permitido utilizar três linhas, especialmente quando as legendas contêm diálogos entre múltiplos personagens, atribuindo uma linha para cada um deles. Além disso, as legendas dos programas pré-gravados devem ser centralizadas na tela, enquanto as legendas dos programas ao vivo devem ser justificadas à esquerda. No contexto do programa televisivo *Live and Living*, apresentado de forma pré-gravada e exclusivamente por legendas, onde o jogador precisa assistir para adquirir habilidades ou pontos de experiência, as legendas já estão dispostas de maneira acessível. Elas são centralizadas acima da tela da TV, ocupando apenas uma linha por vez para cada fala do único apresentador. Portanto, não há necessidade de realizar adaptações neste aspecto específico.

Em se tratando da legendagem em leitura fácil, Santiago Vigata (2023), observa que, ao contrário do que ocorre no continente europeu, não há um enfoque consolidado sobre esse tema no Brasil, resultando na ausência de um documento orientador específico para essa técnica de acessibilidade. Autores que abordam esse tópico frequentemente referem-se às diretrizes da Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias (IFLA), publicadas inicialmente em 1997 e revisadas em 2010, como a principal fonte de orientação.

Conforme observado pela autora, embora a prática de legendagem em leitura fácil tenha se difundido inicialmente na Europa, cada país tem adaptado essa técnica às suas próprias práticas para diversos públicos-alvo, não se limitando apenas às pessoas com deficiência cognitiva, um campo amplamente reconhecido por Lindholm e Vanhatalo (2021) como maior beneficiado por esse recurso de acessibilidade.

As diretrizes gerais de leitura fácil apresentadas pela IFLA são:

- a) Escreva de maneira concreta. Evite linguagem abstrata.
- b) Seja lógico. A ação deve seguir um único fio com continuidade lógica.
- c) A ação deve ser direta e simples, sem introduções longas e envolvimento de muitos personagens.
- d) Use linguagem simbólica (metáforas) com moderação. Tal linguagem pode ser mal compreendida por alguns leitores.
- e) Seja conciso. Evite várias ações em uma única frase. Disponha as palavras em uma única linha, se possível.
- f) Evite palavras difíceis, mas use uma linguagem adulta e digna. Palavras incomuns devem ser explicadas por meio de pistas contextuais.
- g) Explique ou descreva relacionamentos complicados de maneira concreta e lógica, onde os eventos ocorrem em um quadro cronológico lógico.
- h) Encoraje escritores e ilustradores a conhecerem seu público-alvo e a entenderem o que significa ter dificuldades de leitura. Permita que eles conheçam seus leitores e ouçam suas experiências e vida cotidiana. Teste o material com grupos-alvo reais antes de ser publicado. (IFLA, 2010, p. 11, tradução minha).

Em observância às recomendações, foram seguidas as diretrizes contidas nas letras “a” e “b” para a elaboração das legendas. Isso se deve ao fato de que muitas expressões abstratas e sem continuidade lógica no jogo-base foram substituídas por expressões mais concretas e com continuidade lógica. Como exemplo, citamos:

Quadro 17 – Legendagem em consonância com as diretrizes gerais de leitura fácil – IFLA (Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias)

Frase na versão original	<p>1. <i>Then sow seeds, and then... water 'em.</i></p> <p>2. <i>Keep 'em watered, don't trample 'em...</i></p>
Tradução interlinguística para o português/Brasil	<p>1. Então semeie as sementes e depois... regue-as.</p> <p>2. Mantenha-as regadas, não as pise...</p>
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	<p>1. Então plante as sementes e depois regue com água.</p> <p>2. Mantenha as sementes regadas e não pise nas sementes...</p>

Fonte: quadro criado pelo autor

Há anáfora nas duas frases, mas com algumas diferenças na forma como ela é aplicada. 1. "Então semeie as sementes e depois... regue-as." Nesta frase, a anáfora ocorre com o pronome "as", que retoma o termo "sementes". Ou seja, o pronome "as" faz referência a algo que já foi mencionado anteriormente na frase. 2. "Mantenha-as regadas, não as pisem..." Nesta frase, a anáfora está presente no uso do pronome "as", que retoma o termo "sementes". Anáfora é um recurso linguístico no qual uma expressão referencia algo mencionado anteriormente na fala do interlocutor. Essas referências são cruciais para assegurar a coesão textual, facilitando uma comunicação clara para que os leitores possam entender a continuidade e o contexto das ideias apresentadas. Para garantir uma melhor compreensão por parte de pessoas surdas, a informação específica "Então semeie as sementes e depois... regue-as." foi adaptada para "Então plante as sementes e depois regue com água." e "Mantenha-as regadas, não as pise..", foi adaptada para "Mantenha as sementes regadas e não pise nas sementes...", orações mais simples e direta.

A diretriz geral de leitura fácil que consta na letra "c", não foi necessário efetuar adaptações, pois os textos em sua versão original não apresentavam introduções

prolongadas ou envolvimento de múltiplos personagens. Na letra “d”, abordaremos casos de metáforas e detalharemos como foi realizada a legendagem com base nos exemplos fornecidos na tabela.

Quadro 18 – Legendagem de metáforas – programa *Life and Living*, do videogame *Project Zomboid*.

Frase na versão original	<p>1. <i>Life isn't all...COKE FLOATS and laughing it up.</i></p> <p>2. <i>It's a DREAM to clean. Just watch.</i></p>
Tradução interlinguística para o português/Brasil	<p>1. A vida não é só... Mar de rosas e diversão</p> <p>2. É um SONHO para limpar. Só observe</p>
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	<p>1. A vida não tem apenas momentos felizes.</p> <p>2. É muito fácil de limpar. Só observe.</p>

Fonte: quadro criado pelo autor

No exemplo 1, quando usamos reticências na frase "A vida não é só... Mar de rosas e diversão", o efeito pode ser de criar uma pausa dramática ou de reflexão, deixando a frase aberta para interpretação. Isso pode resultar em uma sensação de incerteza ou ambiguidade, dependendo do contexto e da intenção do autor. Para o surdo, essa escrita poderá gerar confusões decorrentes da utilização de figuras de linguagem que podem não ser compreendidas. Da mesma forma, a metáfora "a vida não é um mar de rosas" é uma expressão comum que descreve a ideia de que a vida não é fácil ou agradável o tempo todo. Ao usar essa metáfora, estamos comparando a vida a um cenário onde, assim como um mar tem suas tempestades e obstáculos, a vida também apresenta suas próprias adversidades e problemas. Entretanto, para uma pessoa surda, entender a metáfora pode ser difícil por algumas razões principais, entre elas a dificuldade em captar o significado figurado de expressões idiomáticas. Essas metáforas usam comparações sensoriais: "mar de rosas", e isso pode não fazer sentido para o surdo, se não houver uma explicação clara do contexto e da intenção por trás da expressão. Outro fato é que se uma pessoa surda não foi exposta

regularmente à linguagem e à cultura oral em que as metáforas são comuns, ela não terá esse entendimento, que não é literal. Portanto, para facilitar a compreensão do público-alvo, optamos em omitir as reticências e adaptar a metáfora “mar de rosas” para a expressão “A vida não tem apenas momentos felizes”. Essa adaptação mantém o mesmo significado geral da metáfora original, que é transmitir que a vida não é apenas fácil e agradável, mas também inclui desafios e momentos difíceis. A expressão “A vida não tem apenas momentos felizes” é mais literal e direta, utilizando termos que são mais facilmente compreendidos sem depender de interpretações figurativas complexas.

No item 2, A frase “É um sonho para limpar. Só observe” é uma metáfora. Neste contexto, “um sonho” está sendo usado para descrever algo que é muito fácil de fazer ou de realizar, comparando a tarefa de limpar a algo tão simples quanto um sonho. Como dito, se o surdo não teve exposição regular à linguagem figurativa, terá dificuldades em compreender o significado não literal da frase. Desta maneira, a oração foi adaptada para “É muito fácil de limpar. Só observe”, que possui linguagem mais concreta e direta.

Não foi adotada a abordagem do tópico da letra “e” nos textos dos programas devido à concisão observada no jogo *Project Zomboid*, onde múltiplas ações não são descritas em uma única frase na interface televisiva. As sentenças são apresentadas em formato linear, caracterizando uma linguagem adulta e respeitável, sem o uso de vocabulário complexo ou pouco usual. A única palavra que se considera incomum no contexto do programa, relacionada ao tópico da letra “f”, é o termo “forrageamento”. Optou-se, portanto, por legendar este termo com a definição correspondente em vez de usar o termo em si. Assim, a frase “*the second is foraging*” foi adaptada para “e a segunda é saber buscar as coisas que a natureza pode fornecer”. As diretrizes de letras “g e h”, foram adaptadas para a realidade deste projeto e do seu público-alvo, em consideração às recomendações da IFLA (2010).

García Muñoz (2012) propõe em seu método de redação em leitura fácil uma abordagem direcionada à facilitação da compreensão de textos, especialmente voltada para públicos com dificuldades linguísticas, cognitivas ou de aprendizado. O autor preconiza o uso de linguagem acessível e direta, evitando termos técnicos complexos e estruturas sintáticas elaboradas que possam obstruir a compreensão. Entre as diretrizes mais relevantes de García Muñoz (2012), para aplicação neste projeto, destacam-se sua ênfase na simplificação e clareza da redação. O autor

preconiza a exclusão de informações desnecessárias em favor de orações simples e concisas. Além disso, recomenda-se a minimização do uso de construções negativas, favorecendo uma abordagem afirmativa sempre que viável. García Muñoz também promove o uso estratégico de perguntas e exclamações para facilitar a compreensão e despertar o interesse do leitor. Adicionalmente, ele advoga pelo emprego do estilo direto em detrimento do estilo indireto, buscando assim uma comunicação direta e eficaz de ideias. Essas diretrizes não apenas visam aprimorar a acessibilidade do texto, mas também aumentar sua eficácia comunicativa em variados contextos e para diversos públicos.

Quadro 19 – Parâmetros ortotipográficos da legendagem de leitura fácil

Questões ortotipográficas	Parâmetro
Reticências	Uso de reticências para indicar que uma frase ocupa várias legendas (e quando uma fala é deixada incompleta ou há uma pausa de mais de 2 segundos)
Hífen	Utilizar para indicar que cada linha da legenda foi dita por um emissor, identificando a seguir o interlocutor entre colchetes.
Itálico	Não usar
Negrita	Utilizar negrita para ressaltar termos importantes e sublinhado para notas explicativas. A colocação de palavras em caixa alta pode ser útil para a indicação remissiva de termos que estão disponíveis num glossário da disciplina.
Colchetes	Utilizar para indicar os interlocutores e inserir as descrições dos elementos do canal auditivo.
Aspas	Para indicar títulos, citações.
Números	Usar sempre o algarismo e evitar números romanos.
Datas	Tentar escrever a data completa (dia, mês, ano)

Abreviações e símbolos	Evitar.
------------------------	---------

Fonte: Santiago Vigata (2023)

Fundamentados nos parâmetros ortotipográficos, propostos por Santiago Vigata (2023), a seguir, foram destacados aqueles que foram empregados neste estudo, com ajustes necessários para o desenvolvimento de soluções intermediárias adequadas ao público-alvo desta pesquisa, que inclui gamers surdos, ensurdecidos ou com outras limitações na linguagem.

Quadro 20 – Parâmetros ortotipográficos – legendagem de leitura fácil, propostos por Santiago Vigata (2023)

Questões ortotipográficas	Parâmetro	Exemplos da legendagem
Reticências	Uso de reticências no início ou fim da frase para indicar que a fala foi deixada incompleta	Pegue seu martelo, assim... e... ...uma tacada perfeita.
Hífen	Neste caso deve-se usar o hífen, pois se trata de uma regra do Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa que estabelece que devemos usar o hífen em palavras compostas com o advérbio "bem".	[apresentador]Tudo bem? Bem-vindos ao nosso programa de culinária.
Meia risca	Conectar ideias, introduzir elementos explicativos, ou adicionar ênfase.	Uma coisa que eu sei cozinhar muito bem – é coelho.
Itálico	Não usar.	
Negrito	Não usar.	
Colchetes	Utilizar para indicar os interlocutores e inserir as descrições dos elementos do canal auditivo, efeitos sonoros.	[vinheta] [apresentador] [batidas de martelo]
Aspas	Indicar a fala de um personagem.	"Eu sou o Urso Tooks! Vamos brincar!"
Números	Usar sempre o algarismo e evitar números romanos	5 pregos devem dar. Por R\$49,99 quem vai resistir? Ligue agora!
Datas	Não há registro.	

Abreviações e símbolos	Cifrão: para dinheiro; Por cento: para porcentagem.	Por R\$49,99 quem vai resistir? Ligue agora! ...com 10% de desconto em cada pedido.
Palavra em caixa alta	Para colocar a palavra em destaque.	Eu ajudo famílias há quarenta anos, mas NUNCA ...
Palavra com letra maiúscula	Nomes de programas de televisão, pessoas, lugares, início de frases, depois dos pontos de interrogação e exclamação, nome de empresas, nome de animais, nome de país.	Bem-vindos ao Programa Aventuras Extremas . As Facas Kitten são fortes, resistentes e afiadas.
Abreviações e símbolos	Não usar.	

Fonte: adaptado de Santiago Vigata (2023)

Quanto aos parâmetros linguísticos, compactuamos com Santiago Vigata (2023) e seguiremos as diretrizes e práticas propostas pela pesquisadora, para garantir que as legendas sejam compreensíveis e eficazes. Alguns dos pontos principais que a autora aborda e que utilizaremos como parâmetro neste trabalho, incluem:

1. **Orações:** Usar uma linguagem clara e simples, de preferência com uma só frase ou legenda. Isso envolve evitar jargões, palavras complexas e frases longas, e preferir termos comuns e estruturados de maneira direta. Evitar orações subordinadas consecutivas e concessivas e subordinadas de infinitivo e gerúndio; evitar estruturas complexas nas quais o sujeito vem em segundo lugar.
2. **Verbos:** Evitar futuro, subjuntivo, condicional, passiva e formas compostas.
3. **Argumentos explícitos:** Deixar sempre explícito o sujeito e o objeto e evitar frases negativas.
4. **Ações negativas:** Recorrer à modulação para torná-las afirmativas.
5. **Sujeito:** Evitar a elisão; tentar repeti-lo ao longo das frases, preferivelmente pelo nome ao invés do pronome.
6. **Fala espontânea:** Omitir hesitações, repetições e incisos.
7. **Estilo indireto:** Evitar.

8. **Ordem da informação:** Partir de informação conhecida para informação nova e do geral para o específico.
9. **Preposições:** Evitar o uso de preposições para concatenar elementos.
10. **Advérbios:** Colocar preferivelmente em posição inicial; evitar colocá-los entre o verbo e o objeto.

Em relação às orientações acima, segue exemplos utilizados para a prática da legendagem de leitura fácil.

No caso de orações, conforme parâmetro 1, recomenda-se usar uma linguagem clara e simples, de preferência com uma só frase ou legenda. Nos exemplos abaixo, houve uma adaptação da frase em português, deixando a frase mais clara e curta:

Quadro 21 – Legendagem leitura fácil seguindo o parâmetro 1– legendagem de leitura fácil, propostas por Santiago Vigata (2023)

Legenda jogo original	1-First you need a batter - take a bowl and mix in... 2-I always carry a paperclip guys, and so should you.
Tradução interlinguística para o português/Brasil	1. Primeiramente precisamos da massa - pegue uma tigela e misture... 2. Eu sempre carrego um clipe de papel, e vocês também deveriam. É a primeira coisa que ensinam no Exército.
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	1.. Misture os ingredientes da massa em uma tigela. 2. O Exército ensina que sempre devemos carregar um clipe de papel.

Fonte: Quadro criado pelo autor

Para fins de observação, a legenda 1, explicitada no quadro acima, será apresentada em três versões: inglês, português e legendagem de leitura fácil em português brasileiro, conforme segue.

Figura 13 – Legenda em inglês do programa de TV Cook Show – Project Zomboid



Fonte: Programa de TV *Cook Show* do videogame *Project Zomboid*

Figura 14 – Legenda interlinguística – PT/BR do programa de TV *Cook Show* – *Project Zomboid*



Fonte: Programa de TV *Cook Show* do videogame *Project Zomboid*

Figura 15 – Legendagem de leitura fácil – tradução intralinguística e descritiva, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada através de modificação (*modding*).



Fonte: Programa de TV *Cook Show* do videogame *Project Zomboid*

A legendagem de leitura fácil e os ajustes visuais implementados, como observados, aumentam a visibilidade e a legibilidade das legendas, permitindo que um público mais amplo possa acessar e entender o conteúdo audiovisual de maneira eficaz. Além disso, esses recursos promovem uma experiência de visualização mais inclusiva e equitativa, garantindo que todos os espectadores, independentemente de suas habilidades, possam desfrutar plenamente do conteúdo.

Seguindo ainda a orientação do parâmetro 1, que recomenda evitar palavras complexas e frases longas, preferindo termos comuns e estruturados de maneira direta, a tradução interlingual e a intralingual foram abordadas conforme o quadro.

Quadro 22 – Legendagem de Leitura fácil do programa de TV *Cook Show* (texto 1), proposta pelo autor

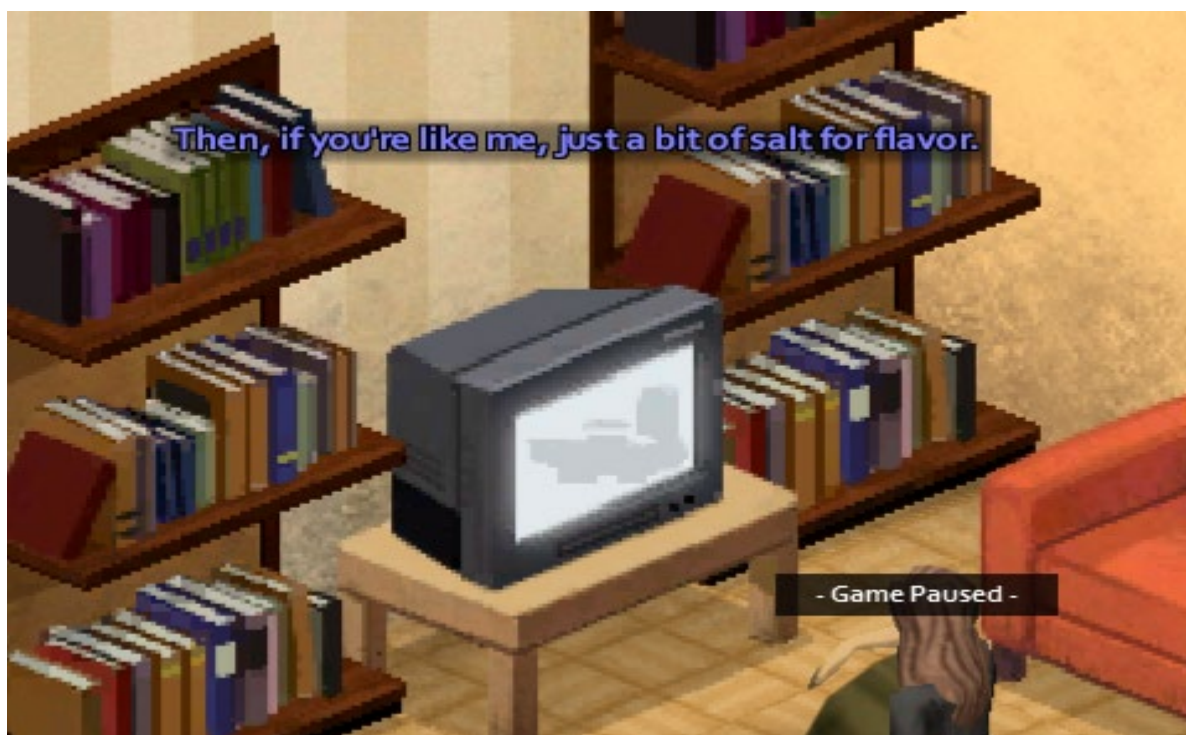
Frase na versão original	1. <i>Then, if you're like me, just a bit of salt for flavor.</i>
Tradução interlinguística para o português/Brasil	1. E se vocês forem iguais a mim, só mais um pouco de sal para dar sabor.

Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	1. Se você quiser, pode colocar um pouco mais de sal.
---	---

Quadro criado pelo autor

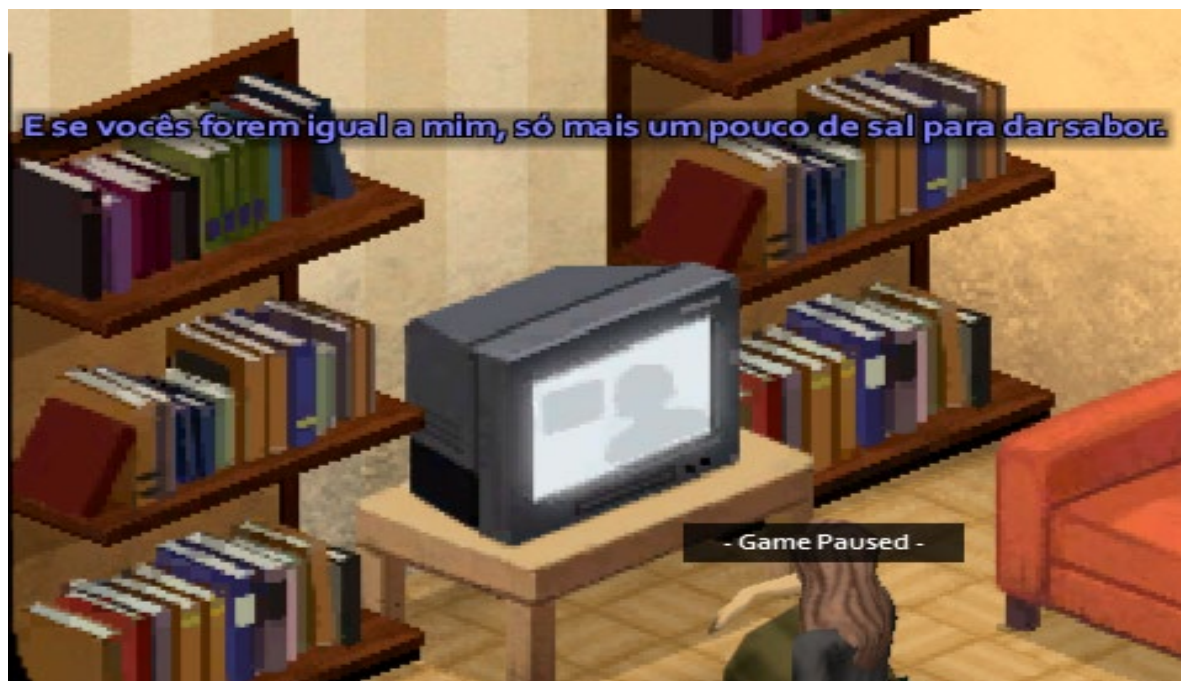
Essa mesma legenda será apresentada através de captura de tela do jogo, nas três versões: inglês (jogo original), interlinguística e intralingual (legendagem de leitura fácil) em português do Brasil.

Figura 16 – Legenda em inglês (versão original) – Programa *Life and living – Cook Show – Project Zomboid*



Fonte: Programa de TV *Cook Show* do videogame *Project Zomboid*

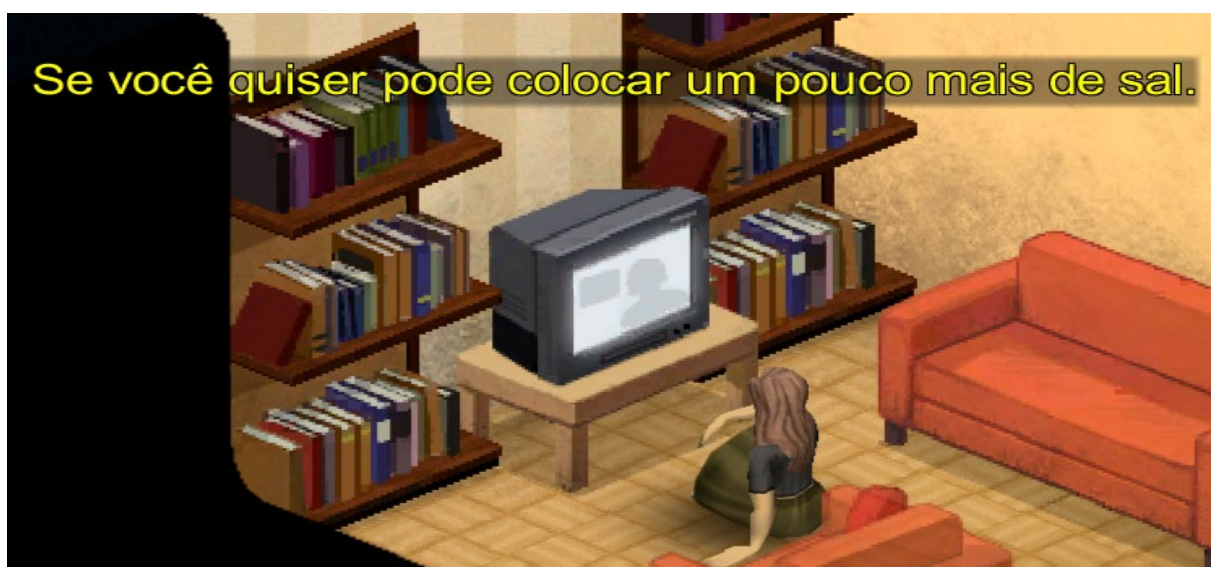
Figura 17 – Legenda interlinguística (português/BR), sem recursos visuais, Programa *Life and Living – Cook Show – Project Zomboid*



Fonte: Programa de TV *Cook Show* do videogame *Project Zomboid*

Na legendagem de leitura fácil, representada pela captura 3, além da adaptação do conteúdo escrito, foram introduzidos recursos visuais, como ajustes nas cores e tamanhos das fontes, para otimizar a legibilidade, conforme imagem demonstrativa abaixo.

Figura 18 – Legenda de leitura fácil e descritiva, em português do Brasil, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada através de modificação (*modding*).



Fonte: Programa de TV *Cook Show* do videogame *Project Zomboid*

Utilizando uma linguagem simples, frases curtas e formatação clara, essa abordagem facilita a leitura para pessoas surdas, com dificuldades de leitura ou outras diversidades funcionais, melhorando a experiência de jogo.

Nos exemplos abaixo foi evitado o uso de orações subordinadas consecutivas e concessivas e subordinadas de infinitivo e gerúndio. Desse modo foi trocado o termo “quanto”, para “fácil como”.

Quadro 23 – Legendagem de Leitura fácil do programa de TV *Cook Show* (texto 2), proposta pelo autor, seguindo parâmetros de Santiago Vigata (2023)

Tradução interlinguística para o português/Brasil	1. Eu quero tornar a culinária saudável tão fácil quanto...
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	1. Porque eu quero que a culinária saudável seja fácil como...

Quadro criado pelo autor

Também foi realizada a troca do verbo no gerúndio “usando”, para simplificar a relação entre as ações, tornando a frase menos complexa e mais direta.

Quadro 24 – Legendagem de Leitura fácil do programa de TV *Cook Show* (texto 3), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 1, de Santiago Vigata (2023)

Tradução interlinguística para o português/Brasil	1. Usando um galho que encontrei, eu improvisei... isto.
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	1. Com um galho que eu encontrei, eu construí isso:

Quadro criado pelo autor

No parâmetro 2, foi observado o uso dos verbos. Nos exemplos abaixo, foram feitas adaptações a fim de evitar futuro, subjuntivo, condicional, passiva e formas compostas.

Quadro 25 – Legendagem de Leitura fácil do programa de TV *Exposure Survival* (texto 1), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 2, de Santiago Vigata (2023)

Tradução interlinguística para o português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Onde quer que eu vá, bons amigos me dizem 'Obrigado, Doutor Cox'. 2. Então, se você me der licença, eu só...
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aonde eu vou, as pessoas me agradecem... 2. Então, com licença, porque...

Quadro criado pelo autor

A legenda 1, explicitada no quadro 26, Legendagem de Leitura fácil do programa de TV *Exposure Survival* (texto 1) foi demonstrada nas versões: inglês, português e legendagem de leitura fácil em português brasileiro para fins de comparação, através das capturas abaixo.

Figura 19 – Legenda em inglês (versão original) – Programa *Life and living – Exposure Survival – Project Zomboid*



Captura de tela jogo *Project Zomboid* – programação *Exposure Survival*

Figura 20 – Legenda interlinguística (português/BR), sem recursos visuais, Programa *Life and living* – *Exposure Survival* – *Project Zomboid*



Captura de tela jogo *Project Zomboid* – programação *Exposure Survival*

Figura 21 – Legenda de leitura fácil e descritiva, em português do Brasil, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada através de modificação (*modding*)



Captura de tela jogo *Project Zomboid* – programação *Exposure Survival*

No parâmetro 3 foram realizadas algumas alterações em relação aos argumentos explícitos, ou seja, deixar sempre explícito o sujeito e o objeto. No exemplo abaixo, foi retomado o termo “nos pregos”, para que o sujeito fosse retomado e explícito na oração.

Quadro 26 – Legendagem de Leitura fácil do programa de TV *Exposure Survival* (texto 1), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 3, de Santiago Vigata (2023)

Tradução interlinguística para o português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pegue quatro tábuas de madeira, quatro pregos e... 2. Bata neles com seu martelo.
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pegue quatro tábuas de madeira, quatro pregos e... 2. Bata nos pregos com seu martelo.

Quadro criado pelo autor

Também seguindo as orientações, no parâmetro 4 é indicado evitar frases negativas. Desse modo, as adaptações abaixo foram realizadas, pois frases negativas podem às vezes ser mais difíceis de entender e podem introduzir ambiguidades.

Quadro 27 – Legendagem de Leitura fácil do programa de TV *Exposure Survival* (textos 2 e 3), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 4, de Santiago Vigata (2023)

Pode deixar! Ei, não está mais claro aqui?	Está mais claro aqui?
Não muita alface.	Pouca alface.

Quadro criado pelo autor

Relacionado à orientação 4, que formula sobre as ações negativas, os exemplos abaixo demonstram uma modulação para torná-las afirmativas.

Quadro 28 – Legendagem de Leitura fácil do programa de TV “*Anúncios*” (textos 4, 5 e 6), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 4, de Santiago Vigata (2023)

Quem não gosta de uma cenoura, né?	Todo mundo gosta de comer cenoura, não é?
Mal posso esperar para dar isso à equipe aqui!	Estou ansioso para dividir esta salada com a equipe.
Por R\$49,99 quem vai resistir? Ligue agora!	Por R\$49,99 todo mundo quer! Ligue agora!

Quadro criado pelo autor

No parâmetro 5, foi observado o sujeito das orações. É recomendado repeti-lo ao longo das frases, preferivelmente pelo nome ao invés do pronome. Dessa forma, no trecho abaixo é retomado o sujeito “Urso Toons” ao longo de todo o diálogo:

Quadro 29 – Legendagem de Leitura fácil do programa de TV “*Anúncios*” (textos 7, 8, 9, 10, 11 e 12), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 4, de Santiago Vigata (2023)

Tradução interlinguística para o português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Agora eu gostaria que vocês conhecessem meu grande amigo Urso Tooks. 2. O Urso Tooks é a pelúcia mais amigável, sorridente e saltitante da cidade.
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. [apresentador anúncio] Eu gostaria que vocês conhecessem meu amigo, o Urso Tooks. 2. O Urso Tooks é o urso mais amigável, sorridente e saltitante da cidade
Tradução interlinguística para o português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sabe por que você vai gostar ainda mais dele? 2. Ele custa apenas R\$49,99 mais a postagem e embalagem.
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sabe o que é mais legal no Urso Tooks? 2. O Urso Tooks custa apenas R\$ 49,99, mais o valor da postagem e embalagem.
Tradução interlinguística para o português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tudo o que tenho que fazer é apertar esse 2. Eu sou o Urso Tooks! Vamos embarcar numa aventura! 3. Com certeza iremos, Tooks! 4. Por R\$49,99 quem vai resistir? Ligue agora!
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. É só apertar esse botãozinho na sua pata e ... 2. "Eu sou o Urso Tooks! Vamos brincar!" 3. "Com certeza, Urso Tooks"! 4. Por R\$ 49,99 todo mundo quer! Ligue agora!

Quadro criado pelo autor

O parâmetro 6 refere-se a fala espontânea. No primeiro exemplo foi excluída a conjunção “e”, para omitir a hesitação. Assim como no segundo exemplo, que foi excluído “bem”, para evitar a sensação de incerteza.

Quadro 30 – Legendagem de Leitura fácil do programa de TV *Exposure Survival* (textos 1, 2 e 3), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 4, de Santiago Vigata (2023)

Tradução interlinguística para o português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bem, somente hoje, eu estou incluindo um conjunto de grampos. 2. Pegue seu martelo, assim... e... 3. “tum” “tum”
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Somente hoje, eu estou incluindo um conjunto de grampos. 2. Pegue seu martelo, assim... 3. [batidas de martelo]

Quadro criado pelo autor

No mesmo parâmetro, recomenda-se evitar o uso de incisos, pois eles podem interromper o fluxo da fala e tornar a comunicação menos direta. Assim, conforme os exemplos abaixo, os incisos foram removidos para manter a clareza e a fluidez da comunicação.

Quadro 31 – Legendagem de Leitura fácil do programa de TV “*Exposure Survival*” (textos 1, 2 e 3), proposta pelo autor, seguindo parâmetro 4, de Santiago Vigata (2023)

Tradução interlinguística para o português/Brasil
<ol style="list-style-type: none"> 1. As pessoas me perguntam o tempo todo: “Dean – de onde você tira todas essas coisas?” 2. Encontre o seu rio, jogue a linha - espere um pouco. 3. Hoje estamos experimentando o sabor da Ásia - com uma frigideira.
Legendagem na leitura fácil em português/Brasil
<ol style="list-style-type: none"> 1. As pessoas me perguntam como eu faço essas coisas legais... 2. Encontre um rio, coloque a vara de pescar, e aguarde. 3. Hoje vamos experimentar um sabor da Ásia, com uma frigideira.

Fonte: Quadro criado pelo autor

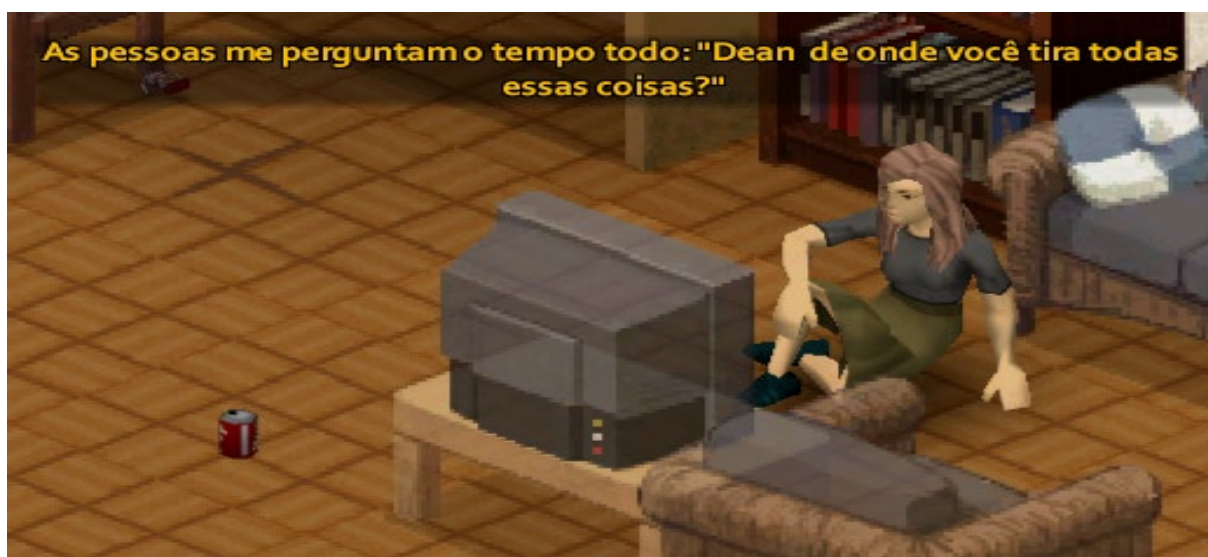
Com a intenção de análise comparativa da legenda 1, apresentamos mais uma captura de tela nas versões em inglês, português e legendagem de leitura fácil em português do Brasil, evidenciando as adaptações feitas para facilitar a leitura e a compreensão para o público alvo.

Figura 22 – Legenda em inglês (versão original) – Programa *Life and Living* – *Exposure Survival* – *Project Zomboid*



Captura de tela jogo *Project Zomboid* – programação *Exposure Survival*

Figura 23 – Legenda interlinguística (português/BR), sem recursos visuais, Programa *Life and Living* – *Exposure Survival* – *Project Zomboid*



Captura de tela jogo *Project Zomboid* – programação *Exposure Survival*

Figura 24 – Legenda de leitura fácil e descritiva, em português do Brasil, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada através de modificação (*modding*).



Captura de tela jogo *Project Zomboid* – programação *Exposure Survival*

Ao analisar o design utilizado pela desenvolvedora, que aplicou a cor preta na fonte para representar as onomatopeias nas legendas do Programa Woodcraft, constatou-se que essa escolha não foi eficiente em termos de usabilidade e acessibilidade, conforme exemplificado nas capturas a seguir:

Figura 25 – Legenda em inglês (versão original) – Programa *Life and Living* – *Woodcraft* – *Project Zomboid*



Fonte: Captura de tela jogo *Project Zomboid* – programação *Woodcraft*
*Na legenda lê-se “bang bang”

Figura 26 – Legenda interlinguística (português/BR), sem recursos visuais, Programa *Life and Living* – *Woodcraft* – *Project Zomboid*



Captura de tela jogo *Project Zomboid* – programação *Woodcraft*
*Na legenda lê-se “tum tum”

Figura 27 – Legenda de leitura fácil e descritiva, em português do Brasil, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada através de modificação (*modding*).



Captura de tela jogo *Project Zomboid* – programação *Woodcraft*

Em testes de legibilidade, a cor branca demonstrou uma visibilidade significativamente melhor nas legendas. Por essa razão, optou-se por usar a cor branca para destacar as onomatopeias no programa.

Destacamos que a frase “O que vai bem no topo de um lance de escada”, que aparece no programa *Woodcraft*, no dia 5 do jogo original, pode ser difícil de entender para pessoas surdas devido a vários fatores relacionados à sua construção e contexto:

1. **Ambiguidade e Falta de Contexto:** A frase é vaga e pode ser interpretada de diferentes maneiras, especialmente sem um contexto claro. Para pessoas surdas, que podem depender mais de informações visuais e contextuais, a falta de clareza pode tornar a compreensão mais difícil.

2. **Terminologia Específica:** Termos como “lance de escada” podem não ser imediatamente claros. “Lance de escada” refere-se a um segmento de uma escada entre dois patamares, e essa terminologia pode não ser familiar para todos.

3. **Estrutura da Frase:** A estrutura da frase pode ser confusa. A expressão “O que vai bem” é ambígua e não fornece uma referência clara ao que está sendo discutido. Portanto, a frase foi adaptada na legendagem de leitura fácil para: “O que ficaria legal no topo das escadas?”, conforme ilustração:

Figura 28 – Legenda em inglês (versão original) – Programa *Life and Living* – *Woodcraft* – *Project Zomboid* (captura 1)



Captura de tela jogo *Project Zomboid* – programação *Woodcraft*

Figura 29 – Legenda interlinguística (português/BR), sem recursos visuais, Programa *Life and Living* – *Woodcraft* – *Project Zomboid*



Captura 2- Legenda interlinguística (do inglês para o português/BR), sem recursos visuais

Figura 30 - Legenda de leitura fácil e descritiva, em português do Brasil, com recursos visuais (adaptação no tipo e tamanho da fonte e cor em destaque), implementada através de modificação (*modding*)



Captura 3 - Legenda de leitura fácil e descritiva, em português do Brasil, com recursos visuais

O jargão “Oferecido por Facas *Kitten* - excelência americana em utensílios culinários”, presente no jogo base, foi simplificado para "Patrocinadora: Facas Kitten – excelência americana em itens de cozinha". Não foram encontrados exemplos para os parâmetros 8, 9 e 10.

5. DISCUSSÃO

Este capítulo tem como objetivo apresentar e analisar os resultados obtidos a partir da pesquisa, com foco nas questões centrais que orientaram o estudo. A pesquisa buscou responder às seguintes indagações:

1. Quais são os desafios tradutórios encontrados na tradução interlingual e na legendagem de leitura fácil de um jogo de videogame?
2. Quais seriam as soluções possíveis para tais dificuldades?
3. É possível criar uma proposta de *modding*, a fim de ampliar a acessibilidade visual e linguística em videogames para pessoas com deficiência/diversidade funcional? E qual seria a metodologia mais razoável?

A análise dos resultados da pesquisa, com base nas respostas obtidas às questões formuladas foram discutidos de forma detalhada, buscando oferecer uma compreensão aprofundada dos achados.

A primeira e a segunda questões buscam explorar os desafios específicos da tradução e da legendagem em jogos de videogame, com um foco particular na adaptação de conteúdo para tornar os jogos mais acessíveis, especialmente em formatos de leitura fácil e as soluções encontradas. A terceira indagação investiga a metodologia e o potencial do *modding* — a modificação de jogos por parte dos jogadores — como uma ferramenta viável para ampliar a acessibilidade e inclusão de jogadores com deficiência/diversidade funcional.

Respondendo às primeiras questões, apresentamos os desafios tradutórios identificados, seguidos pelas soluções propostas. Em seguida, discutiremos as implicações do uso do *modding* como recurso para a ampliação da acessibilidade em jogos.

A tradução dos conteúdos do canal 203, *Life and living*, programas *Cook Show*, *Woodcraft* e *Exposure Survival*, ao longo do processo de tradução apresentaram vários desafios associados à adaptação precisa, terminologia técnica, nomes de personagens fictícios, presença de marcas de oralidade, expressões idiomáticas, interjeições, onomatopeias, nomes próprios, referências a locais específicos e produtos, gírias, metáforas, anáforas, trocadilhos e referências culturais específicas presentes nos programas de televisão, que foram cuidadosamente consideradas para manter a coerência e a imersão do jogador no universo do jogo.

A tabela a seguir resume esses desafios, com a descrição e as soluções aplicadas no processo de tradução interlinguística

Quadro 32– Tradução interlinguística – Desafios e soluções tradutórias

DESAFIOS	DESCRIÇÃO	SOLUÇÕES TRADUTIVAS
Nome do programa (substantivo próprio)	Decisão entre manter " <i>Cook Show</i> " na forma original ou adaptá-lo.	Optou-se por " <i>Cook Show</i> " pela familiaridade do termo "show" na cultura brasileira.
Nomes de personagens (substantivos próprios)	Manter ou adaptar nomes de personagens e objetos.	Manteve-se o substantivo próprio para nomes como " <i>Doctor Cox</i> ", e adaptaram-se substantivos comuns como " <i>Kitten Knives</i> " para "Facas <i>Kitten</i> ".
Onomatopeias	Traduzir onomatopeias como " <i>bang bang</i> " para sons naturais em português.	Adotou-se " <i>tum tum</i> ", focando em manter a experiência sonora culturalmente reconhecível.
Interjeições	Escolher interjeições que representem emoção e som original.	" <i>Huh</i> " foi traduzido como "hein" ou "né"; " <i>Yee-hah</i> " como " <i>Uhul</i> "; " <i>Bam</i> " como " <i>Tcharam</i> " e " <i>Wow</i> " como "Uau".
Frases e expressões literais	Adaptações como " <i>exposure survival</i> " e " <i>chicken soup</i> ".	Optou-se por "sobrevivendo ao extremo" e "canja de galinha", comuns na cultura brasileira.
Termos culturais e técnicos	Ajustes para evitar estranheza no idioma de chegada.	" <i>Door frames</i> " foi adaptado para "batentes"; " <i>elements</i> " para "condições climáticas"; " <i>bladder control</i> " para "incontinência urinária"
Expressões idiomáticas	Preservar o sentido de expressões culturais como " <i>coke floats and laughing it up</i> ".	Adotou-se "Mar de rosas", que captura a essência de um momento agradável no contexto brasileiro.
Metáforas	Traduzir expressões metafóricas como " <i>a spring in your step too</i> ".	Adaptou-se para "um toque de alegria para a sua vida também".
Contexto específico	" <i>Pitch perfect</i> " para um anúncio de tacos de golfe.	Adotado "tacada perfeita" para capturar o contexto dos tacos.
Gírias e humor informal	Expressões como " <i>smart-arse</i> ", " <i>hunk at work</i> " e " <i>sweet be-hind</i> ".	Adaptações para "sabichão", "bonitão trabalhando" e "doce bumbum".
Jogos de palavras	Expressões como " <i>books need cases, so next up: a bookcase</i> ".	Simplificação para "Próximo passo: uma estante de livros".

Metáforas culturais	" <i>Takin' off the training wheels</i> " indicando avanço.	Adaptado para "a coisa vai ficar séria", focando no sentido.
Anáforas (referências anteriores)	As anáforas, como em "com três tábuas e quatro pregos", garantem a coesão textual, mas podem dificultar a compreensão de surdos.	A expressão foi omitida para simplificar e melhorar a clareza da informação.
Substituição de termos complexos	Expressões específicas como "uma dama inteligente e leitora" podem ser complexas para compreensão.	Adaptação para "uma dama inteligente e que gosta de ler", um termo mais direto e fácil de entender.
Interjeições e nuances auditivas	Interjeições transmitem sentimentos, mas dependem de nuances auditivas, o que representa uma barreira para pessoas com surdez ou diversidade funcional na linguagem.	A utilização de expressões faciais e descrições mais diretas nas legendas, como "grito de surpresa" ou "expressão de empolgação", auxilia na compreensão emocional.
Onomatopeias e sons sensoriais	Sons como " <i>splash</i> " e " <i>bang</i> " intensificam a imersão, mas nem todos têm o mesmo impacto para jogadores surdos.	Tradução das onomatopeias para expressões descritivas de sons, como "som de impacto" em vez de "bang", para uma interpretação mais clara e acessível.

Fonte: Quadro criado pelo autor

Outros desafios que podem surgir no processo de tradução envolvem as diferenças culturais nas interjeições e nas onomatopeias. As interjeições, que variam consideravelmente entre idiomas e culturas, podem dificultar a compreensão, principalmente para pessoas surdas ou com diversidade funcional na linguagem, que podem não estar familiarizadas com essas expressões auditivas. Uma solução possível seria simplificar as interjeições, substituindo-as por equivalentes culturais mais comuns no português ou por descrições de emoções, como "risada" no lugar de "ha ha", tornando a comunicação mais acessível e intuitiva.

As onomatopeias, por sua vez, desempenham um papel crucial na criação de uma experiência sensorial para o jogador, frequentemente representando sons de animais, fenômenos naturais ou ações humanas. No entanto, essas representações sonoras podem ser ambíguas para leitores que dependem exclusivamente de descrições textuais. Para tornar a tradução mais clara e acessível, uma abordagem eficaz seria converter as onomatopeias em termos descritivos, como "ruído de chuva"

ou “latido de cachorro”, oferecendo uma interpretação literal que facilita a compreensão para usuários com limitações sensoriais.

Essa abordagem visa equilibrar a equivalência e a adaptação, respeitando as particularidades linguísticas e culturais para garantir uma tradução que preserve o sentido original e soe natural em português. A proposta busca uma tradução inclusiva, que não apenas mantenha o significado do texto original, mas também seja acessível e compreensível para todos os jogadores, atendendo às especificidades culturais e linguísticas e promovendo uma adaptação eficaz.

No que diz respeito à legendagem de leitura fácil, foram destacados alguns dos desafios encontrados na tradução intralinguística e as soluções adotadas para adaptar os textos do português do Brasil para a legenda de leitura fácil.

Quadro 33 – Tradução intralinguística – Desafios e soluções para a Legendagem de leitura fácil

Descrição	Soluções para a legendagem de leitura fácil	Tradução interlinguística (português do Brasil)	Adaptação para a legendagem de leitura fácil
Expressões abstratas e sem continuidade lógica no jogo-base	Foram substituídas por expressões mais concretas e com continuidade lógica	Uma dama inteligente e leitora, com três tábuas e quatro pregos.	Uma dama inteligente e que gosta de ler.
Dificuldade em captar o significado figurado de expressões idiomáticas e metáforas	Optamos em omitir as reticências e adaptar a metáfora “mar de rosas” para a Expressão “não tem apenas momentos felizes. Essa adaptação mantém o mesmo significado geral da metáfora original, que é transmitir que a vida não é apenas fácil e agradável, mas também inclui desafios e momentos difíceis.	A vida não é só... Mar de rosas e diversão.	A vida não tem apenas momentos felizes
Uso de vocabulário complexo ou pouco usual.	Optou-se por legendar este termo com a definição correspondente em vez de usar o termo em si.	<i>“the second is foraging”</i>	“e a segunda é saber buscar as coisas que a natureza pode fornecer”.

Frases longas,	Usar uma linguagem clara e simples, de preferência com uma só frase ou legenda.	Eu sempre carrego um clipe de papel, e vocês também deveriam. É a primeira coisa que ensinam no Exército.	O Exército ensina que sempre devemos carregar um clipe de papel.
Palavras complexas e frases longas,	Preferir termos comuns e estruturados de maneira direta,	E se vocês forem iguais a mim, só mais um pouco de sal para dar sabor.	Se você quiser, pode colocar um pouco mais de sal.
Uso de orações subordinadas consecutivas e concessivas e subordinadas de infinitivo e gerúndio.	Trocou-se o termo “quanto”, para “fácil como”.	Eu quero tornar a culinária saudável tão fácil quanto...	Porque eu quero que a culinária saudável seja fácil como...
Verbo no gerúndio “usando”,	Trocar o verbo para tornar a frase menos complexa e mais direta.	Usando um galho que encontrei, eu improvisei... isto.	Com um galho que eu encontrei, eu construí isso:

Fonte: Quadro criado pelo autor

Após as considerações apresentadas, podemos responder às perguntas iniciais deste capítulo de forma afirmativa: foi, de fato, possível identificar os desafios tradutórios e propor soluções eficazes tanto na tradução interlinguística quanto na legendagem de leitura fácil de um jogo de videogame, levando em conta as especificidades linguísticas, culturais e as necessidades de acessibilidade dos jogadores.

A tradução interlinguística, que envolve a conversão de um idioma para outro, enfrenta desafios como a preservação do significado, a adaptação cultural e a manutenção da fluidez no contexto do jogo. As diferenças culturais, o vocabulário específico do jogo e as nuances de linguagem podem dificultar a tradução, especialmente quando o idioma de destino não possui equivalentes diretos para certas expressões ou termos. Nesse caso, soluções eficazes incluem o uso de equivalências culturais, a adaptação de expressões idiomáticas para aquelas mais comuns no idioma de destino e a implementação de descrições que transmitam o mesmo sentido.

Já a legendagem de leitura fácil apresenta desafios específicos relacionados à simplificação da linguagem sem perder o conteúdo essencial. A necessidade de adaptar o texto para tornar o jogo acessível a pessoas com dificuldades de leitura ou

compreensão requer uma abordagem cuidadosa na escolha do vocabulário, na estrutura das frases e na organização do conteúdo. Soluções para esses desafios incluem o uso de frases curtas, a substituição de termos complexos por palavras simples e a eliminação de jargões ou termos técnicos que possam ser difíceis de entender. Além disso, a adaptação do ritmo e do tempo de exibição das legendas é essencial, garantindo que as informações sejam compreendidas de maneira clara e eficiente.

Portanto, tanto na tradução interlinguística quanto na legendagem de leitura fácil, a chave para uma solução eficaz é a adaptação cuidadosa do conteúdo, levando em consideração as necessidades do público-alvo, sem comprometer o sentido original do jogo.

Em resposta às questões: É possível criar uma proposta de *modding*, a fim de ampliar a acessibilidade visual e linguística em videogames para pessoas com deficiência/diversidade funcional? E qual seria a metodologia mais razoável? Podemos afirmar também que sim, foi possível criar *modding* (modificação de jogo) e este recurso é uma ferramenta viável para ampliar a acessibilidade visual e linguística em videogames para pessoas com deficiência ou diversidade funcional. O *modding* permite que os jogadores, ou mesmo desenvolvedores, adaptem aspectos do jogo, como a interface visual, os textos e os áudios, para atender a necessidades específicas de acessibilidade. Modificações podem ser feitas para ajustar o contraste e a legibilidade da interface para pessoas com deficiências visuais, ou até mesmo incluir legendas descritivas para jogadores surdos ou com dificuldades auditivas. Além disso, no aspecto linguístico, o *modding* pode facilitar a tradução do conteúdo do jogo, incorporando versões simplificadas dos textos ou oferecendo traduções adicionais em diferentes idiomas, incluindo aqueles voltados para a leitura fácil.

O potencial do *modding* para promover a inclusão é significativo, pois permite que modificações específicas sejam implementadas sem a necessidade de alterações em larga escala nos jogos originais, tornando a experiência de jogo mais acessível e personalizada para uma variedade de necessidades funcionais.

Cabe destacar que os desafios metodológicos no processo de modificações em jogos são vários, pois o processo de criação de um *mod* (modificação) por um *modder* envolve várias etapas, que podem variar dependendo do jogo e do tipo de *mod*. No entanto, alguns passos gerais são comuns a grande parte dos projetos de *modding*: planejamento e conceito, estudo das ferramentas e documentação, desenvolvimento

do conteúdo, testes e depuração, ajustes de compatibilidade, documentação e instruções, distribuição e feedback.

A criação de um *mod*, portanto, exige habilidades técnicas, criatividade, e conhecimento do jogo em questão, além de dedicação para ajustar detalhes e melhorar a experiência dos jogadores.

O produto (*modding*), resultante desta pesquisa que consiste na adaptação do material linguístico do programa de TV do canal 203, *Life and Living*, do videogame *Project Zomboid* do inglês para legendas em leitura fácil em português/BR, embora seja parcial, busca criar um modelo complexo que vai além da simples tradução ou paráfrase de um texto original. Esse modelo busca capturar as nuances da linguagem e da cultura, estabelecendo conexões entre diferentes línguas e contextos.

Nesse processo, o trabalho ultrapassou a simples escolhas de palavras adequadas ou proposições significativas. Ele é um produto da interpretação e da criatividade, e não apenas uma reprodução mecânica. Essa abordagem evidencia um compromisso com a acessibilidade e a inclusão, propondo-se como uma solução inovadora para promover uma comunicação mais eficaz e significativa para os usuários.

Atendendo ao objetivo central desta pesquisa e considerando que a acessibilidade implementada no videogame, por meio da tradução e da legendagem em leitura fácil, não se limita a ações políticas, mas também se configura como uma maneira de dar visibilidade a conteúdos linguísticos que, até então, foram silenciados para um grupo minoritário formado por indivíduos surdos e com diversidade funcional na linguagem, foi disponibilizado a disseminação gratuita através da publicação do *modding* na Steam Workshop, para download gratuito.

Figura 31 – *Modding* Legendas de leitura fácil – *Life and Living* (PT-BR) publicado na *Steam*

Projeto Zomboid

Todos Discussões Capturas de tela Trabalhos gráficos Transmissões Vídeo Oficina Notícias Guias Avaliações

Projeto Zomboid > Workshop > Workshop de Bassani

Legendas de leitura fácil -"Live and Living" (PT-BR) ★★★★★ Poucas avaliações

Descrição Registro de alterações

Por onde eu passo as pessoas me agradecem...

Agradecem por onde eu passo as pessoas me agradecem...

[batidas de martelo]

Mods: Build 41 , Interface , Idioma/Tradução

Tamanho do arquivo
Postado
1,538 MB
20 de outubro às 23h46
1 changelog (ver)

Adicionar à coleção

Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3352329813>

Figura 32 – Descrição do *modding* Legendas de leitura fácil – *Life and Living* (PT-BR)

Inscreeva-se para baixar + Inscrever-se

Legendas de leitura fácil - "Life and Living" (PT-BR)

criado por Bassani Off-line

Ver a coleção (pode estar oculta)

27 Acessos únicos
9 Usuários inscritos
1 Adições aos favoritos

Workshop ID: 3352329813

Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=33523298>

Para localizar e instalar o *mod* Legendas de Leitura Fácil – *Live and Living* (PT/BR) no site da Steam é necessário acessar o site, navegar como visitante ou fazer

login, em caso de ser cliente. Em seguida, deve-se encontrar a opção Comunidade no menu superior e, em seguida, selecionar *Workshop*, navegar pela lista ou, usando a barra de pesquisa do *Workshop*, digitar *Project Zomboid*, jogo para o qual você está procurando o *mod*. Ao acessar a oficina do jogo, pesquisar na barra de pesquisa da oficina, o nome do *modding* ou palavras chaves, como por exemplo, “legendas de leitura fácil”, “leitura fácil”. Ao encontrar o *mod*, clicar nele para abrir a página do *mod*. A partir daí, é possível ler a descrição, e ver imagens e comentários de outros usuários.

Para instalar, basta clicar no botão Inscrever-se. Após a inscrição, o *mod* deve ser baixado automaticamente ao iniciar o jogo. Nas configurações do jogo é possível ativar ou desativar o *mod*.

Figura 33 – Modding publicado no workshop da Steam



Fonte: <https://steamcommunity.com/workshop/browse/?appid=108600&searchtext=legenda+de+leitura+f%C3%A1cil&childpublis hedfileid=0&browsesort=textsearch§ion=>

Embora os testes com o público-alvo não tenham sido possíveis nesta etapa da pesquisa, devido a restrições de tempo, os fundamentos teóricos e as evidências práticas demonstram o potencial significativo da adaptação de jogos em legendas de

leitura fácil, por meio de *modding*, para a inclusão de pessoas com deficiência auditiva e linguística.

Ao concluir esta pesquisa, inserida no campo dos Estudos da Tradução e voltada para questões de acessibilidade linguística, especialmente para surdos e pessoas com diversidade funcional na linguagem, foi possível aprofundar conhecimento, conhecer o nível de acessibilidade atual dos videogames para pessoas com deficiência e entender quais são as principais barreiras que impedem a inclusão dessas pessoas no mundo dos games.

Na prática da tradução, especialmente quando alicerçada em princípios éticos e políticos, o maior desafio reside em valorizar simultaneamente a identidade e a alteridade do público-alvo, adotando uma abordagem que reconheça e respeite a diversidade cultural.

Essas práticas não apenas respeitam as diferenças culturais, mas também consideram as determinações históricas e sociais que se desenrolam ao longo do tempo. Implica acolher o outro em sua complexidade, levando em conta as variações sociais, históricas, linguísticas e culturais dos indivíduos. Esse encontro deve ser caracterizado por um diálogo genuíno, uma reflexão profunda e atitudes responsáveis.

Contudo, embora os discursos sobre tolerância e respeito às diferenças sejam comuns, sua aplicação prática ainda é limitada, evidenciando a necessidade de ações mais concretas e eficazes para garantir a verdadeira inclusão, particularmente no que se refere à acessibilidade das pessoas com deficiência aos jogos de videogame.

No contexto desta pesquisa, se identificou que o público específico é constituído por um grupo historicamente esquecido, especialmente em relação à acessibilidade no universo dos jogos digitais, sendo assim, a adaptação do material linguístico foi cuidadosamente direcionada para refletir as nuances culturais e linguísticas desses sujeitos.

Desse modo, o trabalho priorizou a promoção da pluralidade e da equidade no acesso às experiências digitais, destacando a importância de oferecer um conteúdo acessível e inclusivo que respeite as particularidades deste jogador. Dessa maneira, o *modding* desenvolvido não apenas atua como uma ponte entre línguas e culturas, mas também como um meio de promover justiça social no cenário digital.

No que se refere aos surdos e pessoas com baixa audição, observa-se que a ausência de estímulos sonoros os coloca em desvantagem na experiência dos jogos, em comparação aos jogadores não surdos. Isso ocorre porque sons e músicas

desempenham um papel fundamental na transmissão de informações essenciais durante o jogo, além de contribuírem para uma maior imersão no ambiente virtual. No entanto, são poucos os videogames que oferecem a descrição de elementos sonoros relevantes para a narrativa, essas opções estão presentes apenas em alguns títulos de grande porte, geralmente lançados anualmente.

Ao longo deste processo de tradução, ficou evidente que a tradução interlinguística é um exercício criativo que vai além da mera transposição de palavras de uma língua para outra. Embora o tradutor se empenhe em preservar a precisão em relação ao texto original, é impossível ignorar as nuances culturais e linguísticas que envolvem o público-alvo da língua de chegada. A tradução não pode ser vista como uma simples correspondência de termos, mas como uma adaptação que leva em atenção a compreensão e o contexto de quem vai consumir o texto na nova língua.

No caso específico da tradução intralinguística voltada para a legendagem em leitura fácil, a tarefa se torna ainda mais complexa. Ao traduzir para um formato acessível, não basta seguir um conjunto rígido de parâmetros ou diretrizes. O processo de legendagem exige flexibilidade e ajustes contínuos, pois cada adaptação precisa ser pensada de acordo com o contexto cultural e a experiência sensorial do público. É comum que um conjunto de distintos parâmetros pode promover determinadas tensões, eventualmente até contradições. As legendas de leitura fácil, embora baseadas em normas de simplificação linguística, não devem ser vistas como um trabalho mecânico, mas sim como um processo que envolve decisões criativas, negociações das escolhas e ajustes que visam garantir fluidez e coesão dentro do universo cultural específico em que o texto será inserido, como é o caso de um jogo de videogame, entendendo que, em determinados momentos haverá a perda de intencionalidade em prol de uma comunicação mais básica.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo *Project Zomboid* foi selecionado para esta pesquisa devido ao seu foco central em sobrevivência, gerenciamento de recursos e combate a zumbis, além de sua característica única de permitir a jogabilidade sem a necessidade de sons. Embora a audição desempenhe um papel importante na experiência do jogo, ele é totalmente jogável sem estímulos sonoros, o que o torna particularmente acessível para jogadores com deficiência auditiva. A própria dinâmica do jogo incentiva os jogadores a manter o silêncio para evitar a detecção pelos zumbis, o que reduz a dependência de estímulos auditivos para o progresso. Esse aspecto torna o *Project Zomboid* uma escolha relevante para o estudo da acessibilidade em jogos. Além disso, o jogo oferece uma ampla gama de possibilidades para modificação, tornando-se uma excelente base para futuras investigações acadêmicas e o desenvolvimento de novos *mods* que promovam a inclusão e a acessibilidade.

Esse potencial é especialmente relevante para pesquisadores interessados em expandir o escopo desta pesquisa, com vistas à implementação de legendagem de leitura fácil para o conteúdo linguístico dos outros canais de TV, presentes no videogame ou mesmo para todo o conteúdo linguístico presente no jogo. A adaptação completa do material textual de *Project Zomboid* para um formato de leitura acessível pode contribuir significativamente para a acessibilidade e inclusão de jogadores com diferentes níveis de letramento.

Portanto, é possível afirmar que a ferramenta *modding* pode tornar o jogo *Project Zomboid* mais acessível para pessoas com deficiência auditiva. O produto resultante desta pesquisa, que envolve a adaptação do conteúdo linguístico do programa de TV do canal 203, *Life and Living*, para legendas em leitura fácil no jogo *Project Zomboid* (traduzido do inglês para o português/BR), embora seja uma abordagem parcial, mostra essa possibilidade e contribui para estabelecer um diálogo enriquecedor entre o jogador e as duas línguas envolvidas — a língua original (inglês) e a língua de chegada (português/BR), através da legendagem em leitura fácil. Essa adaptação facilita a compreensão e a interação dos jogadores com o conteúdo do jogo, especialmente aqueles com dificuldades auditivas ou de leitura, promovendo uma experiência mais inclusiva.

A tradução interlinguística é um processo criativo que vai além da simples transposição de palavras entre línguas. Neste trabalho, não se trata apenas de

escolher os termos adequados, mas de construir um modelo complexo capaz de capturar as sutilezas linguísticas e culturais do público-alvo. A tradução deve ser vista como uma adaptação que considere a compreensão e o contexto do receptor na nova língua, e não como uma correspondência direta de termos. Ela resulta da interpretação e criatividade, sendo mais do que uma reprodução mecânica. Esse processo reflete um compromisso com a acessibilidade e a inclusão, buscando promover uma comunicação mais eficaz e significativa para os usuários.

No caso específico da tradução intralinguística voltada para a legendagem em leitura fácil, a tarefa se torna ainda mais complexa. Ao traduzir para um formato acessível, não basta seguir um conjunto rígido de parâmetros ou diretrizes. O processo de legendagem exige flexibilidade e ajustes contínuos, pois cada adaptação precisa ser pensada de acordo com o contexto cultural e a experiência sensorial do público. As legendas de leitura fácil, embora baseadas em normas de simplificação linguística, não devem ser vistas como um trabalho mecânico, mas sim como um processo que envolve decisões criativas, negociações e ajustes que visam garantir fluidez e coesão dentro do universo cultural específico em que o texto foi inserido, como é o caso de um jogo de videogame.

Ao longo desta pesquisa foram verificados alguns dos possíveis impactos dessas modificações na experiência de jogo e na inclusão de pessoas com deficiência. Assim sendo, a acessibilidade linguística discutida neste trabalho abrangeu, além dos aspectos tradutórios e técnicos, as experiências e contextos sócio-históricos e culturais contemporâneos de surdos e pessoas com diversidade funcional de linguagem. Foram analisadas as estruturas linguísticas, os conteúdos semânticos e pragmáticos, além das escolhas lexicais, considerando as variações entre a língua escrita para ouvintes e não-ouvintes. Também foi explorado o uso de recursos visuais para atender às demandas de acessibilidade na tradução e legendagem, com o objetivo torná-lo mais imersivo e acessível a jogadores com deficiência ou diversidade funcional.

Analisando criticamente, durante a pesquisa, foram encontrados limitações e desafios. Entre eles estão alguns recursos visuais inicialmente propostos como: o plano de fundo e a inserção de ícones que representariam cada um dos três programas mencionados. A princípio, foi pensado na colaboração com a experiência e interação das pessoas surdas e ensurdecidas que estes recursos trariam,

entretanto, durante a pesquisa foi percebido que não seria adequada a implementação.

No *Project Zomboid*, o fundo preto semitransparente das legendas é crucial para garantir a legibilidade em diversas condições de iluminação. Pesquisas sobre acessibilidade apoiam o uso desse fundo, e especialistas recomendam modos escuros para interfaces digitais. O proponente decidiu não modificar o fundo, pois ajustes nas legendas já atendem às necessidades dos jogadores e a personalização é limitada. A mudança exigiria intervenções complexas nos arquivos de *shader*⁴², e atualmente não há suporte integrado para tais alterações, o que demanda conhecimento técnico avançado.

Em relação aos ícones, não há funcionalidade em *Project Zomboid* para exibir ícones nas legendas, embora existam *mods* que permitem adicionar ícones em menus e interfaces. Para integrar ícones às legendas, seria necessário desenvolver uma extensão em Lua para chamar ícones do banco de dados e combiná-los com o texto, um método ainda não amplamente utilizado. Isso também exigiria planejamento sobre a posição e a integração dos ícones no *layout* do jogo, considerando a consistência estética e exigindo testes para garantir funcionalidade e apelo visual.

Limitação importante refere-se ao *modding*, produto final desta pesquisa. Carvalho (2022) observa que, embora o *modding* tenha grande potencial para aumentar a acessibilidade nos videogames, o tema ainda é pouco explorado na academia e enfrenta desafios específicos. No SBGames 2020, foram identificados 14 principais obstáculos relacionados ao assunto, alguns dos quais se destacam como fundamentais para pesquisas futuras. Entre elas, se encontram:

- Clareza quanto ao que se entende, de modo geral, por experiência do jogador com deficiência; considerando as características humanas como um todo e como elas afetam umas às outras;
- Produção de *moddings* com suporte de IA colaborativa;
- Revisões sistemáticas da literatura sobre o tema;
- Conhecimento do processo criativo relacionado à mecânica e jogabilidade, *design*, desenvolvimento e avaliação de jogos acessíveis;
- Estudar como os usuários com deficiências ou diversidade funcional interagem com o jogo, em termos de *hardware* e controles dos jogos;

⁴² Tipo de programa de computador usado para determinar como os gráficos de um jogo ou aplicativo são renderizados, especialmente no que diz respeito a efeitos visuais, iluminação, texturas e sombras.

- Necessidade de clareza quanto ao que se entende, de modo geral, por experiência do jogador com deficiência; considerando as características humanas como um todo e como elas afetam umas às outras;
- Estabelecer boas práticas de *design* de jogos que possam tanto prover a acessibilidade necessária para incluir usuários com deficiência sem tornar o jogo pouco atrativo para outros jogadores;
- Revisitar os padrões de acessibilidades existentes para modding que possam se adequar às novas plataformas (p.e.g, Realidade Virtual, *Wearables*);
- Ampliar a formação de profissionais da área de design e desenvolvimento de jogos para análises de ferramentas automáticas que possam avaliar e difundir os padrões/ diretrizes de acessibilidade existentes e os novos que irão surgir.

Além dos desafios mencionados, a diversidade de necessidades entre os jogadores com deficiências torna complexo criar soluções de acessibilidade que atendam a todos de forma universal. A aceitação de *mods* voltados para acessibilidade também pode ser limitada dentro da comunidade *gamer*, que, muitas vezes, não reconhece plenamente a importância dessas iniciativas.

Outro obstáculo é a escassez de recursos, visto que muitos projetos de *modding* são desenvolvidos de forma voluntária, sem apoio financeiro ou institucional, o que pode restringir o alcance e a qualidade das modificações. Por fim, a coleta de *feedback* de jogadores com deficiências e a realização de testes de usabilidade são processos essenciais, mas muitas vezes negligenciados, comprometendo a eficácia dos *mods*.

A proposta de modificação do jogo apresentada nesta pesquisa evidencia certas fragilidades, uma vez que a implementação de um projeto robusto requer estratégia bem delineada, planejamento meticuloso, execução cuidadosa e a observância de etapas específicas, desde a concepção inicial até o pós-lançamento.

Ademais, é imprescindível dispor de um conhecimento técnico abrangente que ultrapasse os limites da programação. A alocação de tempo considerável e a participação ativa de uma equipe multidisciplinar, composta por programadores, testadores, *designers* de jogos, narradores, artistas gráficos, animadores, gerentes de projeto e especialistas em interface do usuário e experiência do usuário (UI/UX), também são essenciais. A colaboração entre essas diversas especializações é crucial para assegurar a criação de um modding acessível que atenda às expectativas, seja coeso e mantenha um padrão elevado de qualidade, no contexto dos videogames.

Para que o *modding* de acessibilidade linguística seja efetivo, é fundamental que, além do conhecimento técnico na área de desenvolvimento de videogames, o pesquisador que se dedica a esse tema realize um diagnóstico aprofundado das realidades e necessidades dos surdos e das pessoas com diversidade linguística. Compreender suas particularidades linguísticas e culturais é crucial para orientar de forma eficaz as ações de tradução e legendagem, garantindo uma abordagem mais inclusiva e representativa. As intervenções dos programadores, *modders* e tradutores nas traduções e legendagens devem ser fundamentadas nos *feedbacks* das comunidades surdas, que irão testar a funcionalidade e a jogabilidade do jogo.

A partir dessas contribuições, o autor do projeto poderá realizar as correções necessárias, ajustando eventuais falhas de programação. Após a implementação das modificações (*modding*), é crucial testar a nova versão do jogo com o público-alvo desta pesquisa, registrando a eficácia e o desempenho do jogo, a resolução de *bugs*, a jogabilidade durante a *gameplay* e a qualidade da tradução/legendagem. Esse processo deve ser acompanhado por avaliações contínuas, com *feedbacks* e discussões entre os jogadores e o pesquisador, garantindo que as melhorias atendam às necessidades específicas do público.

Observa-se na conclusão desta pesquisa a importância das contribuições para o campo dos estudos da tradução e da acessibilidade, destacando -se pela sua originalidade e relevância.

Além disso, este trabalho enfatiza a necessidade urgente de maior atenção à acessibilidade no universo dos videogames, destacando a importância de mudanças culturais, atitudes inclusivas e políticas que promovam a integração de gamers, pesquisadores de diversas áreas, *modders*, programadores e tradutores. Essas iniciativas são essenciais para expandir a tradução audiovisual e melhorar a acessibilidade nos jogos. É crucial que esses grupos se empenhem no desenvolvimento de soluções inclusivas, especialmente por meio do *modding*, a fim de atender às necessidades de pessoas com deficiência ou diversidade funcional, garantindo uma experiência de jogo mais acessível e equitativa para todos.

Ao atender às necessidades de um grupo linguístico historicamente negligenciado, por meio da tradução e legendagem em leitura fácil aplicada ao material do videogame *Project Zomboid*, utilizando *modding*, esta pesquisa se configura como uma ferramenta de emancipação, possibilitando a construção de identidade a partir da singularidade de cada indivíduo e promovendo a ascensão social

e cultural daqueles que foram historicamente excluídos. No cerne dessa abordagem, encontra-se o encontro com a diversidade e a alteridade, onde a linguagem se transforma em um meio de compreensão, inclusão e fortalecimento da voz de grupos antes silenciados.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AENOR. Asociación Española de Normalización y Certificación. UNE 153010: **Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. Subtitulado a través del teletexto.** Madrid: AENOR, 2012.

ABNT. Associação Brasileira de Normas Técnicas. NBR 15290: **Acessibilidade em comunicação na televisão.** 2. ed. Rio de Janeiro: ABNT, 2016.

AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA. **Plano de diretrizes e metas para o audiovisual: o Brasil de todos os olhares para todas as telas.** 1. ed. Rio de Janeiro: ANCINE, 2013. ISBN 85667240041.

AGUIAR, Thais de (2018). **Por que a pessoa surda tem tanta dificuldade com o português escrito?** Disponível em: <https://pt.linkedin.com/pulse/por-que-pessoa-surda-tem-tanta-dificuldade-com-o-fernandes-de-aguiar>. Acesso em 20 out. 2024.

ALBUQUERQUE SILVA, Victória. **Há lugar para a acessibilidade nos games: um estudo de caso de No Place for Bravery.** 2019. 72 f., il. *Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas)* — Universidade de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/24820>. Acesso em: 04 out. 2024.

ALMEIDA, M. de L. **A importância e o impacto do modding de videojogos entre os jogadores portugueses.** 2015. *Dissertação (Mestrado)* — Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2015.

AMARAL, G. R. **Os conceitos de representação e recursividade na obra do jovem Peirce.** 2014. 462 f. *Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital)* — Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2014.

ANCINE. Agência Nacional do Cinema. **Instrução Normativa nº 145**, de 8 de outubro de 2018. Altera dispositivos das Instruções Normativas nº 116, de 18 de dezembro de 2014, e nº 128, de 13 de setembro de 2016.

ANGELUCCI, Biancha (2021). **Pouca acessibilidade digital aumenta discriminação para pessoas com deficiência.** Disponível em

[:https://jornal.usp.br/atualidades/pouca-acessibilidade-digital-aumenta-discriminacao-para-pessoas-com-deficiencia/](https://jornal.usp.br/atualidades/pouca-acessibilidade-digital-aumenta-discriminacao-para-pessoas-com-deficiencia/) Acesso em 21 set. 2024.

ARAÚJO, V. L. S.; ASSIS, Í. A. P. LSE para a TV. In: ARAÚJO, V. L. S.; VIEIRA, P. A.; MONTEIRO, S. M. M. (orgs.). Guia de legendagem para produções audiovisuais. Curitiba: Editora CRV, 2021. p. 221-242.

ASSUMPÇÃO, Adriano. Brasil é o maior mercado gamer da América Latina e Top 10 mundial em 2023. TechTudo, 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/11/brasil-e-o-maior-mercado-gamer-da-america-latina-e-top-10-mundial-em-2023-esports.ghtml>. Acesso em: 18 fev. 2024.

AZERÊDO, Genilda; SANTOS, Eveline Alvarez dos. **Tradução Intersemiótica**. Cultura e Tradução, v. 4 n. 1 (2017): Resumos do IV Encontro Nacional Cultura e Tradução (ENCULT). 27 de setembro de 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/ct/article/view/36309/18432>. Acesso em 03 out. 2024.

BARBOSA, Diego; COSTA, Patrícia. **Do projeto de tradução à tradução comentada na formação de Tradutores e Intérpretes Português/Libras: reflexões iniciais**. In: GLAUBER DE SOUZA LEMOS (org.). **O Instituto Nacional de Educação de Surdos e os estudos da tradução e interpretação de línguas de sinais: atravessamentos históricos, educacionais e legislativos**. Rio de Janeiro: INES, 2022. v. 1, cap. 2, p. 103-129. ISBN 9788563240132.

BATISTA, Cristina Abranches Mota; MANTOAN, Maria Teresa Egler. **Educação inclusiva: atendimento educacional especializado para a deficiência mental**. 2. ed. Brasília: MEC, SEESP, 2006.

BARBOSA, Felipe Venâncio. **A Clínica Fonoaudiológica Bilingue e a Escola de Surdos na Identificação da Língua de Sinais Atípica**. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 41, n. 3, p. 731-754, jul./set. 2016.

BASSANI, André (2021) **League of Legends tem mais jogadores ativos do que todos os jogos da Steam**. Adrenaline. Disponível em:

<https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/league-of-legends-tem-mais-jogadores-ativos-do-que-todos-os-jogos-da-steam/> Acesso em 17 out. 2024.

BEVILACQUA, C. R. **A proposta de Nord e Hurtado Albir: aproximações teóricas nos estudos de tradução**. D.E.L.T.A., v. 34, n. 1, p. 435-448, 2018.

BERNAL-MERINO, Miguel Á. **Creativity in the translation of video games**. Quaderns de Filologia. *Estudis literaris*, v. XIII, p. 57-70, 2008. Disponível em: <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/31595/57.pdf>. Acesso em: 26 out. 2024.

BERNAL-MERINO, M. Á. **Translation and localisation in video games: making entertainment software global**. Nova York: Routledge, 2015.

BRASIL. **Lei nº 14.191, de 3 de agosto de 2021**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), para dispor sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato20192022/2021/lei/l14191.htm#:~:text=L14191&text=Altera%20a%20Lei%20n%C2%BA%209.394,Art. Acesso em: 16 fev. 2024.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional Lei número 9394, 20 de dezembro de 1996**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em 05 set. 2024.

BRASIL. **Decreto nº 2.556, de 20 de abril de 1998**. Regulamenta o registro previsto no artigo 3º da Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/D2556.htm. Acesso em 29 maio. 2024.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Portaria 1.278/GM de 20 de outubro de 1999**. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/1999/prt1278_20_10_1999.html. Acesso em 12 jul. 2024.

BRASIL. **Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000**. Estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. Diário Oficial da

União, Brasília, DF, 20 dez. 2000. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l10098.htm. Acesso em 03 jun. 2024.

BRASIL. **Lei n. 10.436, de 24 abr. de 2002.** Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 25 abr. 2002. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/norma/552312#:~:text=Disp%C3%B5e%20sobre%20a%20L%C3%ADngua%20Brasileira,Libras%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%A2ncias.&text=AUTOR%3A%20SENADORA%20BENEDITA%20DA%20SILVA,%20%2D%20PLS%20131%20DE%201996>. Acesso em: 20 set. 2024.

BRASIL. **Decreto nº 5626, de 22 de dezembro de 2005.** Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Diário Oficial da União - Seção 1 - 23/12/2005, Página 28. Brasília, DF, 22 dez. 2005. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/norma/566431#:~:text=REGULAMENTA%20A%20LEI%2010.436%2C%20DE,19%20DE%20DEZEMBRO%20DE%202000.&text=EDUCA%C3%87%C3%83O%20>. Acesso em: 11 set. 2024.

BRASIL. **Decreto n. 6.949, de 25 de agosto de 2009.** Promulga a Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo, assinados em Nova York, em 30 de março de 2007. Diário Oficial da União, 26 ago. 2009. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/decreto/d6949.htm Acesso em 20 agos. 2024.

BRASIL. **Lei n. 13.146, de 6 de jul. de 2015.** Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 24 Abr. 2024.

BRASIL. **Instrução Normativa n.º 165, de 29 de setembro de 2022.** Dispõe sobre [assunto principal da norma]. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 30 set. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/aceso-a-informacao/legislacao/instrucoes-normativas/instrucao-normativa-no-165>. Acesso em 07 fev. 2024.

BIBLIOTECA VIRTUAL EM SAÚDE- Ministério da Saúde. **Surdez**. Disponível em <https://bvsmms.saude.gov.br/surdez/3/#:~:text=A%20audi%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A9%20constitu%C3%ADa%20por,e%20identifica%C3%A7%C3%A3o%20daquilo%20que%20ouvimos>. Acesso em 08 fev. 2024.

BONILLA, Christian. **From Surviving to Thriving: A Guide to Survival Games. MakeUseof**, 2016. Disponível em: <https://www.makeuseof.com/tag/surviving-thriving-guide-survival-games/> Acesso em: 03 mar. 2024.

BÓRIO, Pâmela Monique Cardoso. **Prosumer: o novo protagonista da comunicação**. 2014. 109 f. *Dissertação de mestrado (Mestrado em Comunicação)*. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

CALDAS NETO, S.; MELLO JÚNIOR, J. F.; MARTINS, R. H. G.; COSTA, S. S. **Tratado de otorrinolaringologia** – ABORLCCF. 2. ed. São Paulo: Roca, 2012. v. 1.

CAMPELLO, Ana Regina de Souza. **Aspectos da visualidade na educação de surdos**. 245 f. *Tese (Doutorado em Educação)*. Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

CAMPELLO, Mônica Azevedo de Carvalho; OLIVEIRA, Andreia Ferreira de; KELMAN, Celeste Azulay. **Avaliação de vídeo educacional sobre implante coclear: a tecnologia assistiva pela voz do professor**. *Revista Educação Especial*, v. 34, set. 2021, e46/1-24. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/1984686X64342>.

CARDOSO, V. C.; ESPRISIGO, L. M.; KATO, L. A. **As diferentes representações semióticas elaboradas por crianças do ensino fundamental utilizando jogos digitais. Programa de Pós Graduação em Educação**, Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), Brasil. *Revista Eletrônica de Educação - Reveduc*, v. 7, n. 2, nov. 2013, p. 9 - 22. Disponível em: https://www.academia.edu/5265758/AS_DIFERENTES_REPRESENTA%C3%87%3%95ES_SEMI%C3%93TICAS_ELABORADAS_POR_CRIAN%C3%87AS_DO_ENSINO_FUNDAMENTAL_UTILIZANDO_JOGOS_DIGITAIS_DIFFERENT_SEMIOTIC REPRESENTATIONS_PRODUCED_BY_ELEMENTARY_SCHOOL_CHILDREN

[FROM DIGITAL GAMES Pr%C3%A9 Escola Sabidinho Supremus Brasil.](#)

Acesso em 09 jun. 2024.

CARVALHO, Luiz Paulo; (2022) **Os Grandes Desafios para pesquisa em jogos e entretenimento digital no Brasil entre 2020 e 2030** (*GrandGamesBR*). Disponível em: <https://horizontes.sbc.org.br/index.php/2022/07/os-grandes-desafios-para-pesquisa-em-jogos-digitais-no-brasil-entre-2020-e-2030-grandgamesbr/> Acesso em 25 out. 2024.

CENSO IBGE 2022: saiba qual é o cenário das pessoas com deficiência no Brasil.handtalk.me. Disponível em: <https://www.handtalk.me/br/blog/censo-ibge2022/#:~:text=Afinal%2C%20qual%20%C3%A9%20o%20cen%C3%A1rio,popul%C3%A7%C3%A3o%20brasileira%20nessa%20faixa%20et%C3%A1ria.> Acesso em 15/out/2024.

CIRNE, L.; BELEM, V. **Precisamos falar sobre inclusão e acessibilidade na televisão brasileira.** Revista GEMInIS, [S. l.], v. 13, n. 1, p. 34–52, 2022.

COLACIQUE, R. C.; AMARAL, M. M. **Pedagogia surda e visualidades: Rastros culturais imagéticos indicadores de aprendizagem na cibercultura.** *Revista Docência e Cibercultura*, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 142-173, abr. 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/50152>. Acesso em: 11 jun. 2024.

COLEMAN, S.; DYER-WITHEFORD, N. **Playing on the digital commons: collectivities, capital and contestation in videogame culture.** *Media, Culture & Society*,v. 29, n. 6, p. 934–953, 2007.

COMERLATTO, Mariane Perin da Silva. **Habilidades auditivas e de linguagem de crianças usuárias de implante coclear: análise dos marcadores clínicos de desenvolvimento.** 2016. Tese (Doutorado em Otorrinolaringologia) - Faculdade de Medicina, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. doi:10.11606/T.5.2016.tde-20052016-142644. Acesso em: 18 out. 2024.

Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (2007). Vitória: Ministério Público do Trabalho, Projeto PCD Legal, 2014.

COHEN, Regina; DUARTE, Cristiane Rose; BRASILEIRO, Alice. **Acessibilidade a museus**. *Cadernos Museológicos*. Brasília, DF: MinC/ IBRAM, v 2, 2012.

COSTA FILHO, Orozimbo Alves e BEVILACQUA, Maria Cecília e AMANTINI, Regina Célia Bortoleto. **Considerações sobre o implante coclear em crianças**.

Deficiência auditiva: conversando com familiares e profissionais de saúde. São José dos Campos: Pulso Editorial, 2005. Acesso em: 18 out. 2024.

D'ALVIELLA, Conde Globet. **A migração dos símbolos**. Tradução de Hebe Way Ramos e Newton Roberval Eichenberg. São Paulo: Pensamento, 1995.

DESSEN, M. A. & BRITO, A. M. W. de. (1997). **Reflexões sobre a deficiência auditiva e o atendimento institucional de crianças no Brasil, Paideia**, Ribeirão Preto. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/mQJ6BpQzK3twNsxmCyDh8xy/> Acesso em 24 set. 2024.

DIAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. **Audiovisual Translation: Subtitling**. Manchester, UK; Kinderhook, NY, USA: St. Jerome Publishing, 2007. ISBN: 978- 1900650- 95- 3/1-900650 - 95- 9

DUARTE JUNIOR, João Francisco. **Por que arte-educação?** Campinas: Papirus, 1991.

ESQUEDA, M. D.; DA SILVA, I.A.L. **Perspectivas didáticas para a tradução/localização de videogames**. *Revista Z Cultural (UFRJ)*, v. 11, p. 1-7, 2016. Disponível em <https://revistazcultural.pacc.ufrj.br/call-of-duty-perspectivas-didaticas-para-a-traducao-localizacao-de-videogames/> Acesso em 25 out. 2024

ESSELINK, Bert. (2000). **A Practical Guide to Localization**. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

FEITOSA, M. M.; SOUZA, S. M. de. **Qualitative characteristics for development of survival games**. *Research, Society and Development*, [S.l.], v. 7, n. 9, p. e579383, 2018. DOI: 10.17648/rsd-v7i9.383. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/383>. Acesso em: 19 out. 2024.

FERNANDES, Sueli de Fátima. **Educação bilíngue para surdos: identidades, diferenças, contradições e mistérios**. 2003. Tese (Doutorado em Letras), Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2003.

FERNANDES, Pedro Luís de Jesus. **A importância e o impacto do modding de videojogos entre os jogadores portugueses**. Lisboa: ISCTE-IUL, 2015. Dissertação de mestrado. Disponível em: <https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/10623> Acesso em 02 mar. 2024.

FIGUEIREDO, SABRINA. **Reabilitação auditiva após cirurgia de implante coclear é essencial para o êxito do paciente**. 2020. Disponível em: <https://www.hospitalpaulista.com.br/reabilitacao-auditiva-apos-cirurgia-de-implante-coclear-e-essencial-para-o-exito-do-paciente/> Acesso em 23 abr. 2024.

FONSECA, E. A. A. da; SAMPAIO, R. L.; BARRETO, M. R. N. **UMA ANÁLISE DE ASPECTOS DA REPRESENTAÇÃO SEMIÓTICA EM JOGOS DIGITAIS**. Revista Multidisciplinar Do Nordeste Mineiro, v. 8, n. 1, 2023. Disponível em: <https://revista.unipacto.com.br/index.php/multidisciplinar/article/view/1152> Acesso em 02 out. 2024.

FRANCO, R. P.; SANTOS, I. P. R.; CHAVES, E. G. **Um estudo sobre legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) em videoaulas em Plataforma de Ensino a Distância**. Caletrosκόpio, v. 8, n. Especial II, 2020. ISSN 2318-4574.

GARCÍA MUÑOZ, Óscar. **Lectura fácil: métodos de redacción y evaluación**. Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad, 2012.

GODARD, Barbara. **"A ética do traduzir: Antoine Berman e a 'virada ética' na tradução**. Tradução em Revista, 30, 2021.1, p.369-403. Disponível em <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/52947/52947.PDF> . Acesso em 25 out. 2024

GOLDFELD, Márcia. **A criança surda: linguagem e cognição numa perspectiva sociointerativa**. São Paulo: Plexus, 1997.

GOLDENBOY. (2022). **O que são mods de jogos?** Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/o-que-sao-mods-de-jogos/> Acesso em 13 fev. 2024.

HOLMES, James S. **The name and nature of translation studies**. In: VENUTI, L. (Ed.) *The translation studies reader*. 2. ed. Londres; Nova York: Routledge, 2004. p. 180-192.

HUIZINGA, J. (2006). **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura** (S. Milliet, Trad.). Perspectiva. (Original publicado em 1938)

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de Sérgio Milliet. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

IFLA. **International Federation of Library Associations and Institutions**. Guidelines for easy-to-read materials. The Hague: IFLA, 2010. Disponível em: <https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/hq/publications/professional-report/120.pdf> . Acesso em: 15 set. 2024.

INSTITUTO NACIONAL. Relatório Mundial sobre a Deficiência. Portal de Boas Práticas em Saúde da Mulher, da Criança e do Adolescente, 2012. Disponível em: <https://portaldeboaspraticas.iff.fiocruz.br/biblioteca/relatorio-mundial-sobre-a-deficiencia/>. Acesso em: 19 out. 2024.

IVARSSON, J.; CARROLL, M. **Subtitling. Simrishamn**, Suécia: TransEditHB, 1998.

JUSTIÇA DO TRABALHO. Tribunal Superior do Trabalho. **Acessibilidade em games: jogos para todos**. Tecnoblog. Disponível em: https://tst.jus.br/web/asdin/noticias-externas/asset_publisher/NKHjXvC4NOjJ/content/acessibilidade-em-games-jogos-para-todos Acesso em 02 agos. 2024.

KARAMITROGLOU, F. **A proposed set of subtitling standards in Europe**. Translation Journal, v. 2, n. 2, p. 1-15, 1998.

KELMAN, C. A.; QUEIROZ, E. F. **Signs of resilience in writing acquisition of a child with cochlear implant**. Comunicação apresentada no 2nd International Conference on Special Education, Marmaris, Turquia, jun. 2008.

KELMAN, C. A. **Dilemas sobre o implante coclear: implicações linguísticas e pedagógicas.** *Revista Espaço Informativo técnico-científico do INES*, n. 33, jan./jun. 2010, p. 33-41.

KELMAN, C. A. **Significação e aprendizagem do aluno surdo.** In: MARTÍNEZ, A. M. & TACCA, M. C. V. R. (Orgs.) **Possibilidades de aprendizagem: ações pedagógicas para alunos com dificuldade e deficiência.** Campinas, SP: 2011.

KUMADA, Kate Mamhy Oliveira. **Língua brasileira de sinais.** Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2016.

LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de; LODI, Ana Claudia Balieiro. **A inclusão escolar bilíngue de alunos surdos: princípios, breve histórico e perspectivas.** In: **Uma escola, duas línguas: letramento em língua portuguesa e língua de sinais nas etapas iniciais de escolarização.** Porto Alegre: Mediação, 2009.

PEREIRA, L. S.; VAN DER LINDEN, J. C. de S. BERNARDES, M. M. & BERNARDES, S. **Game mods: novas perspectivas no cenário de jogos eletrônicos.** In: VAN DER LINDEN, J. C. de S. BRUSCATO, U. M.; BERNARDES, M. M. S. (Orgs.) **Design em pesquisa: v. 2, capítulo 8.** Porto Alegre: Marcavisual, 2018. p. 379-394.

LAUKKANEN, T. (2005, 11-12 jan.). **Tools of the trade: Exploring modding tools and community “toolsmiths.”** Comunicação apresentada no Seminário de Criadores de Jogos, Universidade de Tampere, Tampere, Finlândia.

LAURENTIZ, Silvia. (2017). **Videogames e o desenvolvimento de habilidades cognitivas.** *DATJournal*, v. 2, n. 1, p. 80-90. DOI: 10.29147/2526-1789.DAT.2017v2i1p79-89.

LEMKE, Jay L. **Metamedia literacy: Transforming meanings and media.** In: REIKING, D.; MCKENNA, M. C.; LABBO, L. D. & KIEFFER, R. D. (Eds.) **Handbook of literacy and technology.** Mahwah, Lawrence Erlbaum, 1998, p. 283-302.

LEMOS, Simone. (2023). **Mais de 10 milhões de brasileiros apresentam algum grau de surdez.** *Jornal da USP*. Acesso em: 04 jun. 2024. Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/mais-de-10-milhoes-de-brasileiros-apresentam-algum-grau->

[desurdez/#:~:text=Essa%20porcentagem%20significa%20que%20mais,%C3%A0%20dem%C3%A0ncia%20se%20n%C3%A3o%20detectada](#). Acesso em 04 junh. /2024.

LINDE, Zoe de & KAY, Neil. **The semiotics of subtitling**. Manchester: St. Jerome Publishing, 1999, p. 107.

LINDHOLM, Camilla; VANHATALO, Ulla. **Introduction**. In: LINDHOLM, Camilla; VANHATALO, Ulla (Eds.) **Handbook of easy languages** in Europe. Berlin: Frank & Timme GmbH, 2021, p. 11-26. DOI: <https://doi.org/10.26530/20.500.12657/52628>

LUIZ, K. G. **Deficiência pela perspectiva dos direitos humanos**. In: CONSTANTINO, C. et al. (orgs.) **Guia - Mulheres com deficiência: Garantia de direitos para exercício da cidadania**. Brasil: Coletivo Feminista Helen Keller, 2020.

LUSTIG, (2022). **Perda auditiva**. Acesso em: 07 mar. 2024. Disponível em: <https://www.msmanuals.com/pt/profissional/dist%C3%BArbios-do-ouvido-nariz-e-garganta/perda-auditiva/perda-auditiva> . Acesso em 07/mar/2024

MACDONALD, Keza. **6 Of The Best Survival Games**. IGN. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/6-of-the-best-survival-games/>. Acesso em: 21 maio 2024.

MAIA, A.; DIAS, C.; COSTA, A.; SILVA, R. N.; FREITAS, E.; MARQUES, B. **Modificações em videogames para além da produção: Uma investigação sobre o fenômeno dos mods como uma forma de interação jogador-jogo**. In: XVIII SBGames, 2019, Rio de Janeiro. XVIII SBGames. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019, v. 1, p. 757-765.

MANATO, (2021). **Portal da Câmara dos Deputados**. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2004954&filename=Tramitacao-PL%204990/2020 Acesso em 16 out. 2024.

MEIRELLE, Viviane; SPINILLO, Alina Galvão. **Uma análise da coesão textual e da estrutura narrativa em textos escritos por adolescentes surdos**. Universidade Federal de Pernambuco, 2004.

MENDONÇA, M. P. C. **Intervenção fonoaudiológica nas dificuldades de aprendizagem associadas às desordens de processamento auditivo**. In:

AQUINO, A. M. C. M. (org.) **Processamento auditivo: Eletrofisiologia & psicoacústica**. São Paulo: Lovise, 2002, p. 135-142.

MINI manual "Acessibilidade Comunicacional". Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/391/2020/06/CARTILHA-Acessibilidade-Comunicacional.pdf>. Acesso em: 19 out. 2024.

MOURA, Maria Cecília de. **O surdo: Caminhos para uma nova identidade**. Rio de Janeiro: Editora Revinter, 2000.

MÜNCH, Merlin. (2013). **Fooling the user? Modding in the video game industry**. Internet Policy Review, v. 2, n. 2. Disponível em: <http://policyreview.info/node/139/pdf>. Acesso em: 04 ago. 2024

NASCIMENTO, Marcus Vinícius Batista. **Formação de intérpretes de Libras e língua portuguesa: encontros de sujeitos, discursos e saberes**. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.

NASCIMENTO, Vinícius. **Consumo da cultura audiovisual por surdos: perfil sociolinguístico e questões para planejamento de políticas linguísticas e de tradução**. Travessias Interativas, São Cristóvão, v. 10, n. 22, p. 386-406, 2020.

NAVES, S. B.; MAUCH, C.; ALVES, S. F.; ARAÚJO, V. L. S. (Orgs.) **Guia para produções audiovisuais acessíveis**. Brasília: Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, 2016.

NEVES, J. **Guia de legendagem para surdos. Vozes que veem**. Leiria, Portugal: Instituto Politécnico de Leiria, 2007.

NIEBORG, D. (2005, 11-12 de janeiro). **Am I mod or not? An analysis of first person shooter modification culture**. Apresentado no Creative Gamers Seminar, Universidade de Tampere.

NORD, C. **Text Analysis in Translation: Theory, methodology and didactic application of a model of translation-oriented text analysis**. Tradução de Christiane Nord e Penelope Sparrow. Amsterdam; Atlanta: Rodopi, 1991.

NORD, C. **Traduciendo funciones**. In: HURTADO ALBIR, A. (Ed.) **Estudios sobre la traducción**. Castelló: Publicacions de la Universitat Jaume I, 1994, p. 97-112.

NORD, C. **El error en la traducción: categorías y evaluación**. In: HURTADO ALBIR, A. **Estudios sobre la traducción**. Castelló: Universitat Jaume I, 1996, p. 91-107.

Disponível em: https://www.academia.edu/64204647/El_error_en_la_traducci%C3%B3n_categor%C3%ADas_y_evaluaci%C3%B3n . Acesso em: 20 fev. 2024.

NORD, C. **Texto base-texto meta. Un modelo funcional de análisis pretraslativo**. Tradução e adaptação de Christiane Nord. Castelló de la Plana, Espanha: Publicacions de la Universitat Jaume I, 2012.

NORD, Christiane. (2016). **Análise textual em tradução: bases teóricas, métodos e aplicação didática**. Coordenação da tradução e adaptação de Meta Elisabeth Zipser. São Paulo: Rafael Copetti Editor.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. **Game localisation: Translating for the global digital age**. Amsterdam/Philadelphia, PA: John Benjamins, 2013.

PEREIRA, Ana; LORENZO, Lourdes. **Evaluamos la norma UNE 153010: Subtitulado para personas sordas e personas com deficiência auditiva**. Puentes (Facultad de Traducción e Interpretación, Universidad de Granada), v. 6, p. 21-26, 2005.

PINHEIRO, Daiane. **Digressão histórica educacional dos surdos: marcas da deficiência**. XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino, Unicamp, Campinas, 2012.

PIRES, LUÍS HENRIQUE SOUZA. **Aquisição da linguagem em crianças surdas e fonoaudiologia: uma revisão de literatura**. 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/browse?type=author&value=Pires%2C+Lu%C3%ADs+Henrique+Souza>. Acesso em 19 out. 2024

PGB – **PESQUISA GAMER BRASIL**. 11. ed. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 19/out/2024.

POSTIGO, H. **Of mods and modders: chasing down the value of fan-based digital game modifications.** *Games and Culture*, vol. 2, n. 4, p. 300–313, 2007.

POSTIGO, Hector. (2010). Modding to the big leagues: exploring the space between modders and the game industry. *First Monday*, vol. 15, n. 5. Disponível em: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2972/2530> Acesso em 13 maio 2024.

PRATA, Dori (2020). **5 MODs que impactaram a indústria de games.** *Meio Bit*. Disponível em: <https://meiobit.com/431801/5-mods-que-impactaram-a-industria-de-games/>. Acesso em: 24 maio 2024.

PYM, A. (2003). **Redefining translation competence in an electronic age: in defence of a minimalist approach.** *Meta: Translators' Journal*, vol. 48, n. 4, p. 481-497.

QUADROS, R. M. de (2000). **Alfabetização e o ensino da língua de sinais.** *Textura*, Canoas, n. 3, p. 54.

QUEIROZ, F. E. **A escrita inicial de uma criança surda com implante coclear.** Dissertação de mestrado, UnB: Faculdade de Educação, 2008.

ROCHA DE SOUZA, Lourdes Bernadete. **Diferenças entre parâmetros vocais em crianças usuárias de implante coclear e em crianças usuárias de aparelho de amplificação sonora individual.** *Revista CEFAC*, São Paulo, vol. 15, n. 3, p. 616-621, maio/jun. 2013.

SANTAELLA, Lucia. **O papel do lúdico na aprendizagem.** *Revista Teias*, Rio de Janeiro, vol. 13, n. 30, p. 11, 2012. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/24277>. Acesso em: 18 out. 2024.

SANTANA, A. P. O. **Reflexões neurolinguísticas sobre a surdez.** 2003. Tese (Doutorado) – Instituto de Estudos da Linguagem (IEL), Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Campinas.

SANTOS, Marcela Marques dos; CRUZ, Mara Monteiro da; BAIÃO, Jonê Carla. **Descrição e análise de uma oficina de adaptação textual em Leitura Fácil: ampliando o conceito de acessibilidade**. Rio de Janeiro: Unesp, 2019.

SANTOS, R. de L. **Negros/as surdos/as no ensino superior: mapeando cursos de graduação de Letras Libras**. 2019. 154 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

SCACCHI, Walt. **Computer game mods, modders, modding, and the mod scene**. *First Monday*, vol. 15, n. 5, 2010.

SCHOCHAT E, MUSIEK F, Alonso R. **The effects of auditory training on the Middle Latency Response (MLR) in children with APD**. *Journal of the academy of audiology*. 2007

SECRETARIA NACIONAL DOS DIREITOS DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA - SNDP. **Avaliação biopsicossocial e cuidado das pessoas com deficiência são destaques em seminário do SUS**. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2024/setembro/avaliacao-biopsicossocial-e-cuidado-das-pessoas-com-deficiencia-sao-destaques-em-seminario-do-sus>. Acesso em: 20 out. 2024.

SENADO FEDERAL. **Projeto de Lei 4.990/20**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2264563#:~:text=PL%204990%2F2020%20Inteiro%20teor,Projeto%20de%20Lei&text=Alter%20a%20Lei%20n%C2%BA%209.394,superdota%C3%A7%C3%A3o%20ou%20com%20defici%C3%Aancias%20associadas>. Acesso em: 28 out. 2024.

SENADO FEDERAL. **Projeto de Lei nº 4909, de 2020**. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias//materia/145112#:~:text=Projeto%20de%20Lei%20n%C2%B0%204909%2C%20de%202020&text=Ementa%3A,de%20educa%C3%A7%C3%A3o%20bil%C3%ADngue%20de%20surdos>. Acesso em: 19 out. 2024.

SHIMOSAKAI, Ricardo. (2014). **Dublagem X legendagem: a demanda por acessibilidade**. Disponível em: <https://ricardoshimosakai.com.br/dublagem-x-legendagem-a-demanda-por-acessibilidade/> Acesso em 19 out. 2024.

SIHVONEN, T. **Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

SILVA, Reginaldo Aparecido. **Os recursos visuais: da leitura semiótica à prática de leitura literária e letramento de alunos surdos**. In: Sílvia Ester Orrú et al (Org.). 1. ed. Poços de Caldas: UNIFAL-MG, 2017, v. 1, p. 01-1020. Disponível em: https://portal.ifs.ifsuldeminas.edu.br/arquivos/paginas/menu_publica%C3%A7%C3%B5es_artigos_cient%C3%ADficos/Simposio_Nacional_2017_Recursos_Visuais.pdf Acesso em: 14 out. 2024.

SILVA, Victória Albuquerque. **Antes do Press Start: fatores de(in) acessibilidade em videogames**. 2022. 218 f., il. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade de Brasília, Brasília, 2022.

SKLIAR, Carlos. **Uma perspectiva sócio-histórica sobre a psicologia e a educação dos surdos**. In: SKLIAR, C. (Org.). *Educação e exclusão*. Porto Alegre: Mediação, 1997/2004.

SORDI, Aline. **A contribuição do letramento visual em vídeos didáticos para o aprendizado de alunos surdos**. 2022. *Dissertação (Mestrado em Educação Especial)* – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/17394>. Acesso em: 27 jan. 2024.

SOTAMAA, O. **Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture**, 2003. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/o-que-sao-mods-de-jogos/> Acesso em 15 maio 2024.

SOUZA, Ricardo Vinícius. **Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. Dissertação (Mestrado em Letras) — Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2015.

SOUZA, M. A.; PASSAGLIO, N. J.; LEMOS, S. M. **Alterações de linguagem e processamento auditivo**. Revista Cefac, São Paulo, vol. 18, n. 2, p. 513-519, 2016.

SOUZA, Matheus Corrêa de. **Modificabilidade: a qualidade de design que emerge das negociações sobre o espaço de possibilidades de jogos digitais**. 2022. 88 f. il. Dissertação (Mestrado em Design) — Universidade de Brasília, Brasília, 2022.

STAMPA, Mariângela. **Aprendizagem e desenvolvimento das habilidades auditivas: entendendo e praticando na sala de aula**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2015.

STEINER, Rudolf. **A arte da educação III: Discussões pedagógicas**. São Paulo: Antroposófica, 1999.

STEWELHIMS, BRIDGE; MATWOJO. **Tornando jogos acessíveis**. Microsoft Learn, 2023. Disponível em: <https://learn.microsoft.com/pt-br/windows/uwp/gaming/accessibility-for-games>. Acesso em: 18 fev. 2024.

TOFFLER, Alvin. **A Terceira Onda**. Petrópolis: Editora Record, 1980.

TUNHOLI, (2021). **Project Zomboid explode em popularidade no Steam após 9 anos em beta**. *Tecnoblog*. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/project-zomboid-explode-em-popularidade-no-steam-apos-9-anos-em-beta/> Acesso em 23 jun. 2024.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA. **Manual de apresentação acessível**. Rio Grande do Sul: Unipampa, 2021. Disponível em: <https://sites.unipampa.edu.br/prograd/files/2020/09/manual-apresentacao-acessivel-1.pdf>. Acesso em: 19 set. 2024.

VENUTI, Lawrence. **A formação de identidades culturais**. In: VENUTI, Lawrence. Escândalos da Tradução: por uma ética da diferença. Tradução de Laureano Pelegrin, Lucinéia Marcelino Villela, Marileide Dias Esqueda e Valéria Biondo. São Paulo: Editora Unesp, 2019. 421 p.p. 137-177.

VIGATA, H. S. **Parâmetros para a criação de legendas em leitura fácil para discentes Surdos: Uma proposta preliminar**. Revista Linguagem em Foco, Fortaleza, v. 15, n. 2, p. 100–121, 2023. DOI: 10.46230/2674-8266-15-10263.

Disponível em:
<https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/10263>. Acesso em:
18 out. 2024.

VINICIUS, (2023). **Mercado de games deve movimentar mais 219 bilhões de dólares até 2024.** *Gamevicio*. Disponível em:
<https://www.gamevicio.com/noticias/2023/06/mercado-de-games-deve-movimentar-mais-219-bilhoes-de-dolares-ate-2024/> Acesso em 12 fev.2024.

WESTIN, Ricardo. **Baixo alcance da língua de sinais leva surdos ao isolamento.** *Barreira Linguística*, v. 673, abr. 2019. Disponível em:
<https://www12.senado.leg.br/noticias/especiais/especial-cidadania/baixo-alcance-da-lingua-de-sinais-leva-surdos-ao-isolamento>. Acesso em: 12 mar. 2024.

ZALCMAN, Tatiane Eisenkraft. **Complexo N1-P2-N2 em indivíduos com transtorno de processamento auditivo submetidos ao treinamento auditivo.** 2007. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/5/5162/tde-05082008-151352/> Acesso em: 18 jan. 2024.

APÊNDICE A

TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – CANAL 203, LIFE AND LIVING

– Dia 0 a 9

PROGRAMA DE TV – COOK SHOW – LIFE AND LIVING – Dia 0

INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>How you doing? Welcome back to the Cook show!</i>	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	[apresentador 1] Tudo bem? Bem-vindos ao nosso programa de culinária
<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware.</i>	Oferecido por Facas <i>Kitten</i> - Excelência Americana em Utensílios culinários	"Patrocinadora: Facas <i>Kitten</i> - excelência americana em ítems de cozinha".
<i>Let's quit fooling around!</i>	Vamos parar de enrolar!	Vamos começar!
<i>You know why we're here...</i>	Vocês sabem por que estamos aqui...	Os telespectadores já sabem porque eu estou aqui.
<i>Cake!</i>	Bolo!	Vamos fazer um bolo!
<i>First you need a batter - take a bowl and mix in...</i>	Primeiramente precisamos da massa - pegue uma tigela e misture...	Misture os ingredientes da massa em uma tigela.
<i>Flour! Butter! Sugar! Egg! Yeast! Milk!</i>	Farinha! Manteiga! Açúcar! Ovo! Fermento! Leite!	Farinha! Manteiga! Açúcar! Ovo! Fermento! Leite!
<i>You get all that?</i>	Vocês pegaram tudo?	Vocês pegaram todos os ingredientes?

<i>Flour! Butter! Sugar! Egg! Yeast! Milk!</i>	Farinha! Manteiga! Açúcar! Ovo! Fermento! Leite!	Farinha! Manteiga! Açúcar! Ovo! Fermento! Leite!
<i>Add it all into a Baking Pan and... add some flavor.</i>	Coloque tudo em uma assadeira e... acrescente um pouco de sabor.	Coloque toda a massa em uma assadeira.
<i>Today I'm using banana, berries...</i>	Hoje estou usando banana, frutas vermelhas...	Hoje vamos usar banana, frutas vermelhas
<i>And a squeeze of lemon.</i>	E um pouco do sumo de limão.	E um pouco de suco de limão.
<i>Then into the oven, and leave to get delicious!</i>	Depois levem ao forno até ficar uma delícia!	Depois leve a assadeira para o forno.
<i>Can't beat that smell, huh?</i>	Não dá para resistir a esse cheiro, hein?	Esse cheiro está muito bom!
<i>See you tomorrow!</i>	Vejo vocês amanhã!	Vejo vocês amanhã!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA - PROGRAMA DE TV – WOODCRAFT – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 0		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEITURA FÁCIL
<i>Y'all are watching Woodcraft!</i>	Vocês estão assistindo ao <i>Woodcraft!</i>	[apresentador 2] Vocês estão assistindo ao Programa de Carpintaria!
<i>Your one stop shop for home improvement!</i>	A solução ideal para sua obra residencial!	
<i>Today we're building a...</i>	Hoje estamos construindo uma...	Hoje vamos construir uma estante.
<i>A bookcase.</i>	Uma estante.	
<i>You'll need five planks and four nails.</i>	Vocês precisarão de cinco tábuas e quatro pregos.	Vamos precisar de cinco tábuas e quatro pregos.
<i>Take your hammer like so... and...</i>	Pegue seu martelo, assim... e...	Pegue seu martelo, assim...

<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
----------------------	--------------------	----------------------

<i>Okay so we're talking to men today, apparently.</i>	Ok, então pelo jeito estamos falando com os homens hoje.	Hoje estamos falando com os homens.
<i>Focus-testing. You got to love it, huh?</i>	Pesquisa de opinião. Vocês vão amar, né?	Então acho que eles vão gostar.
<i>Anyway, men like bars. They like a beer.</i>	Afinal, os homens gostam de bares. Eles gostam de uma cerveja.	Afinal os homens gostam de bares e cerveja
<sigh>	<suspiro>	[suspiro]
<i>Would you... dude...</i>	Vocês gostariam... cara...	
<i>Like to build a bar in your own home?</i>	de construir um bar em sua própria casa?	O que vocês acham de ter um bar em casa?
<i>They say you really would. So... for the corners.</i>	Dizem que vocês realmente gostariam. Então... para as bordas.	Demais né? Vamos começar com os cantos do móvel.
<i>Four planks, four nails and some nimble fingers.</i>	Quatro tábuas, quatro pregos e alguns dedos ágeis.	Quatro tábuas, quatro pregos e dedos ágeis.
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Yee-hah. There y'all are.</i>	Uhul. Aí estão!	Legal!
<i>And for the middle? The bar element?</i>	E para o meio? O balcão de bebidas?	E no meio do móvel, no balcão de bebidas?
<i>Same again: four planks, four nails.</i>	O mesmo de novo: quatro tábuas, quatro pregos.	O mesmo: quatro tábuas, quatro pregos.
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Put it all together and... you're good and ready.</i>	Juntem tudo... está ótimo e pronto.	Juntem todas as partes, e está pronto.

<i>Well, I need a drink.</i>	Uau, preciso de uma bebida.	Ufa, preciso de uma bebida.
<i>Here's to the new era of Woodcraft.</i>	Aqui está a nova era do Woodcraft.	Essa é uma nova fase no nosso programa de carpintaria.
<i>Till next time.</i>	Até a próxima.	Até mais!
♪ <i>Wood... craft!</i> ♪	♪ <i>Wood... craft!</i> ♪	[vinheta]
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGÜÍSTICA – PROGRAMA DE TV – EXPOSURE SURVIVAL – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 0		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Welcome back to Exposure Survival guys.</i>	Bem-vindos de volta ao Sobrevivendo ao Extremo, pessoal.	[Dean] Bem-vindos ao Programa Aventuras Extremas.
<i>I'm Dean and I'm goin' back to nature.</i>	Eu sou o Dean e estou de volta à natureza.	Eu sou o Dean e estou de volta na natureza.
<i>Okay so here's the deal.</i>	Ok, então o negócio é o seguinte.	Então é o seguinte:
<i>You're a long way from home.</i>	Você está muito longe de casa.	Você está longe de casa.
<i>You're hungry, you're lost, you're alone.</i>	Está com fome, perdido e sozinho.	Você está com fome, perdido e sozinho.
<i>Life isn't all... Coke Floats and laughing it up.</i>	A vida não é só... Mar de rosas e diversão	A vida não tem apenas momentos felizes.
<i>Find a river that's jumping with fish.</i>	Encontre um rio cheio de peixes.	Encontre um rio com muitos peixes.
<i>Then build a rod.</i>	Depois, construa uma vara.	Depois, construa uma vara de pescar
<i>Take a stick or a branch, tie up some twine...</i>	Pegue um pedaço de pau ou um galho, amarre um barbante...	Pegue um galho e amarre um barbante...
<i>Like this...</i>	Assim...	Assim.

<i>And use a paperclip on the end to snag those fish.</i>	E use um clipe de papel na ponta para pegar os peixes.	Faça um anzol de clipe de papel.
<i>Now if you're a smart-arse, you're saying:</i>	Agora, se você é um sabichão, você vai dizer:	E se alguém perguntar como eu tenho este clipe de papel,
<i>"Hey Dean, where'd the paperclip come from?"</i>	Ei, Dean, de onde tirou o clipe de papel?	
<i>I always carry a paperclip guys, and so should you.</i>	Eu sempre carrego um clipe de papel, e vocês também deveriam.	É que o Exército ensina que sempre devemos carregar um clipe de papel
<i>It's the first thing they teach in the Army.</i>	É a primeira coisa que ensinam no Exército.	
<i>Until next time guys.</i>	Até a próxima pessoal.	Até mais, pessoal.
<i>Welcome back to the Cook Show folks.</i>	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	[apresentador 1] Tudo bem? Bem-vindos ao nosso programa de culinária
<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware</i>	Oferecido por Facas <i>Kitten</i> - Excelência Americana em Utensílios culinários	"Patrocinadora: Facas <i>Kitten</i> - excelência americana em itens de cozinha".
<i>Today's the day for a nourishing Chicken and Noodle soup.</i>	Hoje é dia de uma sopa bem nutritiva, de frango e macarrão.	Hoje vamos fazer uma sopa com muitos nutrientes
<i>I don't know about you, but a good Chicken soup?</i>	Não sei vocês, mas uma boa canja de galinha?	Não sei se os telespectadores concordam,
<i>It solves everything.</i>	Isso resolve tudo.	Mas uma boa canja de galinha pode resolver tudo.
<i>Nourishing, mood-lifting...</i>	é nutritivo, melhora o humor...	Tem nutrientes, melhora o humor
<i>The smell of home, y'know?</i>	Cheiro de casa, sabe?	e tem um cheiro que lembra nossa casa.

<i>To start, you need some cooked chicken.</i>	Para começar, vocês vão precisar de um pouco de frango cozido.	Primeiro, você precisa de um pouco de frango
<i>Broil, fry, bake - your choice.</i>	Grelhado, frito, ou assado - vocês escolhem.	Pode ser frango grelhado, frito ou assado.
<i>Then get yourself a pot of water.</i>	Então pegue uma panela com água.	Depois pegue uma panela e coloque água
<i>Add it in, bring to the boil and add...</i>	Adicione o frango, deixe ferver e acrescente...	Coloque o frango na panela e deixe a água ferver
<i>Bell Pepper, Onion, Potato...</i>	Pimentão, Cebola, Batata...	Acrescente pimentão, cebola, e batata...
<i>Don't matter if anything's getting stale.</i>	Não importa se tem alguma coisa sem graça.	
<i>Soup fixes everything.</i>	Sopa resolve tudo.	
<i>Then don't forget those dry ramen noodles and...</i>	Enfim, não se esqueçam do macarrão tipo lámen e...	não se esqueça do macarrão tipo lámen
<i>A few twists of pepper.</i>	Algumas rodela de pimentão.	Coloque mais rodela de pimentão.
<i>Bam! Chicken and Noodle soup.</i>	Tcharam! Canja de frango com macarrão.	Está pronto! Canja de galinha com macarrão
<i>Guaranteed to lighten a rainy day.</i>	Infalível para aliviar um dia chuvoso.	Prato perfeito para melhorar um dia ruim.
<i>See y'all tomorrow!</i>	Vejo vocês amanhã!	Vejo vocês amanhã!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – WOODCRAFT – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 0		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Y'all are watching Woodcraft!</i>	Vocês estão assistindo ao <i>Woodcraft!</i>	[apresentador 2] Vocês estão assistindo ao Programa de Carpintaria!

<i>Your one stop shop for home improvement!</i>	A solução ideal para sua obra residencial!	
<i>We're startin' with the basics.</i>	Vamos começar com o básico.	Hoje vamos começar com o mais fácil
<i>The kinda stuff they teach at kindergarten.</i>	O tipo de coisa que ensinam no jardim de infância.	Igual uma escolinha de bebês.
<i>You like floors? I like floors.</i>	Vocês gostam de pisos? Eu gosto.	O que os telespectadores acham de pisos de madeira?
<i>Take a plank and a nail like this...</i>	Pegue uma tábua e um prego assim...	Pegue uma tábua e um prego.
<i>Take your hammer and...</i>	Seu martelo e...	E seu martelo
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Looks kinda nice like that huh?</i>	Parece legal assim, né?	Ficou bom assim né?
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Know what else is good for practice?</i>	Sabe o que mais é bom para praticar?	Sabe o que nós podemos fazer?
<i>A sign. Write whatever you like.</i>	Uma placa. Escreva qualquer coisa.	Uma placa de aviso.
<i>Hunk at work, maybe?</i>	Talvez. Bonitão trabalhando?	Podemos escrever "um homem bonito trabalhando"
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Like that ladies? Leadin' y'all straight to me!</i>	Gostaram meninas? Levando vocês direto para mim!	Gostaram da placa, meninas?
<i>Tomorrow we're takin' off the training wheels.</i>	Amanhã a coisa vai ficar séria	Amanhã vamos fazer algo um pouco mais difícil
<i>Door frames here we come!</i>	Batentes, aqui vamos nós!	Batentes de porta!

♪ Wood... craft! ♪	♪ Wood... craft! ♪	[vinheta]
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA EXPOSURE SURVIVAL – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 0		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Welcome to Exposure Survival guys.</i>	Bem-vindos de volta ao Sobrevivendo ao Extremo, pessoal.	[Dean] Bem-vindos ao Programa Aventuras Extremas.
<i>I'm Dean and I'm goin' back to nature.</i>	Eu sou o Dean e estou de volta à natureza.	Eu sou o Dean e estou de volta na natureza.
<i>This is a show that'll teach you the basics of outdoor life.</i>	Este é um programa que vai te ensinar as noções básicas da vida ao ar livre.	Antes das lições de sobrevivência, vamos aprender o básico
<i>But before we get to survival - lets nail the basics.</i>	Mas antes de chegarmos à sobrevivência – vamos acertar nos básicos.	
<i>Let's fish.</i>	Vamos pescar.	Vamos aprender a pescar.
<i>Now I'm sure you've got your rod...</i>	Agora eu tenho certeza que você tem sua vara...	Eu imagino que você já tenha a sua vara de pescar
<i>But then: bait.</i>	Agora: a isca.	Agora você precisa da isca de pesca
<i>What bait should you get?</i>	Que isca você deve usar?	Que tipo de isca você deve usar?
<i>Well worms are common, right?</i>	Bem, minhocas são comuns, certo?	As minhocas são mais comuns.
<i>So dig, and get a bunch.</i>	Então cave e pegue um monte.	Então cave um buraco e pegue um monte de minhocas
<i>Or there's lures, or maybe smaller fish - ey?</i>	Ou tem iscas artificiais, ou talvez peixes menores, ok?	Ou talvez as iscas artificiais ou os peixes menores?
<i>Find your river, cast the line - wait a while.</i>	Encontre o seu rio, jogue a linha - espere um pouco.	Encontre um rio, coloque a vara de pescar, e espere um

		pouco.
<i>Job done.</i>	Tarefa concluída.	Tarefa concluída.
<i>Until next time guys.</i>	Até a próxima pessoal.	Até a próxima pessoal.
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – ANÚNCIOS – CANAL 203, LIFE AND LIVING - Dia 0		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Do we have an amazing product today for you!</i>	Hoje temos um produto incrível pra vocês!	[apresentador anúncio] Hoje temos um ótimo produto para os telespectadores!
<i>This looks like any normal Kitchen Knife, am I right?</i>	Parece uma faca qualquer de cozinha, eu estou certo?	Esta faca parece uma faca comum, certo?
<i>Well - if you thought I was right, I was wrong.</i>	Bem, se você pensou que eu estava certo, eu estava errado.	Errado
<i>This is a Kitchen Knife by Kitten.</i>	Esta é uma faca de cozinha da <i>Kitten</i> .	Esta é uma faca de cozinha da marca Kitten.
<i>Kitten Knives are strong, sturdy and sharp.</i>	Facas <i>Kitten</i> são fortes, resistentes e afiadas.	As Facas Kitten são fortes, resistentes e afiadas.
<i>Look at this handle, I mean just look at the handle.</i>	Olhem para este cabo, quero dizer, basta olhar para o cabo.	E olha só para o cabo desta faca.
<i>Chopping. Slicing. Dicing.</i>	Cortar. Fatiar. Picar	Para Cortar, fatiar, ou picar
<i>All a joy.</i>	é só alegria.	É só começar!

**TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – COOK SHOW – CANAL 203,
LIFE AND LIVING – Dia 1**

INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
---------------	------------------	------------------------------------

<i>Hey! You're with the Cook Show!</i>	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	[apresentador 1] Tudo bem? Bem- vindos ao nosso programa de culinária
<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware</i>	Oferecido por Facas <i>Kitten</i> - Excelência Americana em Utensílios culinários	"Patrocinadora: Facas <i>Kitten</i> – excelência americana em ítems de cozinha".
<i>My family are outdoors types.</i>	Minha família é do tipo que gosta de atividades ao ar livre.	A minha família gosta muito de atividades ao ar livre.
<i>So my refrigerator can get kinda interesting.</i>	Então a minha geladeira pode ficar bem interessante.	Por isso na minha geladeira sempre tem comidas diferentes
<i>One thing I can cook - and cook mighty fine - is rabbit.</i>	Uma coisa que eu sei cozinhar - e cozinhar muito bem - é coelho.	E uma coisa que eu sei cozinhar muito bem, é o coelho.
<i>Now rabbit's a light flavor, so in today's stew...</i>	Agora, o coelho tem um sabor suave, então no ensopado de hoje...	O coelho tem um sabor suave,
<i>We're gonna back it up with bacon.</i>	Vamos reforçar com bacon.	Então vamos usar bacon para reforçar o ensopado de hoje
<i>Everyone likes bacon, huh?</i>	Todo mundo gosta de bacon, né?	Todo mundo gosta de bacon, não é?
<i>Cook your rabbit meat, add to a pot of water then...</i>	Cozinhe a carne de coelho, coloque em uma panela com água e depois...	Primeiro vamos cozinhar a carne de coelho em uma panela com água
<i>Throw in your bacon, your tomato, your onion...</i>	Adicione seu bacon, seu tomate, sua cebola...	Depois adicione o bacon, tomate, cebola e cenouras.
<i>... your carrots, if you want.</i>	...e cenouras, se quiser.	
<i>Then, if you're like me, just a bit of salt for</i>	E se vocês forem iguais a mim, só mais um pouco de sal para dar sabor.	Se você quiser pode colocar um pouco mais de sal.

<i>flavor.</i>		
<i>Seventy minutes on high heat will do ya.</i>	Setenta minutos em fogo alto bastam.	Deixe 70 minutos em fogo alto.
<i>Bam! Looks good, huh?</i>	Tcharam! Parece bom, não é?	Está pronto! Parece bom.
<i>Split into four bowls, or two if you're hungry.</i>	Dividam em quatro tigelas ou duas se estiverem com fome.	Dividam em tigelas para comer.
<i>See y'all tomorrow.</i>	Até amanhã!	Até amanhã!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – COOK SHOW – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 1		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Hey! You're with the Cook Show!</i>	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	[apresentador 1] Tudo bem? Bem-vindos ao nosso programa de culinária
<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware</i>	Oferecido por Facas Kitten - Excelência Americana em Utensílios culinários	"Patrocinadora: Facas Kitten - excelência americana em itens de cozinha".
<i>My family are outdoors types.</i>	Minha família é do tipo que gosta de atividades ao ar livre.	A minha família gosta muito de atividades ao ar livre.
<i>So my refrigerator can get kinda interesting.</i>	Então a minha geladeira pode ficar bem interessante.	Por isso na minha geladeira sempre tem comidas diferentes
<i>One thing I can cook - and cook mighty fine - is rabbit.</i>	Uma coisa que eu sei cozinhar - e cozinhar muito bem - é coelho.	E uma coisa que eu sei cozinhar muito bem, é o coelho.
<i>Now rabbit's a light flavor, so in today's stew...</i>	Agora, o coelho tem um sabor suave, então no ensopado de hoje...	O coelho tem um sabor suave,

<i>We're gonna back it up with bacon.</i>	Vamos reforçar com bacon.	Então vamos usar bacon para reforçar o ensopado de hoje
<i>Everyone likes bacon, huh?</i>	Todo mundo gosta de bacon, né?	Todo mundo gosta de bacon, não é?
<i>Cook your rabbit meat, add to a pot of water then...</i>	Cozinhe a carne de coelho, coloque em uma panela com água e depois...	Primeiro vamos cozinhar a carne de coelho em uma panela com água
<i>Throw in your bacon, your tomato, your onion...</i>	Adicione seu bacon, seu tomate, sua cebola...	Depois adicione o bacon, tomate, cebola e cenouras.
<i>... your carrots, if you want.</i>	...e cenouras, se quiser.	
<i>Then, if you're like me, just a bit of salt for flavor.</i>	E se vocês forem iguais a mim, só mais um pouco de sal para dar sabor.	Se você quiser pode colocar um pouco mais de sal.
<i>Seventy minutes on high heat will do ya.</i>	Setenta minutos em fogo alto bastam.	Deixe 70 minutos em fogo alto.
<i>Bam! Looks good, huh?</i>	Tcharam! Parece bom, não é?	Está pronto! Parece bom.
<i>Split into four bowls, or two if you're hungry.</i>	Dividam em quatro tigelas ou duas se estiverem com fome.	Dividam em tigelas para comer.
<i>See y'all tomorrow.</i>	Até amanhã!	Até amanhã!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – WOODCRAFT –CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 1		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Y'all are watching Woodcraft!</i>	Vocês estão assistindo ao Woodcraft!	[apresentador 2] Vocês estão assistindo ao Programa de Carpintaria!
<i>Your one stop shop for home</i>	A solução ideal para sua obra residencial!	

<i>improvement!</i>		
<i>Intermediate carpentry! Yeehah!</i>	Carpintaria intermediária! Sim!	Hoje vamos ter uma carpintaria intermediária!
<i>Sick of seein' your fella's face ladies?</i>	Cansadas de ver o rosto do seu amigo, meninas?	Olá meninas, vocês estão cansadas de me ver?
<i>You need a wall in there: a big one.</i>	Você precisa de uma parede ali: uma parede grande.	Vocês precisam de uma parede grande ali.
<i>Three nails, three planks... take that hammer and...</i>	Três pregos, três tábuas... pegue aquele martelo e...	3 pregos, 3 tábuas... pegue o martelo e...
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>That there's a piece of wall.</i>	Temos uma parede.	Agora vocês têm uma parede.
<i>Neat huh?</i>	Legal, não é?	Legal, não é?
<i>Now doors and windows? That's the end game!</i>	E as portas e janelas? Esse é o objetivo final!	O objetivo final é as portas e janelas.
<i>There's one thing you can do for them right now mind...</i>	Tem uma coisa que vocês podem fazer agora mesmo...	Vocês podem encontrar um lugar
<i>And that's find 'em a place to hang.</i>	Encontrar um lugar para elas ficarem penduradas.	para pendurar estes batentes?
<i>Window frames, door frames... all the same to me.</i>	Batentes de janelas, batentes de portas... tudo igual para mim.	Batentes de janelas, batentes de portas... é tudo igual para mim.
<i>Four planks and nails! Let's go!</i>	Quatro tábuas e pregos! Vamos lá!	4 tábuas e pregos, e Vamos lá!
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>There you go ladies!</i>	Pronto meninas!	Pronto meninas!

<i>Most fun I had recently with my shirt on!</i>	Foi a experiência mais divertida que tive recentemente, sem tirar a camisa!	Essa foi a experiência mais divertida que tive recentemente.
<i>Next time - intermediary part 2!</i>	Da próxima vez – intermediário parte 2!	No próximo programa será carpintaria intermediária parte 2!
<i>We find somewhere you can rest that sweet behind!</i>	Vamos encontrar um lugar pra descansar esse doce bumbum!	Vamos construir...
<i>Chairs! Don't miss it!</i>	Cadeiras! Não percam!	Cadeiras! Não percam!
♪ Wood... craft! ♪	♪ Wood... craft! ♪	[vinheta]
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – EXPOSURE SURVIVAL – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 1		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Welcome back to Exposure Survival guys.</i>	Bem-vindos de volta ao <i>Exposure Survival</i> , pessoal.	[Dean] Bem-vindos ao Programa Aventuras Extremas.
<i>I'm Dean and we're goin' back to nature.</i>	Eu sou o Dean e estou de volta à natureza.	Eu sou o Dean e estou de volta na natureza.
<i>So you're a million miles from civilization, right?</i>	Então você está a um milhão de quilômetros da civilização, certo?	Você está a um milhão de quilômetros da civilização.
<i>You've got a camp.</i>	Você tem um acampamento.	Você está em um acampamento.
<i>You've got a water supply.</i>	Tem suprimento de água.	Você tem suprimento de água.
<i>But you're in for the long haul.</i>	Mas você tem uma longa jornada.	Mas você tem uma longa jornada.
<i>Let's Robinson Crusoe! Right?</i>	Vamos lá Robinson Crusoe! Tudo certo?	
<i>Time to farm.</i>	Hora de cultivar.	Hora de plantar.
<i>You won't get anywhere without seeds - so find 'em.</i>	Você não chegará a lugar nenhum sem sementes - então encontre-as.	Você precisa encontrar as sementes.

<i>Take a trowel. A shovel... hell maybe even your bare hands.</i>	Pegue uma espátula. Uma pá... pode ser até suas próprias mãos.	Pegue uma pá... pode ser até suas próprias mãos.
<i>Dig some earth.</i>	Cave um pouco de terra.	Cave um pouco de terra.
<i>Then sow seeds, and then... water 'em.</i>	Então semeie as sementes e depois... regue-as.	Então plante as sementes e depois regue com água.
<i>Keep 'em watered, don't trample 'em...</i>	Mantenha-os regados, não os pise...	Mantenha as sementes regadas e não pise nas sementes...
<i>...and watch the sky.</i>	...e observe o céu.	E observe o céu.
<i>You're at the mercy of the elements here.</i>	Você está à mercê das condições climáticas aqui.	Agora você depende do tempo para dar certo.
<i>Who doesn't like a carrot, ey?</i>	Quem não gosta de uma cenoura, né?	Todo mundo gosta de comer cenoura, não é?
<i>Until next time guys.</i>	Até a próxima pessoal.	Até a próxima pessoal.
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGÜÍSTICA – PROGRAMA DE TV – EXPOSURE SURVIVAL – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 1		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Welcome back to Exposure Survival guys.</i>	Bem-vindos de volta ao <i>Exposure Survival</i> , pessoal.	[Dean] Bem-vindos ao Programa Aventuras Extremas.
<i>I'm Dean and we're goin' back to nature.</i>	Eu sou o Dean e estou de volta à natureza.	Eu sou o Dean e estou de volta na natureza.
<i>So you're a million miles from civilization, right?</i>	Então você está a um milhão de quilômetros da civilização, certo?	Você está a um milhão de quilômetros da civilização.
<i>You've got a camp.</i>	Você tem um acampamento.	Você está em um acampamento.
<i>You've got a water supply.</i>	Tem suprimento de água.	Você tem suprimento de água.

<i>But you're in for the long haul.</i>	Mas você tem uma longa jornada.	Mas você tem uma longa jornada.
<i>Let's Robinson Crusoe! Right?</i>	Vamos lá Robinson Crusoe! Tudo certo?	
<i>Time to farm.</i>	Hora de cultivar.	Hora de plantar.
<i>You won't get anywhere without seeds - so find 'em.</i>	Você não chegará a lugar nenhum sem sementes - então encontre-as.	Você precisa encontrar as sementes.
<i>Take a trowel. A shovel... hell maybe even your bare hands.</i>	Pegue uma espátula. Uma pá... pode ser até suas próprias mãos.	Pegue uma pá... pode ser até suas próprias mãos.
<i>Dig some earth.</i>	Cave um pouco de terra.	Cave um pouco de terra.
<i>Then sow seeds, and then... water 'em.</i>	Então semeie as sementes e depois... regue-as.	Então plante as sementes e depois regue com água.
<i>Keep 'em watered, don't trample 'em...</i>	Mantenha-os regados, não os pise...	Mantenha as sementes regadas e não pise nas sementes...
<i>...and watch the sky.</i>	...e observe o céu.	E observe o céu.
<i>You're at the mercy of the elements here.</i>	Você está à mercê das condições climáticas aqui.	Agora você depende do tempo para dar certo.
<i>Who doesn't like a carrot, ey?</i>	Quem não gosta de uma cenoura, né?	Todo mundo gosta de comer cenoura, não é?
<i>Until next time guys.</i>	Até a próxima pessoal.	Até a próxima pessoal.

TRADUÇÃO INTER E INTRALINGÜÍSTICA – PROGRAMA DE TV – COOK SHOW - CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 2

INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Hey! You're with the Cook Show!</i>	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	[apresentador 1] Tudo bem? Bem-vindos ao nosso Programa de Culinária

<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware</i>	Oferecido por Facas <i>Kitten</i> - Excelência Americana em Utensílios culinários	"Patrocinadora: Facas <i>Kitten</i> - excelência americana em itens de cozinha".
<i>Now, I stood on the scales the other day...</i>	Então, eu estava na balança outro dia...	Eu estava me pesando outro dia...
<i>I got a shock people!</i>	E tomei um choque, pessoal!	E me assustei com o meu peso, pessoal!
<i>Got me to thinking about a show that celebrates the healthy life?</i>	Me fez pensar, e se eu fizesse um programa que celebra a vida saudável?	Isso me deu a ideia de fazer um episódio sobre vida saudável.
<i>So here it is - the Salad Special.</i>	Então aqui está - a Salada Especial.	Então aqui está a Salada Especial.
<i>Just cause there's leaves, don't mean you'll heave.</i>	Só porque tem folhas, não significa que você vai vomitar.	Só porque a salada tem folhas, não significa que ela é ruim.
<i>Take a bowl - and as a base throw in some lettuce.</i>	Pegue uma tigela - como base coloque um pouco de alface.	Pegue uma tigela e coloque um pouco de alface.
<i>Then we add cheese, ham - and we're almost at Bam!</i>	Depois acrescentamos queijo, presunto - e estamos quase no Tcharam!	Depois acrescentamos queijo, presunto, e está quase pronto.
<i>Let's add in some mayo...</i>	Vamos adicionar um pouco de maionese...	Vamos adicionar um pouco de maionese...
<i>Maybe a bit more mayo...</i>	Talvez um pouco mais de maionese...	Talvez um pouco mais de maionese...
<i>Bam!</i>	Tcharam!	Pronto!
<i>Light and delicious!</i>	Leve e delicioso!	Leve e delicioso!
<i>Just don't leave it too long huh?</i>	Só não deixem pronto por muito tempo, hein?	Só não deixe a salada pronta por muito tempo.
<i>Can't wait to hand this out to the team here!</i>	Mal posso esperar para dar isso à equipe aqui!	Estou ansioso para dividir esta salada com a equipe.
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – WOODCRAFT – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 2		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL

<i>Y'all are watching Woodcraft!</i>	Vocês estão assistindo ao <i>Woodcraft!</i>	[apresentador 2] Vocês estão assistindo ao Programa de carpintaria!
<i>Your one stop shop for home improvement!</i>	A solução ideal para sua obra residencial!	
<i>We're at intermediary level still and...</i>	Ainda estamos no nível intermediário e...	Nós ainda estamos no nível intermediário,
<i>... sorry ladies but the shirt is STILL on.</i>	... desculpe meninas, mas eu AINDA estou vestindo a camisa.	
<i>Hey, daytime TV y'all. Not my call.</i>	Ei, galera da TV diurna. Não é minha decisão.	Então telespectadores da manhã, prestem atenção porque hoje....
<i>Wore these pants nice and tight though. Huh?</i>	Estou vestindo essas calças bonitas e justas. Hein?	
<i>Hey! Pay attention! Today: it's chairs!</i>	Ei! Presta atenção! Hoje: são cadeiras!	faremos cadeiras!
<i>What do we need?</i>	O que nós precisamos?	O que vamos precisar?
<i>Five planks! Four nails! Yeehah!</i>	Cinco tábuas! Quatro pregos! Sim!	5 tábuas! 4 pregos!
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Ladies! Can you be-hi-lieve it?</i>	Meninas! Vocês acreditam nisso?	Meninas, o que vocês acharam?
<i>Now hows about some shelves?</i>	Que tal algumas prateleiras?	O que vocês acham de algumas prateleiras?
<i>Someplace for your jewelleries, your precious stuff?</i>	Um lugar para guardar suas jóias, suas coisas preciosas?	Um lugar para guardar suas coisas preciosas?
TWO PLANKS! FOUR NAILS! GO!	DUAS PRANCHAS! QUATRO PREGOS! IR!	2 TÁBUAS! 4 PREGOS!
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo fortes]
<i>Just gotta...</i>	Só mais um...	Só mais uma martelada...
<i>*bang*</i>	<i>*tum*</i>	[batidas de martelo fortes]
<i>That's it.</i>	É isso.	É isso.

<i>Oh hey, sick of folk seeing you sunbathin'?</i>	Oh, ei, cansado de gente te vendo tomando banho de Sol?	Você está cansado das pessoas observando você tomando banho de Sol?
<i>I was. Get it all the time.</i>	Eu estava. Acontecia isso o tempo todo.	Eu estava cansado porque isso acontecia o tempo todo.
<i>So I built me a fence.</i>	Então eu construí uma cerca.	Então eu construí uma cerca.
<i>I was all: two planks, three nails, bang, bang.</i>	Era tipo: duas tábuas, três pregos, tum, tum.	Eu fiz assim: duas tábuas, três pregos, [batidas de martelo]
<i>And here she is!</i>	E aqui está ela!	E aí está a cerca!
<i>So if you'll excuse me, I'll just...</i>	Então, se você me der licença, eu só...	Então, com licença, porque...
<i>Get comfy with my shirt off...</i>	Vou ficar mais confortável sem camisa...	Agora eu vou ficar mais confortável e tirar a minha camisa...
<i>Next time on Woodcraft? Doors!</i>	Próxima vez no Woodcraft? Portas!	No nosso próximo programa, nós faremos portas!
<i>Can I hear a yee-hah?</i>	Posso ouvir um viva?	Vocês gostaram da ideia?
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGÜÍSTICA – PROGRAMA DE TV – EXPOSURE SURVIVAL – CANAL 203, LIFE AND LIVING TV – Dia 2		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Welcome back to Exposure Survival guys.</i>	Bem-vindos de volta ao <i>Exposure Survival</i> , pessoal.	[Dean] Bem-vindos ao Programa Aventuras Extremas.
<i>I'm Dean and I'm goin' back to nature.</i>	Eu sou o Dean e estou de volta à natureza.	Eu sou o Dean e estou de volta na natureza.
<i>Okay so here's the deal.</i>	Ok, então o negócio é o seguinte.	Então é o seguinte:
<i>You're a long way from home.</i>	Você está muito longe de casa.	Você está longe de casa.
<i>You're hungry, you're lost, you're alone.</i>	Está com fome, perdido e sozinho.	Você está com fome, perdido e sozinho.
<i>Life isn't all... Coke Floats and laughing it up.</i>	A vida não é só... Mar de rosas e diversão.	A vida não tem apenas momentos felizes
<i>Find a river that's jumping with fish.</i>	Encontre um rio cheio de peixes.	Encontre um rio com muitos peixes.
<i>Then build a rod.</i>	Depois, construa uma	Depois, construa uma vara de pescar

	vara.	
<i>Take a stick or a branch, tie up some twine...</i>	Pegue um pedaço de pau ou um galho, amarre um barbante...	Pegue um galho e amarre um barbante...
<i>Like this...</i>	Assim...	Assim.
<i>And use a paperclip on the end to snag those fish.</i>	E use um clipe de papel na ponta para pegar os peixes.	Faça um anzol de clipe de papel.
<i>Now if you're a smart-arse, you're saying:</i>	Agora, se você é um sabichão, você vai dizer:	E se alguém perguntar como eu tenho este clipe de papel,
<i>"Hey Dean, where'd the paperclip come from?"</i>	Ei, Dean, de onde tirou o clipe de papel?	
<i>I always carry a paperclip guys, and so should you.</i>	Eu sempre carrego um clipe de papel, e vocês também deveriam.	É que o Exército ensina que sempre devemos carregar um clipe de papel
<i>It's the first thing they teach in the Army.</i>	É a primeira coisa que ensinam no Exército.	
<i>Until next time guys.</i>	Até a próxima pessoal.	Até mais, pessoal.

TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – ANÚNCIOS - CANAL 203, LIFE AND LIVING TV – Dia 2

INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Now I'd like you to meet my good friend Toons Bear.</i>	Agora eu gostaria que vocês conhecessem meu grande amigo Urso Toons.	[apresentador anúncio] Eu gostaria que vocês conhecessem meu amigo, o Urso Toons.
<i>Toons Bear is the friendliest, smiliest, bounciest bear in town.</i>	O Urso Toons é a pelúcia mais amigável, sorridente e saltitante da cidade.	O Urso Toons é o urso mais amigável e sorridente da cidade.
<i>You know why you'll like him the most?</i>	Sabe por que você vai gostar ainda mais dele?	Sabe o que é mais legal no Urso Toons?
<i>He's only \$49.99 plus postage and packing.</i>	Ele custa apenas R\$49,99 mais a postagem e embalagem.	O Urso Toons custa apenas R\$49,99 com a postagem e embalagem.

<i>All I have to do is press this little button on his paw and...</i>	Tudo o que tenho que fazer é apertar esse botãozinho na sua pata e...	É só apertar esse botãozinho na sua pata e...
<i>I'm Tooks Bear! Let's go on an adventure!</i>	Eu sou o Urso Tooks! Vamos embarcar numa aventura!	"Eu sou o Urso Tooks! Vamos brincar!"
<i>We sure will Tooks!</i>	Com certeza iremos, Tooks!	Com certeza sim, Urso Tooks!
<i>For \$49.99 who'd resist? Call now!</i>	Por R\$49,99 quem vai resistir? Ligue agora!	Por R\$49,99 todo mundo quer! Ligue agora!

TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – ANÚNCIOS - CANAL 203, LIFE AND LIVING TV – Dia 3		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Now I'd like you to meet my good friend Tooks Bear.</i>	Agora eu gostaria que vocês conhecessem meu grande amigo Urso Tooks.	[apresentador anúncio] Eu gostaria que vocês conhecessem meu amigo, o Urso Tooks.
<i>Tooks Bear is the friendliest, smiliest, bounciest bear in town.</i>	O Urso Tooks é a pelúcia mais amigável, sorridente e saltitante da cidade.	O Urso Tooks é o urso mais amigável e sorridente da cidade.
<i>You know why you'll like him the most?</i>	Sabe por que você vai gostar ainda mais dele?	Sabe o que é mais legal no Urso Tooks?
<i>He's only \$49.99 plus postage and packing.</i>	Ele custa apenas R\$49,99 mais a postagem e embalagem.	O Urso Tooks custa apenas R\$49,99 com a postagem e embalagem.
<i>All I have to do is press this little button on his paw and...</i>	Tudo o que tenho que fazer é apertar esse botãozinho na sua pata e...	É só apertar esse botãozinho na sua pata e...
<i>I'm Tooks Bear! Let's go on an adventure!</i>	Eu sou o Urso Tooks! Vamos embarcar numa aventura!	"Eu sou o Urso Tooks! Vamos brincar!"
<i>We sure will Tooks!</i>	Com certeza iremos, Tooks!	Com certeza sim, Urso Tooks!
<i>For \$49.99 who'd resist? Call now!</i>	Por R\$49,99 quem vai resistir? Ligue agora!	Por R\$49,99 todo mundo quer! Ligue agora!

<i>If you're hungry then try it out with some noodles.</i>	Se estiverem com muita fome, experimentem colocar macarrão.	Se você estiver com muita fome, pode colocar macarrão.
<i>See? Cooking can be fun and easy.</i>	Estão vendo? Cozinhar pode ser divertido e fácil.	Está vendo? Cozinhar pode ser divertido e fácil.
<i>And it's always healthy.</i>	E sempre saudável.	E sempre saudável.
<i>Puts a smile on your face and...</i>	Coloque um sorriso no rosto e...	Coloque um sorriso no seu rosto e...
<i>Bam!</i>	Tcharam!	Pronto!
<i>A spring in your step too!</i>	Um toque de alegria pra sua vida também!	Espero que esta comida traga alegria para sua vida também!
<i>Now you have a great day!</i>	Que vocês tenham um ótimo dia!	Que vocês tenham um ótimo dia!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – WOODCRAFT – CANAL 203, LIFE AND LIVING TV – Dia 3		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Y'all are watching Woodcraft!</i>	Vocês estão assistindo <i>Woodcraft!</i>	[apresentador 2] Vocês estão assistindo ao Programa de Carpintaria!
<i>Your one stop shop for home improvement!</i>	A solução ideal para sua obra residencial!	
<i>Well hey! Y'all just caught me working out!</i>	Olha! Vocês acabaram de me pegar malhando!	Vocês me pegaram malhando!
<i>Got a real sweat going on here!</i>	Estou suando muito aqui!	Estou suando muito aqui!
<i>Next time I'll shut the door...</i>	Da próxima vez vou fechar a porta...	Da próxima vez eu vou fechar a porta...
<i>But hey! There's no door!</i>	Mas ei! Não tem porta!	Mas espera, não tem porta!
<i>Guess this happened to just the right guy!</i>	Acho que isso aconteceu com o cara certo!	Acho que isso aconteceu com o cara certo!
<i>You know the drill!</i>	Você sabe como funciona!	Você já sabe como funciona!
<i>Four planks! Four nails! One knob! Two hinges!</i>	Quatro pranchas! Quatro pregos! Uma maçaneta! Duas dobradiças!	4 tábuas! 4 pregos! Uma maçaneta! 2 dobradiças!

<i>BANG! BANG!</i>	*TUM* *TUM*	[BATIDAS DE MARTELO]
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Now I don't read books, but some folk do.</i>	Bom, eu não leio livros, mas algumas pessoas sim.	Bem, eu não leio livros, mas as pessoas leem.
<i>Books need cases, so next up: a bookcase.</i>	Próximo passo: uma estante de livros.	Próximo passo: uma estante de livros.
<i>Something that'd look mighty fine next to the bed of a lady.</i>	Algo que ficaria muito bem ao lado da cama de uma dama.	Ficaria legal ao lado da cama de uma dama.
<i>A clever readin' lady, with three planks and four nails.</i>	Uma dama inteligente e leitora, com três tábuas e quatro pregos.	Uma dama inteligente e que gosta de ler.
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Now that's my best yet!</i>	Agora esse é o meu melhor até agora!	Essa estante é minha melhor até agora!
<i>I'll put it here next to my four plank, four nail table.</i>	Vou colocá-la aqui ao lado da minha mesa de quatro tábuas e quatro pregos.	Vou colocar a estante ao lado da minha mesa.
<i>Next time? Beds!</i>	Na próxima vez? Camas!	No próximo episódio faremos camas!
<i>Bang bang ladies, and yee-hah!</i>	Tum tum meninas, e viva!	Até mais!
♪ <i>Wood... craft!</i> ♪	♪ <i>Wood... craft!</i> ♪	[vinheta]
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – EXPOSURE SURVIVAL – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 3		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Welcome back to Exposure Survival.</i>	Bem-vindos de volta ao <i>Exposure Survival</i> , pessoal.	[Dean] Bem-vindos ao Programa Aventuras Extremas.
<i>I'm Dean guys, and I'm back with nature.</i>	Eu sou o Dean e estou de volta à natureza.	Eu sou o Dean e estou de volta na natureza.
<i>Alright so you're closing in on Everest Base Camp.</i>	Ok, então você está se aproximando do Campo Base do <i>Everest</i> .	Você está perto do Campo Base do Everest.
<i>But it's getting dark.</i>	Mas já está	Mas já está escurecendo.

	escurecendo.	
<i>It's cold as hell, and oxygen isn't there.</i>	Está frio pra caramba e o oxigênio não está lá.	Está muito frio e tem pouco oxigênio.
<i>What do you do? You build a fire!</i>	O que você faz? Acende uma fogueira!	O que você faz? Acende uma fogueira!
<i>Take three pieces of wood - planks maybe.</i>	Pegue três pedaços de madeira - tábuas talvez.	Pegue 3 pedaços de madeira, podem ser troncos.
<i>Then you need fuel. Anything that burns.</i>	Agora você precisa de combustível. Qualquer coisa que queime.	Agora você precisa de combustível.
<i>Old newspaper, books, bandages.</i>	Jornais velhos, livros, bandagens.	Use jornais velhos, livros, bandagens, qualquer coisa que queime.
<i>Add a bit of the old rocket fuel... get it, ey?</i>	Adicione um pouco do velho combustível de foguete... entendeu, né?	Adicione um pouco de combustível
<i>And flick your lighter like... this...</i>	Acenda seu isqueiro assim...	Acenda seu isqueiro...
<i>There's a fire, right there.</i>	Temos uma fogueira, bem aqui.	Agora temos uma fogueira.
<i>You'll be warm, and the sherpas will love it!</i>	Você ficará aquecido e os Sherpas vão adorar!	Você vai ficar aquecido e os guias das montanhas também vão adorar!
<i>Big shout out to the 42nd!</i>	Um grande abraço para o 42º!	
<i>Until next time guys!</i>	Até a próxima pessoal!	Até a próxima pessoal!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – ANÚNCIOS - CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 3		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>I don't know about you, but when I golf with my buddies...</i>	Não sei vocês, mas quando eu jogo golfe com meus amigos...	[apresentador anúncio] Quando eu jogo golfe com meus amigos...
<i>There's always this special moment.</i>	Sempre tem esse momento especial.	Sempre tem um momento especial.

<i>You get your clubs out the trunk, your friend does the same...</i>	Você tira seus tacos do porta-malas, seu amigo faz o mesmo...	Você e seu amigo tiram os tacos do porta-malas,
<i>And you compare - right?</i>	E vocês comparam - certo?	E começam a comparar os tacos.
<i>Until I bought a set of Ivanov clubs, that was a mental battle I always lost.</i>	Até eu comprar um conjunto de tacos Ivanov, essa era uma batalha que eu sempre perdia.	Antes de eu ter um conjunto de tacos Ivanov, eu sempre perdia na comparação.
<i>To get the best, you've gotta look for the best.</i>	Para ter o melhor, você precisa procurar o melhor.	Mas se você procura o melhor...
<i>So it's your lucky day.</i>	Então hoje é seu dia de sorte.	Hoje é seu dia de sorte.
<i>Today I'm here to show you: the best.</i>	Estou aqui para te mostrar: o melhor.	Estou aqui para te mostrar o melhor.
<i>Let's find out why golfing the Ivanov way is...</i>	Vamos ver por que jogar golfe do jeito Ivanov é...	Você vai ver que jogar golfe com os tacos Ivanov é...
<i>...pitch perfect.</i>	...uma tacada perfeita.	...uma tacada perfeita.

TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – COOK SHOW – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 4

INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Hey there. Welcome back to the Cook Show!</i>	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	[apresentador 1] Tudo bem? Bem-vindos ao nosso Programa de Culinária
<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware</i>	Oferecido por Facas Kitten - Excelência Americana em Utensílios culinários	"Patrocinadora: Facas Kitten - excelência americana em itens de cozinha".
<i>Now I hear it all the time - why so simple?</i>	Atualmente eu estou escutando isso o tempo todo – por que parece ser tão simples?	Sempre as pessoas me perguntam porque quando eu cozinho parece fácil...
<i>I tell you why so simple...</i>	E eu te digo o porquê ...	E eu te digo o porquê ...

<i>I want to make healthy cooking as easy as...</i>	Eu quero tornar a culinária saudável tão fácil quanto...	Porque eu quero que a culinária saudável seja fácil como...
<i>...standing in line at Spiffos' or sittin' in Pizza Whirled.</i>	...ficar na fila do Spiffos ou sentar -se no Pizza Whirled.	...esperar na fila do Spiffos ou sentar -se no Pizza Whirled.
<i>Now I love a BLT.</i>	Bem, eu amo um BLT.	Bem, eu amo um sanduíche de bacon, alface e tomate.
<i>That's a Bacon, Lettuce and Tomato sandwich.</i>	É um sanduíche de bacon, alface e tomate.	
<i>It's God's Gift to bread.</i>	Isso é um presente de Deus para o pão.	Eu acho que é um presente de Deus para o pão.
<i>So let's make one together!</i>	Então vamos fazer juntos!	Então vamos fazer um sanduíche juntos!
<i>First - you cook up that bacon.</i>	Primeiro, vocês preparam aquele bacon.	Primeiro, vamos preparar o bacon.
<i>I like mine crispy as all heck, but do it to your liking.</i>	Eu gosto do meu bem crocante, mas façam ao seu gosto.	Eu gosto do meu bacon bem crocante, mas façam como preferir.
<i>Then take your bread, and add in that bacon.</i>	Em seguida, pegue o pão e acrescente o bacon.	Em seguida, pegue o pão e acrescente o bacon.
<i>Then tomato and your lettuce.</i>	Depois o tomate e a alface.	Depois o tomate e a alface.
<i>Not too much lettuce.</i>	Não muita alface.	Pouca alface.
<i>And bam! Easy as that!</i>	E tcharam! Fácil assim!	E prontinho! Fácil assim!
<i>Just like Mom used to make!</i>	Igualzinho ao que a mamãe fazia!	Igualzinho ao que a mamãe fazia!
<i>And if you want to be a bit more decadent? One word:</i>	E se você quiser deixar um pouco mais extravagante? Duas palavras:	E se você quiser deixar um pouco mais surpreendente?
<i>Meat patty!</i>	Hambúrguer de carne!	é só acrescentar hambúrguer de carne!
<i>I make mine with an egg to hold it all together!</i>	Eu faço o meu com um ovo para segurar tudo!	Eu faço o meu hambúrguer com um ovo para ficar melhor!

<i>Who can resist a juicy burger?</i>	Quem resiste a um hambúrguer suculento?	Quem resiste a um hambúrguer gostoso?
<i>See you tomorrow everyone!</i>	Até amanhã, pessoal!	Até amanhã, pessoal!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – WOODCRAFT – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 4		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Y'all are watching Woodcraft!</i>	Vocês estão assistindo ao Woodcraft!	[apresentador 2] Vocês estão assistindo ao Programa de Carpintaria!
<i>Your one stop shop for home improvement!</i>	A solução ideal para sua obra residencial!	
<i>We're there! Advanced Carpentry! Yee-hah!</i>	Chegamos lá! Carpintaria Avançada! Viva!	Legal! Chegamos na Carpintaria Avançada!
<i>Now I broke my bed last week.</i>	Bem, eu quebrei minha cama na semana passada.	Bem, na semana passada eu quebrei minha cama.
<i>I'll spare you the details, as y'all would blush.</i>	Vou poupar vocês dos detalhes, pois vocês ficariam vermelhas.	Não vou contar os detalhes, pois vocês ficariam com vergonha.
<i>I needed a new place to rest my head, and I needed it quick.</i>	Eu precisava de um novo lugar para descansar minha cabeça e rápido.	Eu precisava de um novo lugar para dormir, rápido.
<i>So what did I do? I'll show you!</i>	Então o que eu fiz? Vou mostrar pra vocês!	Então o que eu fiz? Vou mostrar pra vocês!
<i>Let's build a bed ladies! Let's do it now!</i>	Vamos construir uma cama, meninas! E vamos fazer agora!	Vamos construir uma cama agora, meninas!
<i>Six planks! Four nails! One mattress!</i>	Seis tábuas! Quatro pregos! Um colchão!	6 tábuas! 4 pregos! Um colchão!
<i>Bang! Bang! Yee-hah!</i>	*Tum*! *Tum*! Viva!	[batidas de martelo]
<i>*bang*</i>	*tum*	[batidas de martelo]
<i>Yee-hah!</i>	Viva!	Legal!
<i>*bang*</i>	*tum*	[batidas de martelo]
<i>And there she is, but the test drive can wait.</i>	E aí está ela, mas o teste drive pode	E está pronta a cama, mas o teste não vai ser agora.

	esperar.	
<i>We done the exciting stuff...</i>	Fizemos coisas emocionantes aqui...	Fizemos coisas emocionantes aqui...
<i>...but I've also gotta show you how to make a Large Table.</i>	..., mas também preciso mostrar como fazer uma mesa grande.	Mas também preciso mostrar como fazer uma mesa grande.
<i>It's no bed, and that's for sure.</i>	Não é uma cama, isso é certo.	
<i>Take six planks and four nails.</i>	Pegue seis tábuas e quatro pregos.	Pegue 6 tábuas e 4 pregos.
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Neat, huh?</i>	Legal, né?	Legal, né?
<i>Next time: I'm taking y'all upstairs.</i>	Da próxima vez: vou levar vocês lá para cima.	No próximo episódio vou levar vocês lá para cima.
<i>On stairs!</i>	Nas escadas!	Nas escadas!
<i>Till next time!</i>	Até a próxima!	Até a próxima!
<i>♪ Wood... craft! ♪</i>	<i>♪ Wood... craft! ♪</i>	[vinheta]
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – EXPOSURE SURVIVAL – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 4		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Hey, I'm back with nature and I'm Dean.</i>	Bem-vindos de volta ao <i>Exposure Survival</i> , pessoal.	[Dean] Bem-vindos ao Programa Aventuras Extremas.
<i>Welcome back to Exposure Survival.</i>	Eu sou o Dean e estou de volta à natureza.	Eu sou o Dean e estou de volta na natureza.
<i>One time I was out in the woods on South Island and...</i>	Uma vez eu estava na floresta na Ilha Sul e...	Uma vez eu estava na floresta na Ilha Sul e...

<i>All of a sudden, I realized I'd lost my tent.</i>	De repente, percebi que eu tinha perdido minha barraca.	De repente, eu percebi que eu tinha perdido minha barraca.
<i>Nightmare, ey?</i>	Um pesadelo né?	Foi um pesadelo.
<i>What I did have was four tent pegs - and four sheets.</i>	O que eu tinha eram quatro estacas – e quatro lonas.	Eu tinha só 4 paus e 4 coberturas.
<i>Using a stick I found foraging I built... this.</i>	Usando um galho que encontrei, eu improvisei... isto.	Com um galho que eu encontrei, eu construí isso:
<i>Not much, but it's home - or one with fabric walls, ey?</i>	Não é muito, mas te abriga, ou... é só um lugar com paredes de pano, né?	Não é muito, mas te protege.
<i>Don't get me wrong, it gets cold alright.</i>	Não me entenda mal, faz frio mesmo.	Eu sei que faz frio.
<i>But it keeps out the elements.</i>	Mas pelo menos te protege de outras condições climáticas.	Mas pelo menos te protege da chuva, neve e vento.
<i>Sometimes that's enough.</i>	Às vezes só isso basta.	Às vezes só isso basta.
<i>Until next time guys!</i>	Até a próxima pessoal!	Até a próxima pessoal!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGÜÍSTICA – PROGRAMA DE TV – ANÚNCIOS - CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 4		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>We've got a caller! Hi Dean!</i>	Temos um visitante! Olá, Dean!	[apresentador anúncio] hoje nós temos um visitante! "Olá, Dean!"
<i>Thanks so much for taking the time out from your show on Life and Living!</i>	Muito obrigado por tirar um tempinho do seu programa no <i>Life and Living!</i>	Muito obrigado por tirar um tempinho do seu programa
<i>No worries guys!</i>	Imagina pessoal!	[Dean] imagina pessoal!
<i>I just wanted to say that the climbing gear you're selling today...</i>	Eu só queria dizer que o equipamento de escalada que você está vendendo hoje...	O equipamento de escalada que você está vendendo hoje...
<i>It looks AMAZING. Real quality stuff.</i>	Parece incrível. Coisas de qualidade real.	Parece incrível. Coisa de ótima qualidade.

<i>I love it when you get in touch Dean.</i>	Adoro quando você fala com a gente, Dean.	[apresentador] Adoro quando você vem participar com a gente, Dean.
<i>It just looks like the BARGAIN of a LIFETIME.</i>	Essa parece ser a OFERTA da VIDA.	E temos uma ótima oferta.
<i>Well, today only, I'm throwing in a set of crampons.</i>	Bem, somente hoje, eu estou incluindo um conjunto de grampos.	Somente hoje, eu estou incluindo um conjunto de grampos.
<i>I'm sold. Put me through to sales line!</i>	Estou dentro. Me direcione para a linha de vendas!	[Dean] gostei! Me coloque no setor de vendas!
<i>Stocks are getting low folks! Call now!</i>	Os estoques estão acabando, gente! Ligue agora!	[apresentador] os estoques estão acabando, gente! Ligue agora!

TRADUÇÃO INTER E INTRALINGÜÍSTICA – PROGRAMA DE TV – COOK SHOW – CANAL 203, LIFE AND LIVING - Dia 5

INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>How are you doing? This is the Cook Show!</i>	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	[apresentador 1] Tudo bem? Bem-vindos ao nosso Programa de Culinária
<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware.</i>	Oferecido por Facas Kitten - Excelência Americana em Utensílios culinários	"Patrocinadora: Facas Kitten - excelência americana em itens de cozinha".
<i>Now today's recipe is a family favorite: pie!</i>	Bom, a receita de hoje é a preferida da família: torta!	A receita de hoje é a torta preferida da minha família.
<i>And not the sweet cherry pie kind...</i>	E não é do tipo doce, tipo torta de cereja...	E não é torta tipo doce.
<i>A delicious, hearty and wholesome savory pie...</i>	E uma torta farta, saborosa e saudável...	É uma torta saborosa e saudável...
<i>Mutton, leek and carrot!</i>	Carneiro, alho-poró e cenoura!	Carneiro, alho-poró e cenoura!
<i>First you need your pie base.</i>	Primeiro vocês vão precisar da massa da torta.	Primeiro vamos precisar da massa da torta.

<i>Mix in some flour, yeast, sugar and butter.</i>	Misture um pouco de farinha, fermento, açúcar e manteiga.	Misture um pouco de farinha, fermento, açúcar e manteiga.
<i>Use all that with your rolling pin...</i>	Use todos esses ingredientes e o seu rolo de massa...	Abra a massa com o seu rolo de massa...
<i>That right there is a Pie Preparation!</i>	E esta é a base da preparação!	E esta é a base da preparação!
<i>Wrap in your lamb or mutton, your leeks and your carrots.</i>	Cubra seu cordeiro ou carneiro, seu alho-poró e suas cenouras.	Cubra seu carneiro e os outros ingredientes.
<i>And season to taste!</i>	Temperem a gosto!	Tempere a gosto!
<i>And bake!</i>	E é só assar!	Depois é só assar!
<i>See you tomorrow!</i>	Vejo vocês amanhã!	Vejo vocês amanhã!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – WOODCRAFT – CANAL 203, LIFE AND LIVING - Dia 5		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Y'all are watching Woodcraft!</i>	Vocês estão assistindo ao <i>Woodcraft!</i>	[apresentador 2] Vocês estão assistindo ao Programa de Carpintaria!
<i>Your one stop shop for home improvement!</i>	A solução ideal para sua obra residencial!	
<i>This show is real special: it's for the ladies.</i>	Este programa está muito especial: ele é para as mulheres.	Hoje o programa é especial para as mulheres.
<i>In my experience ladies LOVE stairs!</i>	Na minha experiência, as mulheres adoram escadas!	Na minha experiência, as mulheres adoram escadas!
<i>They're smilin' when they go up them...</i>	Elas estão sempre sorrindo quando sobem...	Elas estão sempre sorrindo quando sobem ou descem as escadas...
<i>...and they're smilin' more when they come back down.</i>	...e estão sorrindo ainda mais quando descem.	
<i>Yeehah! So what do we need?</i>	Sim! Então, do que precisamos?	Então, do que precisamos?

<i>Eight planks! Eight nails and an A-D-Vanced knowledge of Car-pen-try!</i>	Oito tábuas! Oito pregos e um conhecimento avançado de Car-pinta-ri-a!	8 tábuas! 8 pregos e um conhecimento avançado de Carpintaria!
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Gonna need some more over...Here...</i>	Vou precisar de um pouco mais...Aqui...	Um pouco mais...
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>What goes good at the top of a flight of stairs?</i>	O que vai bem no topo de um lance de escadas?	O que ficaria legal no topo das escadas?
<i>A table with a drawer in it, right? That make you yee-hah?</i>	Uma mesa com gaveta, certo? Isso vale um viva?	Uma mesa com gaveta? Isso ficaria legal?
<i>Makes me yee-hah anyways.</i>	Pelo menos pra mim sim.	Eu acho que sim
<i>A lady could keep her valuables in it.</i>	Uma senhorita poderia guardar seus objetos de valor nela.	Uma senhorita poderia guardar seus objetos de valor nela.
<i>Maybe a bible, maybe a gun.</i>	Talvez uma Bíblia, talvez uma arma.	Talvez uma Bíblia, talvez uma arma.
<i>Five planks! Four nails! Go!</i>	Cinco tábuas! Quatro pregos! Vai!	5 tábuas! 4 pregos! Vamos!
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>That's enough for this week, huh?</i>	Isso é o suficiente para esta semana, não é?	Chega de trabalho nesta semana, não é?
<i>If you're wantin' more - I'll be upstairs.</i>	Se você quiser algo a mais, estarei lá em cima.	Se você quiser alguma coisa, estarei no andar de cima.
<i>Till next time!</i>	Até a próxima!	Até a próxima!
<i>♪ Wood... craft! ♪</i>	<i>♪ Wood... craft! ♪</i>	[vinheta]
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – EXPOSURE SURVIVAL – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 5		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Hey, it's me. Dean - back with some nature.</i>	Bem-vindos de volta ao <i>Exposure Survival</i> , pessoal.	[Dean] Bem-vindos ao Programa Aventuras Extremas.

<i>Welcome back to Exposure Survival.</i>	Eu sou o Dean e estou de volta à natureza.	Eu sou o Dean e estou de volta na natureza.
<i>Now I hate killing little creature guys.</i>	Bom gente, eu odeio matar criaturinhas.	Gente, eu odeio matar os bichinhos.
<i>But sometimes you've just got to survive, right?</i>	Mas às vezes você precisa sobreviver, certo?	Mas você precisa sobreviver, certo?
<i>Today we're building what I call a 'Wooden Cage Trap'.</i>	Hoje estamos construindo o que chamo de 'Armadilha de Caixote'.	Hoje estamos construindo uma armadilha usando caixote.
<i>It's this cage you build out of wood.</i>	É esse tipo de gaiola que você constrói com madeira.	É esse tipo de gaiola de madeira.
<i>Inside it you trap stuff.</i>	Dentro dela você prende as coisas.	Você prende as coisas dentro dela
<i>So right now I'm taking this saw to three planks.</i>	Então, agora eu vou levar esta serra elétrica para as três tábuas.	Agora vou usar a serra elétrica nestas três tábuas.
<i>Then, five nails should do you right.</i>	Cinco pregos devem dar.	5 pregos devem ser suficientes.
<i>Just hammer it all into place...</i>	Basta martelar tudo no lugar...	Basta martelar tudo no lugar...
<i>...like this.</i>	...assim.	...assim.
<i>Now let's go somewhere quiet.</i>	Agora vamos para algum lugar tranquilo.	Agora vamos para algum lugar tranquilo.
<i>Here I am in the woods, and I'm setting down the trap.</i>	Aqui estou na floresta e vou montar a armadilha.	Estou aqui na floresta e vou montar a armadilha.
<i>Just... chuck in some bait like this and get outta there.</i>	Agora só... jogue uma isca como essa e saia daí.	Agora jogue uma isca e saia daí.
<i>When you come back?</i>	E quando voltar?	E quando você voltar...
<i>Maybe there'll be a little animal guy there.</i>	Talvez tenha um animalzinho lá.	Talvez tenha um animalzinho lá.
<i>Ready for the pot.</i>	Pronto para a panela.	E depois de matar e limpar...
<i>Once you've killed and gutted him anyway.</i>	Depois de matar e limpar, claro.	Ele vai estar pronto para a panela.

<i>Until next time guys!</i>	Até a próxima pessoal!	Até a próxima pessoal!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – ANÚNCIOS – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 5		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>It Steams! It Broils! It can even fricassee!</i>	Ela cozinha no vapor! Ela grelha! Ela pode fazer até fricassé!	[apresentador anúncio] essa máquina é incrível, Diane.
<i>What is this amazing machine Diane?</i>	O que é essa máquina incrível Diane?	[Diane] Essa máquina cozinha no vapor! Ela grelha!
<i>Why it's the Harakka all-purpose slow-broiler, from Scandinavia!</i>	É a multiuso de cozimento lento Harakka, da Escandinávia!	[apresentador] É uma panela da marca Harakka, fabricada na Escandinávia!
<i>I had NO idea that Scandinavia was such an AMAZING place!</i>	Eu NÃO tinha ideia de que a Escandinávia era um lugar tão INCRÍVEL!	[Diane] Eu não sabia que a Escandinávia era um lugar tão incrível!
<i>Well now you do! Have you seen me do this yet?</i>	Bem, agora você faz! Você já me viu fazendo isso?	[apresentador] Agora você sabe!
<i>No way.</i>	Sem chance.	
<i>Uhuh!</i>	Uhul!	
<i>And what can I put in there?</i>	E o que posso colocar aí?	[Diane] E o que eu posso colocar dentro desta máquina?
<i>Vegetables, meat, your favorite snack....</i>	Legumes, carne, seu lanche preferido....	[apresentador] Legumes, carne, seu lanche preferido....
<i>This is the FIRST machine of its kind. And you know what?</i>	Esta é a PRIMEIRA máquina desse tipo. E sabe de uma coisa?	Esta é a PRIMEIRA máquina deste tipo. E sabe de uma coisa?
<i>What?</i>	O quê?	[Diane] O quê?
<i>It's a DREAM to clean. Just watch.</i>	É um SONHO para limpar. Só observe.	[apresentador] É muito fácil de limpar. Observe.
<i>That is amazing. How do I get one?</i>	Isso é incrível. Como faço para conseguir uma?	[Diane] Isso é incrível. Como faço para comprar uma máquina dessa?

<i>Just call the number on-screen!</i>	Basta ligar para o número na tela!	[apresentador] Basta ligar para o número na tela!
<i>You know how this works by now!</i>	Você já sabe como funciona!	

TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – COOK SHOW – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 6		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>How you doing? Welcome back to the Cook show!</i>	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	[apresentador 1] Tudo bem? Bem-vindos ao nosso programa de culinária
<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware.</i>	Oferecido por Facas <i>Kitten</i> - Excelência Americana em Utensílios culinários	"Patrocinadora: Facas <i>Kitten</i> - excelência americana em itens de cozinha".
<i>Let's quit fooling around!</i>	Vamos parar de enrolar!	Vamos começar!
<i>You know why we're here...</i>	Vocês sabem por que estamos aqui...	Os telespectadores já sabem porque eu estou aqui.
<i>Cake!</i>	Bolo!	Vamos fazer um bolo!
<i>First you need a batter - take a bowl and mix in...</i>	Primeiramente precisamos da massa - peguem uma tigela e misture...	Misture os ingredientes da massa em uma tigela.
<i>Flour! Butter! Sugar! Egg! Yeast! Milk!</i>	Farinha! Manteiga! Açúcar! Ovo! Fermento! Leite!	Farinha! Manteiga! Açúcar! Ovo! Fermento! Leite!
<i>You get all that?</i>	Vocês pegaram tudo?	Vocês pegaram todos os ingredientes?
<i>Flour! Butter! Sugar! Egg! Yeast! Milk!</i>	Farinha! Manteiga! Açúcar! Ovo! Fermento! Leite!	Farinha! Manteiga! Açúcar! Ovo! Fermento! Leite!
<i>Add it all into a Baking Pan and... add some flavor.</i>	Coloque tudo em uma assadeira e... acrescente um pouco de sabor.	Coloque toda a massa em uma assadeira.
<i>Today I'm using banana, berries...</i>	Hoje estou usando banana, frutas vermelhas...	Hoje vamos usar banana, frutas vermelhas

<i>And a squeeze of lemon.</i>	E um pouco do sumo de limão.	E um pouco de suco de limão.
<i>Then into the oven, and leave to get delicious!</i>	Depois levem ao forno até ficar uma delícia!	Depois leve a assadeira para o forno.
<i>Can't beat that smell, huh?</i>	Não dá para resistir a esse cheiro, hein?	Esse cheiro está muito bom!
<i>See you tomorrow!</i>	Vejo vocês amanhã!	Vejo vocês amanhã!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA –PROGRAMA DE TV – WOODCRAFT – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 6		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Y'all are watching Woodcraft!</i>	Vocês estão assistindo ao <i>Woodcraft!</i>	[apresentador 2] Vocês estão assistindo ao Programa de Carpintaria!
<i>Your one stop shop for home improvement!</i>	A solução ideal para sua obra residencial!	
<i>Today we're building a...</i>	Hoje estamos construindo uma...	Hoje vamos construir uma estante.
<i>A bookcase.</i>	Uma estante.	
<i>You'll need five planks and four nails.</i>	Vocês precisarão de cinco tábuas e quatro pregos.	Vamos precisar de 5 tábuas e 4 pregos.
<i>Take your hammer like so... and...</i>	Pegue seu martelo, assim... e...	Pegue seu martelo, assim...
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Okay so we're talking to men today, apparently.</i>	Ok, então estamos falando com homens hoje, aparentemente.	Hoje estamos falando com os homens.
<i>Focus-testing. You gotta love it, huh?</i>	Pesquisa de opinião. Vocês devem amar, hein?	Então acho que eles vão gostar.
<i>Anyway, men like bars. They like beer.</i>	Afinal, os homens gostam de bares. Eles gostam de uma cerveja.	Afinal os homens gostam de bares e cerveja
<sigh>	<suspiro>	[suspiro]
<i>Would you... dude...</i>	Vocês gostariam... cara...	

<i>Like to build a bar in your own home?</i>	de construir um bar em sua própria casa?	O que vocês acham de ter um bar em casa?
<i>They say you really would. So... for the corners.</i>	Dizem que vocês realmente gostariam. Então... para as bordas.	Demais né? Vamos começar com os cantos do móvel.
<i>Four planks, four nails and some nimble fingers.</i>	Quatro tábuas, quatro pregos e alguns dedos ágeis.	4 tábuas, 4 pregos e dedos ágeis.
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Yee-hah. There y'all are.</i>	Ae...isso. Aí está!	Legal!
<i>And for the middle? The bar element?</i>	E para o meio? O porta bebidas?	E no meio do móvel, no balcão de bebidas?
<i>Same again: four planks, four nails.</i>	O mesmo de novo: quatro tábuas, quatro pregos.	O mesmo: 4 tábuas, 4 pregos.
<i>*bang* *bang*</i>	<i>*tum* *tum*</i>	[batidas de martelo]
<i>Put it all together and... you're good and ready.</i>	Juntem tudo... está ótimo e pronto.	Juntem todas as partes, e está pronto.
<i>Well, I need a drink.</i>	Uau, preciso de uma bebida.	Ufa, preciso de uma bebida.
<i>Here's to the new era of Woodcraft.</i>	Aqui está a nova era do Woodcraft.	Essa é uma nova fase no nosso programa de carpintaria.
<i>Till next time.</i>	Até a próxima.	Até mais!
<i>♪ Wood... craft! ♪</i>	<i>♪ Wood... craft! ♪</i>	[vinheta]
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – EXPOSURE SURVIVAL – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 6		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>It's Dean - back with Exposure Survival!</i>	Eu sou o Dean - de volta com o <i>Exposure Survival!</i>	[Dean] Bem-vindos ao Programa Aventuras Extremas.
<i>Hey guys! Welcome back to Nature!</i>	Oi pessoal! Bem vindos novamente à natureza.	Eu sou o Dean e estou de volta na natureza.
<i>All the time people ask: "Dean - where do you find all this stuff?"</i>	As pessoas me perguntam o tempo todo: "Dean – de onde você tira todas essas coisas?"	As pessoas me perguntam como eu faço essas coisas legais...

<i>"You're in the middle of nowhere but you've got cool gear."</i>	"Você está no meio do nada, mas sempre tem umas coisas legais."	Assim no meio do nada
<i>Well there's two answers to that question-asker.</i>	Bem, há duas respostas para essa pergunta.	Eu tenho 2 respostas.
<i>One is the paperclip: which stays on me at ALL times.</i>	Uma delas é o clipe de papel: que fica comigo o tempo todo.	A primeira é o clipe de papel: que fica comigo o tempo todo.
<i>The second is foraging.</i>	E a segunda é o forrageamento.	E a segunda é saber buscar as coisas que a natureza pode fornecer.
<i>It's amazing the sort of stuff that nature can provide.</i>	É incrível o tipo de coisas que a natureza pode fornecer.	
<i>So next time you're in the woods: open your eyes.</i>	Então, da próxima vez que você estiver na floresta: abra os olhos.	Então, preste atenção quando você estiver na floresta.
<i>Look around.</i>	Olhe em volta.	Olhe em volta.
<i>And when you've picked up what you can find?</i>	E quando você tiver colhido as coisas que encontrou?	Você vai colher coisas incríveis.
<i>Well that's just amazing, ey?</i>	Bem, isso é simplesmente incrível, não é?	
<i>Then check out the woods next door.</i>	Então dá uma olhada nas florestas ao redor.	Então sempre olhe para as florestas ao redor de você
<i>Woods are just awesome.</i>	Florestas são simplesmente fantásticas.	As florestas são simplesmente fantásticas.
<i>Until next time guys!</i>	Até a próxima pessoal!	Até a próxima pessoal!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – ANÚNCIOS – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 6		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>This house used feel dark and lonely, but...</i>	Essa casa parecia escura e solitária, mas...	[apresentador anúncio] Essa casa parecia escura, mas...
<i>...with Connall and Coble overhead lights - life is illuminated.</i>	...com as luminárias Connall e Coble - a vida é mais iluminada.	...com as luminárias Connall e Coble, a vida é mais iluminada.

<i>I'll see you later honey!</i>	Te vejo mais tarde, querido!	
<i>Bye sweetie. Back at seven for pot roast!</i>	Tchauzinho. Volte às sete para o assado!	
<i>Sure thing! Hey isn't it bright in here?</i>	Pode deixar! Ei, não está mais claro aqui?	Está mais claro aqui?
<i>It sure is.</i>	Com certeza esta.	Com certeza está.
<i>Connall and Coble overhead lighting can do magic.</i>	As luminárias Connall e Coble podem fazer mágica.	As luminárias Connall e Coble podem fazer mágica.
<i>Enjoy your day!</i>	Aproveite seu dia!	
<i>Now he's gone - I'll let you into a secret.</i>	Agora que ele já foi, vou te contar um segredo.	Agora que meu amigo foi embora, vou te contar um segredo.
<i>Order today and you can bring life back into your home...</i>	Faça seu pedido hoje e poderá trazer vida de volta para sua casa...	Faça seu pedido hoje e traga luz para sua casa...
<i>... with 10% off every order.</i>	... com 10% de desconto em cada pedido.	... com 10% de desconto em cada pedido.
<i>Be like me.</i>	Seja como eu.	Seja como eu.
<i>My life is illuminated, with Connall and Coble!</i>	Minha vida está mais iluminada, com Connall e Coble!	Minha casa está mais iluminada, com Connall e Coble!

TRADUÇÃO INTER E INTRALINGÜÍSTICA – PROGRAMA DE TV – COOK SHOW – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 7

INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Welcome back to the Cook Show folks.</i>	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	[apresentador 1] Tudo bem? Bem-vindos ao nosso programa de culinária

<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware</i>	Oferecido por Facas <i>Kitten</i> - Excelência Americana em Utensílios culinários	"Patrocinadora: Facas <i>Kitten</i> - excelência americana em itens de cozinha".
<i>Today's the day for a nourishing Chicken and Noodle soup.</i>	Hoje é dia de uma sopa bem nutritiva, de frango e macarrão.	Hoje vamos fazer uma sopa com muitos nutrientes
<i>I don't know about you, but a good Chicken soup?</i>	Não sei vocês, mas uma boa canja de galinha?	Não sei se os telespectadores concordam,
<i>It solves everything.</i>	Isso resolve tudo.	Mas uma boa canja de galinha pode resolver tudo.
<i>Nourishing, mood-lifting...</i>	é nutritivo, melhora o humor...	Tem nutrientes, melhora o humor
<i>The smell of home, y'know?</i>	Cheiro de casa, sabe?	e tem um cheiro que lembra nossa casa.
<i>To start, you need some cooked chicken.</i>	Para começar, vocês vão precisar de um pouco de frango cozido.	Primeiro, você precisa de um pouco de frango
<i>Broil, fry, bake - your choice.</i>	Grelhado, frito, ou assado - vocês escolhem.	Pode ser frango grelhado, frito ou assado.
<i>Then get yourself a pot of water.</i>	Então pegue uma panela com água.	Depois pegue uma panela e coloque água
<i>Add it in, bring to the boil and add...</i>	Adicione o frango, deixe ferver e acrescente...	Coloque o frango na panela e deixe a água ferver
<i>Bell Pepper, Onion, Potato...</i>	Pimentão, Cebola, Batata...	Acrescente pimentão, cebola, e batata...

<i>Don't matter if anything's getting stale.</i>	Não importa se alguma coisa estiver meio sem graça.	
<i>Soup fixes everything.</i>	Sopa resolve tudo.	
<i>Then don't forget those dry ramen noodles and...</i>	Enfim, não se esqueçam do macarrão tipo lámen e...	não se esqueça do macarrão tipo lámen
<i>A few twists of pepper.</i>	Algumas rodela de pimentão.	Coloque mais rodela de pimentão.
<i>Bam! Chicken and Noodle soup.</i>	Tcharam! Sopa de frango e macarrão.	Está pronto! Canja de galinha com macarrão
<i>Guaranteed to lighten a rainy day.</i>	Infalível para aliviar um dia chuvoso.	Prato perfeito para melhorar um dia ruim.
<i>See y'all tomorrow!</i>	Vejo vocês amanhã!	Vejo vocês amanhã!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – ANÚNCIOS – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 7		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Now I'd like you to meet my good friend Tooks Bear.</i>	Agora eu gostaria que vocês conhecessem meu grande amigo Urso Tooks.	[apresentador anúncio] Eu gostaria que vocês conhecessem meu amigo, o Urso Tooks.
<i>Tooks Bear is the friendliest, smiliest, bounciest bear in town.</i>	O Urso Tooks é a pelúcia mais amigável, sorridente e saltitante da cidade.	O Urso Tooks é o urso mais amigável e sorridente da cidade.
<i>You know why you'll like him the most?</i>	Sabe por que você vai gostar ainda mais dele?	Sabe o que é mais legal no Urso Tooks?

<i>He's only \$49.99 plus postage and packing.</i>	Ele custa apenas R\$49,99 mais a postagem e embalagem.	O Urso Tooks custa apenas R\$49,99 com a postagem e embalagem.
<i>All I have to do is press this little button on his paw and...</i>	Tudo o que tenho que fazer é apertar esse botãozinho na sua pata e...	É só apertar esse botãozinho na sua pata e...
<i>I'm Tooks Bear! Let's go on an adventure!</i>	Eu sou o Urso Tooks! Vamos embarcar numa aventura!	"Eu sou o Urso Tooks! Vamos brincar!"
<i>We sure will Tooks!</i>	Com certeza iremos, Tooks!	Com certeza sim, Urso Tooks!
<i>For \$49.99 who'd resist? Call now!</i>	Por R\$49,99 quem vai resistir? Ligue agora!	Por R\$49,99 todo mundo quer! Ligue agora!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – EXPOSURE SURVIVAL – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 7		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Dean right here: welcoming YOU back to Nature.</i>	É o Dean aqui - de novo te dando boas-vindas à natureza.	[Dean] Bem-vindos ao Programa Aventuras Extremas.
<i>This is: Exposure Survival!</i>	Este é o <i>Exposure Survival!</i>	Eu sou o Dean e estou de volta na natureza.
<i>Everyone gets thirsty, right? I know I do.</i>	Todo mundo fica com sede, certo? Eu sei que sim.	Eu sei que todo mundo sente sede.
<i>If you're a way away from a river though, and there's no tap?</i>	Mas e se você estiver longe de um rio e não houver torneira?	Mas e se você não tiver nenhuma água potável por perto?

<i>What are you going to do when the sky stops providing?</i>	O que você vai fazer quando o céu parar de fornecer?	E o que fazer quando parar de chover?
<i>I'm talking rain guys.</i>	Estou falando da chuva, pessoal.	
<i>Storing rain, or 'water', is vital to survival.</i>	Armazenar chuva, ou "água", é vital para a sobrevivência.	Armazenar água da chuva é essencial para sobreviver.
<i>So build a Rain Collector Barrel to collect water.</i>	Portanto, construa um Barril Coletor de Chuva para coletar água.	Então, construa um barril coletor de chuva para coletar água.
<i>Take four wooden planks, four nails and...</i>	Pegue quatro tábuas de madeira, quatro pregos e...	Pegue 4 tábuas de madeira, 4 pregos e...
<i>Whack 'em with your hammer.</i>	Bata neles com seu martelo.	Bata nos pregos com seu martelo.
<i>Then use rubbish bags, or 'garbage' bags, for the interior.</i>	Em seguida, use sacos de lixo, para o interior.	Em seguida, coloque sacos de lixo dentro do barril
<i>Then: look at the sky.</i>	Depois olhe para o céu.	Depois observe o céu.
<i>When it rains just watch that thing fill.</i>	Quando chover, observe aquela coisa encher.	Quando chover, observe o barril encher com a água da chuva
<i>You'll think: 'Wow. I'm not going to die.'</i>	Você vai pensar: 'Uau. Eu não vou morrer.'	Então você vai respirar aliviado porque não vai passar sede.
<i>"And that is awesome!"</i>	E isso é incrível!	E isso é incrível!

<i>Until next time guys!</i>	Até a próxima pessoal!	Até a próxima pessoal!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – ANÚNCIOS – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 7		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Now I'd like you to meet my good friend Tooks Bear.</i>	Agora eu gostaria que vocês conhecessem meu grande amigo Urso Tooks.	[apresentador anúncio] Eu gostaria que vocês conhecessem meu amigo, o Urso Tooks.
<i>Tooks Bear is the friendliest, smiliest, bounciest bear in town.</i>	O Urso Tooks é a pelúcia mais amigável, sorridente e saltitante da cidade.	O Urso Tooks é o urso mais amigável e sorridente da cidade.
<i>You know why you'll like him the most?</i>	Sabe por que você vai gostar ainda mais dele?	Sabe o que é mais legal no Urso Tooks?
<i>He's only \$49.99 plus postage and packing.</i>	Ele custa apenas R\$49,99 mais a postagem e embalagem.	O Urso Tooks custa apenas R\$49,99 com a postagem e embalagem.
<i>All I have to do is press this little button on his paw and...</i>	Tudo o que tenho que fazer é apertar esse botãozinho na sua pata e...	É só apertar esse botãozinho na sua pata e...
<i>I'm Tooks Bear! Let's go on an adventure!</i>	Eu sou o Urso Tooks! Vamos embarcar numa aventura!	"Eu sou o Urso Tooks! Vamos brincar!"
<i>We sure will Tooks!</i>	Com certeza iremos, Tooks!	Com certeza sim, Urso Tooks!

<i>For \$49.99 who'd resist? Call now!</i>	Por R\$49,99 quem vai resistir? Ligue agora!	Por R\$49,99 todo mundo quer! Ligue agora!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – COOK SHOW – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 8		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Hey! You're with the Cook Show!</i>	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	[apresentador 1] Tudo bem? Bem-vindos ao nosso programa de culinária
<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware</i>	Oferecido por Facas <i>Kitten</i> - Excelência Americana em Utensílios culinários	"Patrocinadora: Facas <i>Kitten</i> - excelência americana em itens de cozinha"
<i>My family are outdoors types.</i>	Minha família é do tipo que gosta de atividades ao ar livre.	A minha família gosta muito de atividades ao ar livre.
<i>So my refrigerator can get kinda interesting.</i>	Então a minha geladeira pode ficar bem interessante.	Por isso na minha geladeira sempre tem comidas diferentes
<i>One thing I can cook - and cook mighty fine - is rabbit.</i>	Uma coisa que eu sei cozinhar - e cozinhar muito bem - é coelho.	E uma coisa que eu sei cozinhar muito bem, é o coelho.
<i>Now rabbit's a light flavor, so in today's stew...</i>	Agora, o coelho tem um sabor suave, então no ensopado de hoje...	O coelho tem um sabor suave

<i>We're gonna back it up with bacon.</i>	Vamos reforçar com bacon.	Então vamos usar bacon para reforçar o ensopado de hoje
<i>Everyone likes bacon, huh?</i>	Todo mundo gosta de bacon, né?	Todo mundo gosta de bacon, não é?
<i>Cook your rabbit meat, add to a pot of water then...</i>	Cozinhe a carne de coelho, coloque em uma panela com água e depois...	Primeiro vamos cozinhar a carne de coelho em uma panela com água
<i>Throw in your bacon, your tomato, your onion...</i>	Adicione seu bacon, seu tomate, sua cebola...	Depois adicione o bacon, tomate, cebola e cenouras.
<i>... your carrots, if you want.</i>	...e cenouras, se quiser.	
<i>Then, if you're like me, just a bit of salt for flavor.</i>	E se vocês forem iguais a mim, só mais um pouco de sal para dar sabor.	Se você quiser pode colocar um pouco mais de sal.
<i>Seventy minutes on high heat will do ya.</i>	Setenta minutos em fogo alto bastam.	Deixe 70 minutos em fogo alto.
<i>Bam! Looks good, huh?</i>	Tcharam! Parece bom, não é?	Está pronto! Parece bom.
<i>Split into four bowls, or two if you're hungry.</i>	Dividam em quatro tigelas ou duas se estiverem com fome.	Dividam em tigelas para comer
<i>See y'all tomorrow.</i>	Até amanhã!	Até amanhã!
TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – ANÚNCIOS – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 8		

INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>I'm Doctor Cox, and I'm here to talk to YOU about bladder control.</i>	Eu sou o Doutor Cox e estou aqui para falar com você sobre incontinência urinária.	[Doutor Cox] Oi, sou o Doutor Cox. Vamos conversar sobre problemas para controlar a bexiga.
<i>Now I've been helping families for forty long years, but I have NEVER...</i>	Ajudo famílias há quarenta longos anos, mas NUNCA...	Eu ajudo famílias há quarenta anos, mas eu NUNCA...
<i>... come across a treatment like Incontileve.</i>	... me deparei com um tratamento como o Incontileve.	... vi um tratamento como o Incontileve.
<i>Everywhere I go, good friends say 'Thank you Doctor Cox'.</i>	Onde quer que eu vá, bons amigos me dizem 'Obrigado, Doutor Cox'.	
<i>Thanks for asking family doctors to recommend:</i>	Obrigado por pedir aos médicos de família que recomendassem:	por recomendar aos médicos:
<i>Incontileve.</i>	Incontileve.	Incontileve
<i>Product may cause swelling of the urinary tract....</i>	O produto pode causar inchaço do trato urinário....	O uso deste produto pode causar inchaço no sistema urinário....
<i>...headaches, nausea and sudden irritation.</i>	...dores de cabeça, náuseas e irritação repentina.	...dores de cabeça, náuseas e irritação.
<i>Ask your doctor today.</i>	Procure o seu médico.	Procure o seu médico.

TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – ANÚNCIOS – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 8		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Now I'd like you to meet my good friend Tooks Bear.</i>	Agora eu gostaria que vocês conhecessem meu grande amigo Urso Tooks.	[apresentador anúncio] Eu gostaria que vocês conhecessem meu amigo, o Urso Tooks.
<i>Tooks Bear is the friendliest, smiliiest, bounciest bear in town.</i>	O Urso Tooks é a pelúcia mais amigável, sorridente e saltitante da cidade.	O Urso Tooks é o urso mais amigável e sorridente da cidade.
<i>You know why you'll like him the most?</i>	Sabe por que você vai gostar ainda mais dele?	Sabe o que é mais legal no Urso Tooks?
<i>He's only \$49.99 plus postage and packing.</i>	Ele custa apenas R\$49,99 mais a postagem e embalagem.	O Urso Tooks custa apenas R\$49,99 com a postagem e embalagem.
<i>All I have to do is press this little button on his paw and...</i>	Tudo o que tenho que fazer é apertar esse botãozinho na sua pata e...	É só apertar esse botãozinho na sua pata e...
<i>I'm Tooks Bear! Let's go on an adventure!</i>	Eu sou o Urso Tooks! Vamos embarcar numa aventura!	"Eu sou o Urso Tooks! Vamos brincar!"
<i>We sure will Tooks!</i>	Com certeza iremos, Tooks!	Com certeza sim, Urso Tooks!
<i>For \$49.99 who'd resist? Call now!</i>	Por R\$49,99 quem vai resistir? Ligue agora!	Por R\$49,99 todo mundo quer! Ligue agora!

TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – COOK SHOW (REPETE O MESMO PROGRAMA) – CANAL 203, LIFE AND LIVING – Dia 8		
INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>Now I'd like you to meet my good friend Tooks Bear.</i>	Agora eu gostaria que vocês conhecessem meu grande amigo Urso Tooks.	[apresentador anúncio] Eu gostaria que vocês conhecessem meu amigo, o Urso Tooks.
<i>Tooks Bear is the friendliest, smiliest, bounciest bear in town.</i>	O Urso Tooks é a pelúcia mais amigável, sorridente e saltitante da cidade.	O Urso Tooks é o urso mais amigável e sorridente da cidade.
<i>You know why you'll like him the most?</i>	Sabe por que você vai gostar ainda mais dele?	Sabe o que é mais legal no Urso Tooks?
<i>He's only \$49.99 plus postage and packing.</i>	Ele custa apenas R\$49,99 mais a postagem e embalagem.	O Urso Tooks custa apenas R\$49,99 com a postagem e embalagem.
<i>All I have to do is press this little button on his paw and..</i>	Tudo o que tenho que fazer é apertar esse botãozinho na sua pata e...	É só apertar esse botãozinho na sua pata e...
<i>I'm Tooks Bear! Let's go on an adventure!</i>	Eu sou o Urso Tooks! Vamos embarcar numa aventura!	"Eu sou o Urso Tooks! Vamos brincar!"
<i>We sure will Tooks!</i>	Com certeza iremos, Tooks!	Com certeza sim, Urso Tooks!
<i>For \$49.99 who'd resist? Call now!</i>	Por R\$49,99 quem vai resistir? Ligue agora!	Por R\$49,99 todo mundo quer! Ligue agora!

**TRADUÇÃO INTER E INTRALINGUÍSTICA – PROGRAMA DE TV – COOK SHOW – CANAL 203,
LIFE AND LIVING – Dia 9**

INGLÊS	PORTUGUÊS	LEGENDAGEM DE LEITURA FÁCIL
<i>How you doing? You're on the Cook Show!</i>	[apresentador <i>Cook Show</i>] Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	[apresentador 1] Tudo bem? Bem-vindos ao nosso programa de culinária
<i>Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware</i>	"Patrocinadora: Facas <i>Kitten</i> - excelência americana em itens de cozinha"...	"Patrocinadora: Facas <i>Kitten</i> - excelência americana em itens de cozinha"
<i>Today we're going to settle something!</i>	Hoje vamos esclarecer uma coisa!	Hoje vamos esclarecer uma coisa!
<i>Something once and for all!</i>	De uma vez por todas!	De uma vez!
<i>Pancakes or waffles, which is best?</i>	Panquecas ou waffles, o que é melhor?	O que é melhor? Panquecas ou waffles
<i>Well, I'll tell ya.</i>	Bem, eu vou te dizer.	Bem, eu vou te dizer.
<fzzt>	[chiado da televisão]	[chiado da televisão]
<bzzt>	[chiado da televisão]	[chiado da televisão]
<bzzt>	[chiado da televisão]	[chiado da televisão]

Fonte: Quadro criado pelo autor

APÊNDICE B

DIÁRIO DE BORDO- TRADUÇÃO INTERLINGUÍSTICA-PROGRAMA DE TV: *LIFE AND LIVING*

- 1) Texto fonte: Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 0 (zero) - videogame: *Project Zomboid*
- 2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 0 (zero) - videogame : *Project Zomboid*

Diário de Bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
How you doing? Welcome back to the Cook show!	Como vocês estão? Bem-vindos de volta ao Cozinha Show!	Escolha de uma adaptação para o nome do programa	Manter o <i>Show</i> e traduzir apenas Cozinha	- Equivalência no termo Cozinha e naturalização do termo Show	- 02/03/2024 - Leitura atenta do texto original - Avaliação das possibilidades de tradução - Revisão do texto traduzido
Brought to you by Kitten Knives - Fine American Cookware.	Oferecido por Facas Kitten - Excelência Americana em Utensílios culinários	A tradução de uma marca e seu slogan.	Manter o nome próprio <i>Kitten</i> e adaptar o slogan: Excelência Americana em Utensílios culinários	O nome da marca <i>Kitten</i> foi mantido pois não atrapalha o entendimento. Já o slogan foi adaptado para soar linguisticamente natural	- 02/03/2024 - Leitura atenta do texto original - Busca de informações sobre a expressão, no contexto do jogo - Escolha da

					opção que transmite o significado do texto original e atende aos requisitos da língua de chegada e do público-alvo - Revisão do texto traduzido
Can't beat that smell, huh?	Não dá para resistir a esse cheiro, hein?	Busca de interjeições	Escolha da interjeição <i>hein</i>	As duas interjeições <i>Huh e Hein</i> podem ser consideradas equivalentes	- 02/03/2024 - Busca de interjeições similares na língua de saída e chegada. - Revisão do texto traduzido
Y'all are watching Woodcraft!	Vocês estão assistindo ao Woodcraft!	<i>Woodcraft</i> traz o conceito do programa e faz parte da identidade sonora.	Manter o termo em Inglês	Traduzir o termo poderia trazer prejuízo à identidade sonora e visual do programa	- 02/03/2024 - Busca de informações sobre a expressão, no contexto do jogo - Busca de nomes similares na língua de chegada - Revisão do texto traduzido
Your one stop shop for home improvement!	A solução ideal para sua obra residencial!	Não há uma expressão equivalente para <i>one stop shop</i>	Adaptação da expressão.	Manter o sentido de um único local abrangente para atender às necessidades de melhoria ou reforma residencial.	- 02/03/2024 - Busca de informações sobre o contexto cultural e linguístico da expressão original - Escolha de uma expressão adaptada para a língua de chegada.

					- Revisão do texto traduzido
bang *bang*	*tum* *tum*	Onomatopeia	Busca da equivalência sonora	Manter a sonoridade e o significado que elas evocam	- 02/03/2024 - Busca de onomatopéias com sons similares na língua de saída e chegada - Revisão do texto traduzido
Focus-testing. You got to love it, huh?	Pesquisa de opinião. Vocês vão amar, né?	Expressão equivalente na tradução direta, “teste de foco” não é natural na língua de chegada	Adaptação para pesquisa de opinião.	A adaptação preserva o sentido da expressão e facilita a compreensão.	- 02/03/2024 - O termo literal “teste de foco” parecia desconfortável na língua de chegada. - Escolha de termo que transmite a mesma ideia - Revisão do texto traduzido
Yee-hah. There y'all are.	Uhu! Aí estão!	Interjeição sem equivalente em Português	Adaptação para uma interjeição próxima <i>Uhu!</i>	Ambas interjeições transmitem entusiasmo	- 02/03/2024 - Busca de interjeições similares na língua de saída e chegada. - Revisão do texto traduzido
And for the middle? The bar element?	E para o meio? O balcão de bebidas?	<i>Bar element</i> faz parte do arsenal de itens do jogo e	Localizar expressão para <i>balcão de</i>	O termo escolhido é o que mais se aproxima da	- 02/03/2024 - Busca de informações sobre a

		é ilustrado	<i>bebidas</i>	figura apresentada no jogo, e ainda mantém o sentido original do termo.	expressão no contexto do jogo - Busca de nomes similares na língua de chegada - Revisão do texto traduzido
Welcome back to Exposure Survival guys.	Bem-vindos de volta ao Sobrevivendo ao Extremo , pessoal.	Nome próprio - Nome de programa	Equivalência de <i>Survival</i> e Adaptação de <i>Exposure</i>	A combinação de equivalência e adaptação garantem a ideia de sobrevivência em condições extremas, do texto original.	- 02/03/2024 - Busca de informações sobre a expressão no contexto do jogo - Pesquisa de nomes similares na língua de chegada - Revisão do texto traduzido
I'm Dean and I'm goin' back to nature.	Eu sou o Dean e estou de volta à natureza.	Nome próprio	Manter o original	Não há comprometimento na compreensão.	- 02/03/2024 - Escolha prévia em manter nomes próprios.
Life isn't all... Coke Floats and laughing it up.	A vida não é só um Mar de rosas e diversão .	Expressão idiomática	Adaptação da expressão por uma da cultura de chegada: <i>Mar de rosas</i>	<i>Coke Floats</i> transmite ideia de momentos agradáveis. Dessa forma a expressão <i>Mar de rosas</i> , mantém o sentido figurado.	- 03/03/2024 - Tradução literal da expressão idiomática - A expressão "A vida não é só... Coca-Cola flutuante e risada" não é natural na língua de chegada e causa estranhamento - Pesquisa de

					expressões que transmitem a mesma intenção. - Revisão do texto traduzido
<i>Now if you're a smart-arse, you're saying:</i>	Agora, se você é um sabichão , você vai dizer:	Expressão coloquial	Adaptação para sabichão	Sabichão mantém a ideia original do termo smart-arse , descrevendo alguém que é excessivamente esperto	- 03/03/2024 - Busca de informações sobre a expressão no contexto do jogo - Pesquisa de expressões na língua de chegada. - Revisão do texto traduzido
<i>I don't know about you, but a good Chicken soup?</i>	Não sei vocês, mas uma boa canja de galinha?	Nome de prato culinário	Adaptação da equivalência: Sopa de galinha por Canja de galinha	O termo Sopa de Galinha não é comumente usado. A expressão usual é Canja de Galinha .	- 03/03/2024 - Tradução literal da expressão. - A expressão "Sopa de galinha" não é comum na língua de chegada. - Adaptação para uma expressão mais natural. - Revisão do texto traduzido
<i>Then don't forget those dry ramen noodles and...</i>	Enfim, não se esqueçam do macarrão tipo lámén e...	Equivalente do nome do prato traz dificuldade na compreensão	Melhorar a equivalência para macarrão tipo lámén	A forma encontrada foi a mais apropriada para descrever esse tipo específico de macarrão	- 03/03/2024 - Tradução literal do termo. - A tradução "macarrão instantâneo seco" foi adaptada para ficar natural. - Revisão do texto

					traduzido.
<i>Bam! Chicken and Noodle soup.</i>	Tcharam! Canja de frango com macarrão.	Onomatopeia	Escolha do termo mais próximo: <i>Tcharam</i>	Bam e Tcharam transmitem a ideia de apresentar ou revelar algo de maneira impactante	- 03/03/2024 - Busca de onomatopéias que transmitem a mesma intenção na língua de saída e chegada - Revisão do texto traduzido
<i>Hunk at work, maybe?</i>	Talvez..um bonitão trabalhando?	Gíria - expressão coloquial	Escolha pelo termo <i>bonitão</i> para <i>unk</i>	A gíria em inglês é geralmente usada para se referir a um homem fisicamente atraente. <i>Bonitão</i> mantém o sentido original da palavra.	- 03/03/2024 - Pesquisa do contexto cultural da expressão na língua de saída. - Busca de termo em Português que transmita a ideia de "homem atraente" - Adaptação da gíria. - Revisão do texto traduzido.
<i>Tomorrow we're takin' off the training wheels.</i>	Amanhã a coisa vai ficar séria!	Metáfora sem equivalente	Adaptação para uma metáfora da Língua de chegada.	<i>Takin' off the training wheels</i> é uma metáfora que faz alusão ao ato de estar pronto para enfrentar desafios e avançar. Da mesma forma, a frase escolhida comunica a	- 03/03/2024 - Tradução literal da metáfora - A expressão "rodinhas de apoio" não é natural na língua de chegada. - Adaptação da metáfora para manter a mesma intenção

				ideia de que as circunstâncias exigirão mais atenção e esforço.	- Revisão de texto traduzido.
Door frames here we come!	Batentes , aqui vamos nós!	Equivalente incomum	Substituir o equivalente e: <i>moldura de portas</i> para <i>batentes</i> .	<i>Door frames</i> refere-se à estrutura completa ao redor de uma porta, entretanto, não é usual em Português usarmos <i>Moldura de porta</i> . Por outro lado, o termo <i>batentes</i> auxilia na compreensão	- 03/03/2024 - Pesquisa da expressão no contexto do jogo. - Tradução literal da expressão - Adaptação da expressão "molduras de portas" para uma mais comum em Português
All a joy.	é só alegria.	Tradução literal traz desconforto na compreensão	Adaptação da frase para naturalizar.	Substituir <i>tudo uma alegria</i> por <i>é só alegria</i> , mantém a ideia original e torna a frase mais natural na Língua de chegada.	- 03/03/2024 - Avaliação das possibilidades de tradução - Revisão do texto traduzido

Fonte: Barbosa e Costa (2022, p. 116)

- 1) Texto fonte: Texto fonte: Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 1 (um) - videogame: *Project Zomboid*
- 2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 1 (um) - videogame: *Project Zomboid*

Diário de Bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
You're at the mercy of the elements here	Você está à mercê das condições climáticas aqui.	<i>Elements</i> é um termo muito abrangente e sua tradução literal (elementos) não remete a mesma informação.	Fazer a correspondência de <i>elements</i> para <i>condições climáticas</i> .	A escolha por <i>condições climáticas</i> deixa claro que a pessoa está sujeita ou vulnerável às condições naturais.	- 04/03/2024 - Leitura atenta do texto original - Busca de informações sobre a expressão, no contexto do jogo - Escolha da opção que transmite o significado do texto original e atende aos requisitos da língua de chegada e do público-alvo - Revisão do texto traduzido
We find somewhere you can rest that sweet behind!	Vamos encontrar um lugar pra descansar esse doce bumbum!	Expressão informal	Adaptar para termo equivalente à traseiro	<i>Doce bumbum</i> mantém a essência descontraída e contextualizada	- 04/03/2024 - Análise do contexto cultural e histórico da expressão - Pesquisa de expressão na língua de chegada - Revisão do texto traduzido
I'm Doctor Cox, and I'm here to talk to	Eu sou o Doutor Cox e estou aqui	Nome próprio	Manter nome original	O nome próprio original não interfere	- 04/03/2024 - Decisão prévia em

<i>YOU about bladder control.</i>	para falar com VOCÊ sobre incontinência urinária.			na compreensão e não traz prejuízos.	manter nomes próprios
<i>I'm Doctor Cox, and I'm here to talk to YOU about bladder control.</i>	Eu sou o Doutor Cox e estou aqui para falar com VOCÊ sobre incontinência urinária	Termo equivalente <i>controle de bexiga</i> não é comum em Português	Adaptação do termo para <i>incontinência urinária</i> .	A adaptação é necessária para refletir a terminologia mais comum e compreensível na língua portuguesa.	- 04/03/2024 - Tradução literal da expressão - Adaptação da expressão "controle da bexiga" para expressão mais natural em Português - Revisão de texto traduzido
Incontileve.	Incontileve.	Nome de produto	Manter o nome original	O termo foi mantido pois é de fácil pronúncia e não prejudica a compreensão	- 04/03/2024 - Análise da palavra no contexto do jogo - Decisão por manter nome próprio

Fonte: Barbosa e Costa (2022, p. 116)

- 1) Texto fonte: Texto fonte: Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 2 (dois) - videogame: *Project Zomboid*
- 2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 2 (dois) - videogame: *Project Zomboid*

Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
<i>Just don't leave it too long huh?</i>	Só não deixem pronto por muito tempo, hein?	Tradução literal não demonstra informação importante para o jogo	Localizar para <i>não deixe pronto por muito tempo</i> . Ao invés de apenas: <i>Não deixe passar muito muito tempo</i> .	A escolha adiciona mais ênfase na ação de deixar algo pronto, pois isso, no jogo traz consequências.	05/03/2024 - Tradução literal da frase - Adaptação para língua de chegada - Revisão de texto traduzido
<i>Can I hear a yee-hah?</i>	Posso ouvir um viva ?	Interjeição	A interjeição em Inglês foi adaptada por uma na língua portuguesa, da mesma intenção.	Manter a interjeição em Inglês dificultaria a compreensão e intenção da frase.	05/03/2024 - Pesquisa de interjeições com mesmo sentido na língua de saída e chegada. - Revisão de texto traduzido
<i>Now I'd like you to meet my good friend Tooks Bear.</i>	Agora eu gostaria que vocês conhecessem meu grande amigo Urso Tooks .	Nome próprio - Nome de produto	Manter o nome próprio original e apenas traduzir o substantivo <i>urso</i> .	Manter o nome <i>Tooks</i> não compromete a compreensão, uma vez que o substantivo <i>urso</i> já traz a informação necessária.	05/03/2024 - Decisão prévia em manter nomes próprios

<i>Tooks Bear is the friendliest, smiliest, bounciest bear in town.</i>	O Urso Tooks é a pelúcia mais amigável, sorridente e saltitante da cidade.	Na tradução literal havia repetição da palavra <i>urso</i> , o que causa incômodo pela falta de variedade linguística.	Substituir o termo <i>urso</i> por outro substantivo: <i>pelúcia</i> .	Para evitar desconforto auditivo, foi levado em conta outro termo, para atender a variação linguística.	05/03/2024 - Análise de contexto - Revisão de texto traduzido
<i>I'm Tooks Bear! Let's go on an adventure!</i>	Eu sou o Urso Tooks! Vamos embarcar numa aventura!	Na tradução literal a expressão <i>Let's go on</i> deixa a frase incompreensível, e não segue as regras de escrita no Português.	Adicionar o verbo <i>embarcar</i> .	Apesar de não estar explícita na frase original, o verbo <i>embarcar</i> ajuda a manter a intenção e o significado geral da expressão original	05/03/2024 - Tradução literal para "ir em uma aventura" - Pesquisa de verbos para substituir "ir" - Revisão de texto traduzido

Fonte: Barbosa e Costa (2022, p. 116)

- 1) Texto fonte: Texto fonte: Texto fonte: Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 3 (três) - videogame: *Project Zomboid*
- 2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 3 (três) - videogame: *Project Zomboid*

Diário de Bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em

					questão. Lembrar de datar
<i>A spring in your step too!</i>	Um toque de alegria pra sua vida também!	Expressão idiomática sem tradução equivalente	Adaptar para uma expressão que apresenta a mesma ideia	A expressão idiomática original descreve alguém que está se movendo ou agindo com energia ou entusiasmo. Nesse contexto de transmitir entusiasmo e vitalidade	06/03/2024 - Análise do contexto cultural da expressão idiomática - Tradução literal para "Uma primavera em seus passos também" - Análise da função da expressão no contexto do jogo - Pesquisa de expressões em Português que transmita a mesma intenção. - Revisão do texto traduzido
<i>Books need cases, so next up: a bookcase</i>	Próximo passo: uma estante de livros.	Trocadilho de palavras	Eliminar o jogo de palavras e manter somente a informação principal.	Na frase original, há um jogo de palavras entre "cases" (que pode se referir a estojos ou capas) e "bookcase"(estante). Apesar de dar um toque humorístico na fala, a omissão do trocadilho não interfere no entendimento final.	06/03/2024 - Análise da frase no contexto do jogo - Entender trocadilho e pesquisa da funcionalidade no contexto do jogo - Revisão do texto traduzido

<i>Big shout out to the 42nd!</i>	Um <i>grande abraço</i> para o 42º!	Expressão coloquial	Adaptação da expressão <i>big shout out</i> , para expressão em Português que transmita a mesma ideia: <i>um grande abraço</i>	A tradução equivalente: <i>uma grande saudação</i> , soava estranho a língua de chegada. E a adaptação escolhida não interfere no contexto geral.	06/03/2024 - Análise do contexto do jogo - Busca de expressões para expressar a mesma ideia - Revisão do texto traduzido.
<i>Until I bought a set of Ivanov clubs, that was a mental battle I always lost.</i>	Até eu comprar um conjunto de tacos Ivanov , essa era uma batalha que eu sempre perdia.	Nome próprio - Nome de produto	Manter nome original	O nome do produto em Inglês não prejudica o entendimento. E sua pronúncia pode ser considerada de fácil compreensão	06/03/2024 - Decisão prévia em manter nomes próprios.
<i>...pitch perfect.</i>	...uma tacada perfeita.	Expressão idiomática	Adaptar a expressão mantendo o tom esportivo relacionado ao golfe e transmitindo a ideia central.	A expressão <i>pitch perfect</i> é usada para descrever algo que está impecável, exato ou perfeito em sua execução. Apesar de possuir equivalentes na língua portuguesa, a mensagem não soa natural.	06/03/2024 - Análise da expressão no contexto do jogo - Entender sua função na frase - Busca de termos similares para "afinação perfeita" - Revisão do texto traduzido
<i>Add a bit of</i>	Adicione um	Trocadilho ou	Manter a	Manter somente	06/03/2024

<i>the old rocket fuel... get it, ey?</i>	pouco do velho combustível de foguete... entendeu, né?	Referência a algum outro produto.	tradução equivalente desconsiderando possíveis referências e/ou trocadilhos.	a tradução equivalente não interfere na compreensão.	- Análise da expressão no contexto do jogo - Entender sua função na frase - Busca de termos similares - Revisão do texto traduzido
--	---	-----------------------------------	--	--	---

Fonte: Barbosa e Costa (2022, p. 116)

- 1) Texto fonte: Texto fonte: Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 4 (quatro) - videogame: *Project Zomboid*
- 2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 4 (quatro) - videogame: *Project Zomboid*

Diário de Bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
<i>...standing in line at Spiffos' or sittin' in Pizza Whirled.</i>	...ficar na fila do Spiffos ou sentar -se no Pizza Whirled .	Nome de lugares	Manter os nomes originais.	Os lugares destacados são frequentemente citados no jogo, por isso, não seria uma boa escolha realizar uma tradução.	07/03/2024 - Análise da expressão no contexto do jogo - Entender sua função no contexto - Revisão do texto traduzido

<i>Now I love a BLT. That's a Bacon, Lettuce and Tomato sandwich.</i>	Bem, eu amo um BLT . É um sanduíche de bacon, alface e tomate.	Uso de sigla específica para certo tipo de alimento.	Manter a mesma sigla.	BLT é uma abreviação que se refere a um tipo específico de sanduíche, conhecido como "Bacon, Lettuce, and Tomato". Apesar da sigla remeter às iniciais dos alimentos em Inglês, o sanduíche já é conhecido na cultura brasileira.	07/03/2024 - Entender a sigla e o seu uso cultural - Busca de siglas similares em Português - Revisão do texto traduzido
<i>Not much, but it's home - or one with fabric walls, ey? Don't get me wrong, it gets cold alright. But it keeps out the elements.</i>	Não é muito, mas te abriga, ou... é só um lugar com paredes de pano, né? Não me entenda mal, faz frio mesmo. Mas pelo menos te protege de outras condições climáticas.	Compreensão da tradução direta. Falta de coerência e coesão	Adaptar trecho original para torná-lo mais claro	Foi necessário a adaptação da frase original para torná-la mais natural. Em Português, a frase sugere uma descrição mais específica da estrutura improvisada que a pessoa construiu.	07/03/2024 - Análise de toda a frase e seu contexto do jogo. - Interpretação da frase e busca de adaptações que favoreçam o entendimento. - Revisão do texto traduzido

- 1) Texto fonte: Texto fonte: Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 5 (cinco) - videogame: *Project Zomboid*
- 2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 5 (cinco) - videogame: *Project Zomboid*

Diário de Bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
<i>That right there is a Pie Preparation!</i>	E esta é a base da preparação!	Nome de um dos itens do arsenal do jogo	Localizar o termo para <i>base da preparação</i>	<i>Pie Preparation</i> é um dos itens do arsenal do jogo, podendo ser conquistado. Para fazer sentido para o jogador na língua de chegada, foi necessário localizar para o termo escolhido.	- 09/03/2024 - Entender o contexto da expressão do jogo - Se trata de um elemento do arsenal - Pesquisa de expressão que transmitisse a mesma ideia - Revisão do texto traduzido
<i>Today we're building what I call a 'Wooden Cage Trap'.</i>	Hoje estamos construindo o que chamo de 'Armadilha de Caixote' .	Nome próprio criado por personagem	Adaptar termo criado	O nome criado pelo personagem <i>Wooden Cage Trap</i> na tradução direta traz muitas informações. Por isso foi optado por adaptar o termo para a <i>Armadilha de Caixote</i> . Uma vez que	- 09/03/2024 - Tradução literal da expressão para "Armadilha de gaiola de madeira" - Pesquisa de imagem do artefato. - Busca na língua de chegada de

				caixote é um substantivo que pode substituir <i>Gaiola de Madeira</i>	um artefato similar - Revisão do texto traduzido
<i>Once you've killed and gutted him anyway.</i>	Depois de matar e limpar , claro.	Termo equivalente impróprio	Escolher o termo mais comum na cultura de chegada.	Na tradução direta <i>gutted him</i> poderia ser traduzido <i>estripar</i> . Porém o termo é pouco usado, dessa forma, foi escolhido termo similar.	- 09/03/2024 - Tradução literal da palavra para "eviscerar" - Pesquisa de termo mais natural na língua de chegada. - Revisão do texto traduzido.

Fonte: Barbosa e Costa (2022, p. 116)

- 1) Texto fonte: Texto fonte: Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 6 (seis) - videogame: *Project Zomboid*
- 2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 6 (seis) - videogame: *Project Zomboid*

Diário de Bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)

<i>And when you've picked up what you can find?</i>	E quando você tiver colhido as coisas que encontrou?	Os equivalentes do verbo não traziam naturalidade na fala.	Adaptação de verbo	O verbo <i>pick up</i> pode ter alguns significados: coletar, pegar, reunir. Entretanto, para melhor fluência e naturalidade na frase, foi adaptado para <i>tiver colhido</i> .	- 10/03/2024 - Tradução literal para "pegou" - Busca de termo mais natural na língua de chegada. - Revisão do texto traduzido
<i>...with Connall and Coble overhead lights - life is illuminated.</i>	...com as luminárias Connall e Coble - a vida é mais iluminada.	Nome próprio de produto	Manter nome original	O nome do produto em Inglês não interfere na compreensão da frase.	- 10/03/2024 - Decisão prévia em manter nomes próprios
<i>...with Connall and Coble overhead lights - life is illuminated.</i>	...com as luminárias Connall e Coble - a vida é mais iluminada.	substantivo sem equivalente direto	Adaptar termo para similar correspondente.	A tradução direta de <i>overhead lights</i> seria luzes suspensas, termo pouco usado na língua portuguesa. Normalmente usamos <i>luminárias</i> para luzes em geral.	- 10/03/2024 - Tradução literal para "luzes do teto" - Entender o contexto do jogo - Troca de termo - Revisão de texto traduzido.

Fonte: Barbosa e Costa (2022, p. 116)

- 1) Texto fonte: Texto fonte: Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 7 (sete) - videogame : *Project Zomboid*

- 2) Texto alvo: Tradução do Programa de TV, canal 203 - *Life and Living* - dia 7 (sete) - videogame : *Project Zomboid*

Diário de Bordo					
Trecho do texto fonte (Destacar a unidade tradutória a problemática)	Trecho do texto alvo	Problema e/ou dificuldade de tradução	Escolha tradutória (Solução)	Comentários e Justificativa (por exemplo: Qual estratégia utilizada para definir o produto tradutório?)	Diário de tradução (Passo a passo de como o tradutor chegou à escolha tradutória em questão. Lembrar de datar)
<i>Then use rubbish bags, or 'garbage' bags, for the interior.</i>	Em seguida, use sacos de lixo, para o interior.	Repetição de informação	Eliminar rubbish bags	<i>Rubbish bags</i> e <i>garbage bags</i> referem-se ao mesmo objeto, mas o termo utilizado pode variar conforme o inglês britânico ou americano. Dessa forma, eliminar um dos dois termos não interfere na compreensão.	- 11/03/2024 - Análise da frase no contexto do jogo - Entender a repetição de informação - Decisão em omitir informação extra. - Revisão do texto traduzido
<i>You'll think: 'Wow. I'm not going to die.'</i>	Você vai pensar: 'Uau. Eu não vou morrer.'	Interjeição	Tradução equivalente da interjeição	Ambas são interjeições são utilizadas de forma semelhante para indicar surpresa	- 11/03/2024 - Busca de interjeições similares na língua de chegada. - Revisão do texto traduzido.

Fonte: Barbosa e Costa (2022, p. 116)