

# O inexplorado em *Uncharted 3*: normas de expectativa versus normas pro- fissionais em games traduzidos<sup>1</sup>

*Cara, ninguém fala 'barbada', véi. Por  
que que tradutor coloca essas palavras, tá ligado?  
[sic]*

Marileide Dias Esqueda, Bárbara Resende Coelho \*

## 1. Introdução

A localização de games<sup>2</sup>, de acordo com O'Hagan e Mangiron (2013, p. 19), refere-se aos vários processos envolvidos na transformação de um software de entretenimento (i.e. um game) desenvolvido em um país em um produto adaptado para distintos mercados-alvo (*locales* ou países), cujos usuários em prospecção possuem um conjunto de características linguísticas, culturais e técnicas específicas e diferentes daquelas onde o produto foi originalmente concebido.

Para as autoras, a localização de games difere-se da localização de softwares (Sandrini, 2005) e websites (Jimenez-Crespo, 2013), por não serem aplicações voltadas a produtos e serviços utilitários. Os games, por sua vez,

---

<sup>1</sup> Uma apresentação oral (e publicação de resumo) com resultados parciais deste trabalho já foi veiculada no ENTRAD 2016 (XII Encontro Nacional de Tradutores e VI Encontro Internacional de Tradutores), realizado pela Associação Brasileira de Pesquisadores em Tradução e pelo Curso de Tradução da Universidade Federal de Uberlândia, de 20 a 23 de setembro de 2016.

\* Marileide Dias Esqueda é professora adjunta do Instituto de Letras e Linguística da UFU. Bárbara Resende Coelho é tradutora recém-graduada pela UFU, e foi bolsista de Iniciação Científica UFU-CNPq no período de 2014-2016.

<sup>2</sup> Jogos eletrônicos, jogos, *games* e videogames são termos utilizados de forma intercambiável neste trabalho, assim como jogadores, usuários ou gamers. O termo game é um hiperônimo e pode referir-se a qualquer tipo de jogo, mas, como afirma Bernal-Merino (2015, p. 24), é frequentemente utilizado para referir-se a um videogame (ou jogo eletrônico, jogo digital, jogo de computador etc.), e é bastante popular e bem compreendido pelo público geral, que abrange não somente os falantes de inglês, como também usuários de outros países.

são designados como uma mídia afetiva, em que o jogador se sente emocionalmente ligado aos resultados do jogo, podendo escolher seu avatar, ajustar suas habilidades individuais, salvar seus progressos, completar as ações em seu ritmo, ganhar ou perder, graças à customização e interatividade oferecida por esse tipo de software (Bernal-Merino, 2015, p. 39). Além disso, os games não são apenas artefatos tecnológicos, mas também produtos que representam significados culturais simbólicos e afetam amplamente a sociedade através da sua produção e consumo.

A localização de um game pode atingir vários níveis, a depender de seu conteúdo. Optar por um dos níveis de localização (Dunne, 2015) apresentados a seguir é algo que depende da desenvolvedora, produtora ou distribuidora do jogo, do orçamento a ele destinado e das perspectivas de lucro em cada mercado-alvo (O'Hagan e Mangiron, 2013).

Chandler e Deming (2005 apud O'Hagan e Mangiron, 2013) dividem os níveis de localização da seguinte forma: (1) jogos sem localização: nível em que o jogo é vendido para todos os mercados em sua versão original e não há investimento financeiro em localização; (2) localização *box and docs*: a embalagem e o manual do game são traduzidos e adequados às leis locais, ao passo que o código e linguagem do game em si permanecem originais. Essa abordagem é geralmente adotada para jogos com pouco conteúdo linguístico, para títulos sem grandes expectativas de vendas ou para games em inglês que serão vendidos em mercados nos quais o público possui boa fluência na língua. Era, também, uma abordagem comum nos primórdios dos games. (3) Localização parcial: o texto inserido no game (*in-game text*) é traduzido, mas as falas são deixadas no original, o que reduz o tempo e o investimento necessários para produzir as versões localizadas. Os arquivos de voz são geralmente legendados na língua alvo. (4) Localização completa (*full localization* ou *full-loc*): envolve a tradução de todos os recursos do game, como textos, diálogos, manuais e embalagem. É o tipo mais caro de localização e geralmente é adotado para títulos AAA (games com grandes orçamentos de produção e alta expectativa de retorno financeiro). Algumas localizações completas (*full*) incluem outros níveis de adaptações para o mercado-alvo, como a modificação de personagens, da história e de outros recursos

não linguísticos do game, porém essa abordagem é cara e envolve modificações no código-fonte, sendo, por isso, pouco adotada.

Com relação à tradução do conteúdo do jogo, segundo Bernal-Merino (2015), os departamentos de marketing das empresas buscam o que é considerado popular no mercado alvo, e o que dizem os fãs em sites oficiais ou salas informais de bate-papo, para decidirem sobre as estratégias de tradução, que variam, nas palavras de Venuti (2002), de mais a menos estrangeirizadoras (Souza, 2012; 2013).

Segundo O'Hagan e Mangiron (2013), o objetivo primário da localização de games é transmitir o mesmo potencial de experiência de jogabilidade do original para os usuários finais do mercado alvo. Essa relação próxima entre indústria e usuário final, característica da localização de games e que a difere dos outros tipos de localização, cria a necessidade de que a tradução, como parte desse processo, viabilize a interatividade, pois é por meio da linguagem textual que a comunicação ou interação jogo-jogador é realizada, desde o acesso ao menu do jogo, aos seus comandos, até com relação ao conteúdo e às falas dos personagens, quando houver. Nas palavras de O'Hagan e Mangiron (op.cit.), o conteúdo do jogo necessita estar adequadamente traduzido para que o resultado seja satisfatório e funcional aos olhos dos usuários. Essa exigência, embora possa ser considerada uma liberdade criativa, geralmente vem acompanhada de restrições impostas por desenvolvedoras e distribuidoras. Como colocado por Kiraly (1995), as expectativas em relação à forma e função da tradução, assim como as normas da sociedade em que ela se situa e o próprio conceito sobre os tradutores e o trabalho que realizam, constituem algumas das várias restrições que podem permear o ato tradutório.

Mesmo perseguindo tal propósito, devido a fatores como curtos prazos, datas de lançamento internacional que não podem ser mudadas e até mesmo o pouco entendimento do que a localização de games envolve, a realidade dos games traduzidos é a de que esse tipo de tradução, muitas vezes, não conta com a mesma qualidade do jogo original tanto quanto os desenvolvedores, tradutores e jogadores gostariam. Em consequência disso, muitos usuários de versões totalmente localizadas (*fully localized*) reclamam em

*blogs* e fóruns de games a respeito dos erros de tradução (BERNALMERINO, 2015).

Para O'Hagan e Mangiron (2013, p. 27), existe uma crescente quantidade de relatos e observações pessoais, assim como informações oficiais publicadas por desenvolvedores, críticos, *gamers* e fãs concernentes a avaliações das traduções desse tipo de material. Segundo as autoras, isso está gerando vastos recursos online em forma de resenhas críticas de games, *blogs* e fóruns de discussão de fãs que fornecem uma rica coleção de dados para pesquisadores.

Os dizeres da epígrafe deste trabalho, proferidos pelo Youtube *gamer*<sup>3</sup> BRKsEDU em um de seus vídeos de *gameplay*<sup>4</sup> do jogo *Uncharted 3 – Drake's Deception*, fornece uma boa ilustração de algumas críticas e das normas de expectativa de usuários de games traduzidos para o português do Brasil. Esse tipo de comentário, “Cara, ninguém fala ‘barbada’, véi. Por que que tradutor coloca essas palavras, tá ligado?” [sic], pode elucidar como o usuário enxerga o papel da tradução e do tradutor em todo o processo.

Assim, este trabalho tem como objetivo investigar as normas de expectativa (Chesterman, 1997; 2007) veiculadas por jogadores brasileiros em *blogs*, fóruns, *websites* e canais do Youtube, a respeito da tradução do jogo *Uncharted 3 – Drake's Deception* para o português do Brasil, como fator de extrema importância para a moldagem de uma prática ainda não sedimentada e que, por definição, é voltada para o público-alvo.

Chesterman (2007) aponta que pesquisas de abordagens sociológicas são focadas, principalmente, em pessoas e em seus atos observáveis. Dessa forma, o estudo aqui proposto adota o modelo causal de pesquisa postulado pelo autor, isto é, um modelo que busca mostrar relações de causa e efeito. A tradução do conteúdo dos jogos, nesta perspectiva, é vista como causada ou influenciada por várias condições causais, ao mesmo tempo que é, ela

<sup>3</sup> *Youtube gamers* são proprietários de canais do Youtube específicos para a postagem de vídeos sobre games, como *gameplays*, resenhas, notícias etc.

<sup>4</sup> Souza (2014) argumenta que a interação bem-sucedida entre o jogador e o game, denominada por ele como *gameplay experience*, é responsável por proporcionar ao jogador uma experiência agradável e divertida. Segundo o autor, o conceito de *gameplay experience* parte da interação entre o jogador e o jogo, isto é, trata-se do modo como ele se comporta em relação aos elementos desse software, seus objetivos, desafios, estratégias, escolhas etc. Essa interação aciona o lado cognitivo do jogador, bem como o lado emocional, e todo esse processo resulta na diversão do jogador, ao atingir o objetivo final.

mesma, causa de efeitos (e.g. opiniões de clientes ou usuários sobre sua qualidade). Modelos causais relacionam algumas características textuais de traduções a fatores externos, os quais são presumidos como condições causais ou efeitos subsequentes. O autor explica que:

Em termos de uma cadeia causal simples, por exemplo, poderíamos dizer: esta tradução é assim, contém estas características específicas, em virtude das decisões tomadas por este tradutor; o tradutor trabalhou assim, em parte, por conta da natureza do texto-fonte, das instruções do cliente e do prazo final ridiculamente curto; o cliente especificou essas condições em função das normas que governam o trabalho tradutório deste tipo nesta sociedade, nesta época, que são elas próprias determinadas, por exemplo, por valores comerciais (Chesterman, 2007, p. 175, tradução nossa).

Com esta pesquisa, procura-se compreender melhor as normas que regem a formação de opinião dos usuários em relação a um jogo traduzido, sobretudo dublado, os conflitos de opinião presentes entre diferentes usuários e como essas expectativas confluem, ou não, com as normas profissionais (Chesterman, 1997; 2007) da tradução de games, que também serão discutidas neste trabalho.

## 2. Procedimentos Metodológicos

Tratando-se de uma pesquisa descritiva, de caráter sociológico (O'Hagan e Mangiron, 2013), o presente estudo foi elaborado em duas etapas, sendo uma delas a coleta de comentários de jogadores para a discussão das normas de expectativa dos usuários e, a outra, a captura do *gameplay* do jogo *Uncharted 3: Drake's Deception*, com vistas a discutir as normas profissionais para esse tipo de mídia de entretenimento.

Primeiramente, implementou-se uma busca por comentários de *gamers* que abordassem a questão da tradução na dublagem da versão, em português do Brasil, do referido game em *blogs*, *fóruns*, *websites* e canais do Youtube. Após uma varredura por essas ferramentas de compartilhamento de conteúdo pela internet, foram selecionadas as fontes mais relevantes para os objetivos da presente pesquisa e os comentários foram retirados do Eurogamer.pt, um *website* de Portugal dedicado à publicação de notícias e artigos sobre games e que é bastante acessado por jogadores brasileiros, e de quatro

canais de *Youtube gamers* que publicaram os *gameplays* completos de *Uncharted 3* dublado em português do Brasil: BRKsEDU<sup>5</sup>, gabrielprimeiro<sup>6</sup>, Lucky Salamander<sup>7</sup> e SINXPLAYSBR<sup>8</sup>. Os comentários foram posteriormente relacionados em categorias, como será mostrado adiante.

A decisão de fazer uma coleta de comentários já existentes (em vez de, talvez, entrevistar usuários de forma direta) foi feita de acordo com dois critérios embasados em postulados teóricos: primeiramente, como apontado por Chesterman (2007), usuários produzem reações cognitivas assim que entram em contato com uma tradução, podendo, em seguida, elaborar um *feedback* público, algo que o autor chama de resposta. Dessa forma, mostrou-se pertinente a coleta de comentários genuínos dos usuários originados de suas reações ao contato com o jogo dublado. Em segundo lugar, conforme já apontado por O'Hagan e Mangiron (2013), as resenhas críticas de games, *blogs* e fóruns de discussão de fãs fornecem uma rica coleção de dados para pesquisadores.

A varredura dos *blogs*, fóruns e canais sobre games mostrou diversos comentários feitos por *gamers* expressando suas opiniões a respeito da versão em português do Brasil do jogo *Uncharted 3*, abordando questões sobre a dublagem, a tradução, a qualidade de outras versões dubladas e a suposta superioridade do material originalmente produzido em inglês. Os comentários, ou *posts*, coletados têm publicações com início em 2011, quando foi lançado o *trailer* dublado do game, e vão até o ano de 2016, com comentários tecidos a partir de gravações de *gameplay* em canais do Youtube, os quais abordam aspectos mais pontuais da tradução do jogo.

A segunda etapa consistiu na captura do *gameplay* do jogo, com o propósito de identificar possíveis normas adotadas na tradução oficial do conteúdo do jogo, e, portanto, consideradas normas profissionais. Visando abranger o máximo possível das características que compõem um game,

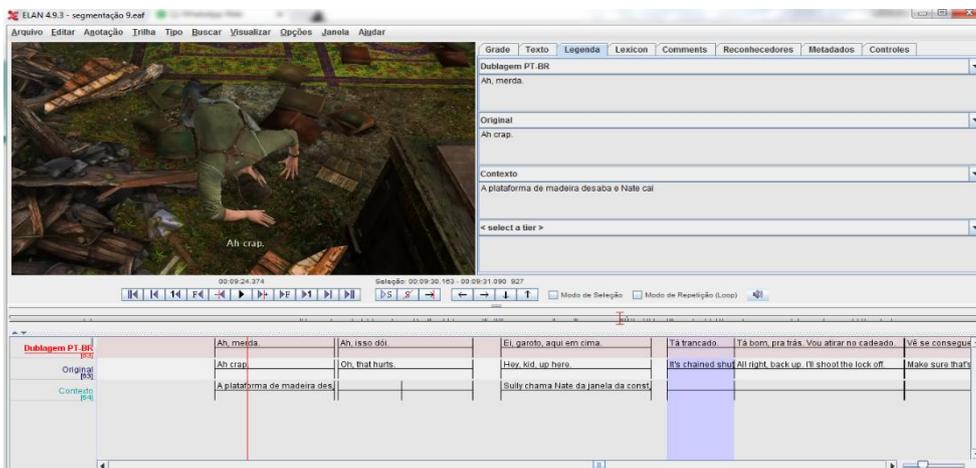
<sup>5</sup> BRKsEDU. Disponível em <https://www.youtube.com/user/BRKsEDU>. Acesso em 29 de maio de 2016.

<sup>6</sup> gabrielprimeiro. Disponível em <https://www.youtube.com/user/gabrielprimeiro>. Acesso em 29 de maio de 2016.

<sup>7</sup> Lucky Salamander. Disponível em <https://www.youtube.com/user/LuckySalamand3r>. Acesso em 29 de maio de 2016.

<sup>8</sup> SINXPLAYSBR. Disponível em <https://www.youtube.com/user/SinXplays>. Acesso em 29 de maio de 2016.

como vídeo, animação gráfica, *voiceovers*, áudio, texto e interatividade (Coeelho e da Silva, 2017), utilizou-se as funcionalidades do console Playstation 4, que possui um *hardware* interno que permite a captura de *gameplay* em alta definição de uma maneira integrada e facilitada. Esse mecanismo começa automaticamente assim que o game é iniciado, e o arquivo resultante é salvo via comando do jogador, o qual consiste em um simples pressionar de um botão do controle. A análise do *gameplay* capturado em *Uncharted 3* foi feita após o processamento dos arquivos capturados no *software* ELAN na versão 4.9.3. Os vídeos de *gameplay* capturados foram segmentados, transcritos e contextualizados por meio do programa. Foram coletadas 2203 linhas de texto durante 9h22m de jogo, incluindo as falas transcritas da dublagem em português do Brasil, as falas originais do inglês presentes nas legendas *closed caption* e as devidas contextualizações. Esses resultados foram exportados como arquivos de legendas, para que pudesse ocorrer a análise em concomitância ao vídeo da captura, e como tabela de texto. A Figura 1 mostra um exemplo da interface do software ELAN durante o processamento de um dos arquivos de captura de *gameplay*.



**Figura 1:** Exemplo da interface do software ELAN durante o processo de anotações

O objeto de estudo escolhido, o game *Uncharted 3: Drake's Deception*, é um jogo de aventura e ação e foi o terceiro título da franquia de jogos *Un-*

*charted*, precedido por *Uncharted: Drake's Fortune*, lançado em 2007, e *Uncharted 2: Among Thieves*, lançado em 2009. O jogo, criado pela desenvolvedora Naughty Dog e distribuído pela Sony Computer Entertainment, foi lançado em 2011 exclusivamente para Playstation 3. Foi o primeiro título da saga a contar com uma versão totalmente localizada para o português do Brasil (Playstation Store, 2015), ou seja, o primeiro a contar com legendas e dublagem nesse idioma. O enredo continua a contar a história do caçador de tesouros Nathan Drake, que, desta vez, embarca em uma jornada pelo coração do deserto Árabe à procura da mítica "Atlântida das Areias" (Playstation, 2015). O jogo recebeu, no Brasil, a classificação indicativa de 14 anos segundo a ClassInd, desenvolvida pelo DEJUS (Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação) (Ministério da Justiça, 2015), por conter violência e linguagem imprópria (Playstation Store, 2015). Em 2015, o game foi remasterizado e relançado, juntamente com os dois primeiros títulos da franquia, para a nova geração do console, i.e. o Playstation 4. A coletânea recebeu o nome de *Uncharted: The Nathan Drake Collection* e, nessa edição, os dois primeiros jogos da saga também vieram dublados em português do Brasil.

A escolha desse jogo como objeto de análise foi motivada, primeiramente, pela grande repercussão de sua versão dublada, que gerou controvérsias entre os usuários, oferecendo, assim, material para exploração acadêmico-científica. O título possui, também, enredo linear, o que facilita a análise dos dados a serem coletados de forma mais objetiva e específica.

### 3. Resultados

#### 3.1 Normas de expectativa em games traduzidos

Chesterman (2007) explica que traduções produzem efeitos em seus usuários, causando o que ele chama de reação, resposta e repercussão. O autor define reação como os efeitos do texto (i.e. das traduções em si) no âmbito cognitivo (i.e. as reações mentais e emocionais dos usuários). Em um nível coletivo, as reações dos usuários de traduções contribuem para a formação de um conceito compartilhado de tradução e de tradutor. As respostas seriam atos comportamentais observáveis que surgem a partir da reação dos usuários, ou seja, são quaisquer tipos de *feedback* relativos a determinada tradução. A repercussão, por sua vez, seria o efeito das traduções em um nível

cultural, isto é, são mudanças ou acontecimentos derivados das reações e respostas geradas por certa tradução (e.g. a canonização de uma obra literária, mudanças na evolução da língua alvo, mudanças em normas e práticas etc.).

A tradução de games opera sob uma complexa variedade de forças: por um lado, a obrigação de atender às especificidades técnicas e culturais de cada território alvo, e, por outro, a pressão para manter o mesmo potencial de experiência do jogo original. Há, ainda, os fãs dedicados que possuem um profundo conhecimento sobre games e sobre algumas franquias específicas. Todos esses fatores contribuem para a formação das normas de expectativa, que, por sua vez, afetam as normas profissionais do setor<sup>9</sup> (O'HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 194-195).

A questão da boa ou má qualidade de traduções adentrou a consciência dos *gamers* e tornou-se um fervoroso tópico de discussão (Newman, 2008 apud O'Hagan e Mangiron, 2013, p. 328). Existem controvérsias na forma como diferentes grupos de usuários percebem a qualidade de games traduzidos, visto que, por exemplo, alguns usuários mais dedicados podem considerar jogos totalmente customizados como inadequados, por privar-lhes o teor original, ao passo que até o menor traço de estrangeirismo num game traduzido pode causar estranhamento e irritação em outros jogadores (O'Hagan e Mangiron, 2013, p. 328).

Como já mencionado, os comentários foram coletados do *website* lusitano de notícias sobre games, o Eurogamer.pt, e de quatro canais de *Youtube Gamers* em que foram postados *gameplays* completos da versão dublada em português do Brasil (PT-BR) de *Uncharted 3*.

Foram coletados ao todo 125 comentários. Após realizada a coleta, buscou-se identificar as percepções mais recorrentes citadas pelos jogadores,

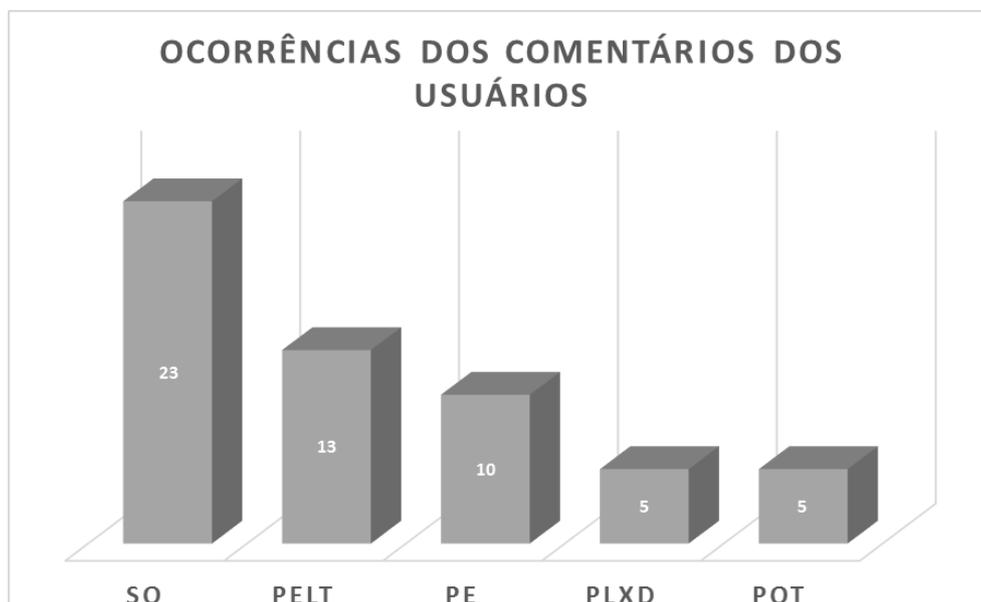
---

<sup>9</sup> Ressalta-se que os *gamers* comumente publicam em *blogs* seus comentários sobre os jogos (O'Hagan e Mangiron, 2013), o que não parece ser frequente em relação a usuários e leitores de outros gêneros textuais. Pesquisas futuras poderiam ser implementadas no sentido de ampliar os problemas em relação à recepção de traduções em outros setores do amplo mercado da tradução, não sendo contempladas neste trabalho por questões de espaço. Não se questiona com isso a qualidade das traduções de games, porém a problemática de sua recepção se torna mais evidente em razão dos frequentes comentários publicados por jogadores em diversas redes online de compartilhamento de informação. Faz-se igualmente importante salientar que as análises realizadas nesta pesquisa com o jogo *Uncharted 3* não buscam evidenciar quaisquer generalizações quanto à tradução voltada para esse gênero.

agrupando-as, em seguida, de acordo com a perspectiva sob a qual os *gamers* abordaram a tradução e a dublagem do game. Descartados os *posts* demasiadamente gerais, ou aqueles que faziam referência às fases do jogo, ou, ainda, que o comparavam a jogos de outras franquias, foram analisados 56 comentários que diziam respeito especificamente a questões de tradução do jogo.

Dessa forma, tendo em mente os principais ângulos adotados pelos *gamers* para demonstrarem suas opiniões, chegou-se a cinco categorias: (1) supervalorização do original (doravante SO); (2) percepções eurocêntricas (doravante PE); (3) percepções sobre as escolhas linguísticas na tradução (doravante PELT); (4) percepções sobre legendagem *versus* dublagem (doravante PLxD); e (5) percepções sobre a origem do trabalho (doravante POT). As categorias, portanto, foram assim categorizadas mediante o que foi genuinamente discutido pelos *gamers*.

A Figura 2 mostra as ocorrências de comentários dos usuários de acordo com as categorias estabelecidas, que foram relacionadas de modo decrescente, ou seja, da categoria mais frequente para a menos frequente.



**Figura 2:** Gráfico da estatística de ocorrências de comentários de cada categoria, sendo SO (supervalorização do original); PELT (percepções sobre as escolhas linguísticas da tradução); PE (percepções eurocêntricas); PLxD (Percepções sobre legendagem *versus* dublagem); POT (percepção sobre a origem do trabalho)

A maior incidência de comentários ocorreu na categoria SO, com 23 ocorrências, seguida da PELT, com 13 comentários, PE, com 10 casos, e, por fim, as categorias PLxD e POT, que tiveram, ambas, 5 incidências. Por limitações de espaço, discutem-se apenas alguns desses comentários. Ressalta-se que os erros de digitação ou ortográficos produzidos pelos usuários não foram corrigidos e são apresentados na íntegra nos quadros a seguir, conforme constam nos *posts*. Nos quadros que se seguem, cada linha representa comentários de *gamers* diferentes.

Comentários	Data da publicação
Sinceramente, achei a dublagem escrota de maaaaais, n tem cmo vc por em ingles com legenda em portugues, Edu?	2015
Q dublagem ruim meu. Edu, se puder coloque o áudio em inglês com legendas em ptbr. Obrigado	2015
jogo pode ser novo mas a certeza que a dublagem ta muito ruim edu coloca a voz em ingles e com lengendas pt br por favor	2015
caraca edu é melhor deixar em ingles porque essa dublagem ta ó... uma bosta	2015
Coloca em inglês. A dublagem é muito tosca	2015
O jogos e um dos melhores que ja joguei , mas essa dublagem em portugues e horrivel a ingles original e MUITO melhor!	2015

**Quadro 1:** Comentários de *gamers* na categoria SO

Fonte: BRKsEDU. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/BRKsEDU>>. Acesso em: 29 maio 2016

A maior incidência de comentários relaciona-se ao que se denomina nesta pesquisa como supervalorização da versão original em detrimento da tradução. Os comentários, como os mostrados no Quadro 1, revelam que os usuários, nas palavras de Venuti (2002), veem o original como um ato de autoexpressão em um texto único, ao passo que a tradução é tida como uma derivação que imita outro texto, provocando o medo da inautenticidade e da distorção. No entanto, para que o game traduzido evoque semelhante potencial de experiência de jogabilidade para jogadores de um país diferente do qual o jogo foi criado, a tradução teria justamente o papel, como norma profissional, de se adequar às características linguísticas do novo *locale*. Pode-se

dizer, ainda, dessa conjuntura, que as normas de expectativa dos usuários não condizem com os pressupostos das normas profissionais de games traduzidos. Para Venuti (op.cit.), a veneração pelas línguas e literaturas estrangeiras, que é irracional em sua radicalidade, torna improvável que o público considere qualquer tradução aceitável. De todas as maneiras, como a tradução de games no exterior, e também no Brasil, ainda não atingiu os postulados ideais de uma prática profissional e de formação de tradutores-localizadores (Bernal-Merino, 2015), pode-se inferir que os games traduzidos não estejam transmitindo o mesmo potencial de experiência de jogo do original, alterando ou dificultando a interatividade.

A segunda categoria com maior incidência, PELT (percepções sobre as escolhas linguísticas na tradução), diz respeito a comentários dos usuários sobre questões do ato tradutório em si, e apresenta situações específicas em que os *gamers* perceberam supostos erros ou inconsistências.

Muitos usuários comentaram a escolha linguística (ilustrada na epígrafe deste trabalho) do termo “barbada”, no *gameplay* do jogo postado pelo proprietário do canal BRKsEDU. Alguns usuários concordam com suas opiniões, ao passo que outros discordam.

As percepções dos jogadores demonstram aquilo que Robinson (2002) defende ao afirmar que cada usuário de tradução possui uma expectativa diferente determinada por suas necessidades situacionais, ainda que creia que sua opinião seja condizente à própria natureza da tradução. Alguns jogadores, por morarem em uma região onde a expressão “barbada” é corrente, sentem que a tradução atende às suas expectativas, ao passo que outros, provavelmente habitantes de outras regiões do país, sentem estranheza ao ouvirem o termo e não têm suas normas de expectativa supridas.

Comentários	Data da publicação
Dublagem gaúcha? Ficou bem engraçado. Mas achei que faltou um pouco de inteligibilidade nas falas.	2015
"Very, very" traduzem para "muito, muito" "I got it" traduzem para "consegui" fora de contexto. Hahah, é engraçado.	2015
Acho que dublagem é bem desnecessário pra quem sabe inglês, mas acho que a de Uncharted 4 vai seguir a mesmas pessoas que dublaram Uncharted 3, mas vai ter um trabalho melhor, já que The Last foi bem foda	2015
A dublagem de hoje esta melhor com certeza. So falta colocarem um famoso para dublar :/	
sem traduzir o jogo o personagem fala puta que pariu e quando traduz coloca o personagem pra falar "barbada"	2015
Aqui no sul se fala "Barbada" Edu hahaha	2015
show de game!! barbada né gauchada.	2015
Edua aqui no sul falamos barbada kkkkk	2015
Barbada ? concordo Edu, pra que colocar essas palavras? kkkkkkkkk	2015

**Quadro 2:** Comentários de *gamers* na categoria PELT

Fonte: BRKsEDU. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/BRKsEDU>>. Acesso em: 29 maio 2016

A terceira categoria com maior número de ocorrências diz respeito aos comentários que revelam uma percepção eurocêntrica de alguns jogadores brasileiros. Os comentários sobre o *trailer* do jogo, especificamente, foram postados no site português Eurogamer.pt, que, em 2011, publicou uma matéria a respeito da então recente polêmica que envolveu o lançamento do *trailer* de *Uncharted 3: Drake's Deception*, dublado em português do Brasil. A controvérsia girava em torno da recusa de uma proposta de dublagem feita por uma empresa brasileira de dublagens. Embora não tenha ficado claro a quem atribuir a decisão (à desenvolvedora Naughty Dog ou à distribuidora Sony Brasil), o fato é que a dublagem do game foi comissionada a uma empresa de Miami, nos Estados Unidos, e, ao compararem os *trailers* dublados por diferentes empresas, os *gamers* brasileiros sentiram-se muito insatisfeitos com a qualidade da versão que foi, de fato, contratada.



Não é justo, melhor ficar na versão americana, ou importar a portuguesa que tem uma ótima dublagem (apesar de ser estranha pra nós). Mas ainda assim é melhor que a feita em MIAMI	2011
--	------

**Quadro 3:** Comentários de *gamers* na categoria PE

Fonte: Eurogamer.pt (2011); BRKsEDU. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/BRKsEDU>>. Acesso em: 29 maio 2016.

No Quadro 3, observam-se exemplos da preferência de alguns *gamers* pela versão em português de Portugal. Pode-se inferir que a versão lusitana seria melhor, embora a maior parte desses *gamers* não ofereça argumentos claros para justificar sua preferência. Nas teorizações pertencentes à localização de games, a tradução de um jogo destina-se a determinados e diferentes *locales*, sendo portanto passível de customização. Embora o idioma português, neste caso, seja tecnicamente o mesmo para Portugal e para o Brasil, trata-se de duas variantes diferentes inseridas em culturas distintas. Esse tipo de visão contraditória, isto é, a preferência por algo que causa estranheza, pode estar relacionada a uma visão eurocêntrica presente em boa parte das concepções de alguns *gamers*.

Soshat e Stam (2006) afirmam que, embora o controle colonial direto tenha praticamente chegado ao fim, grande parte do mundo permanece sob a égide de um neocolonialismo, isto é, um tipo de controle abstrato e indireto. Para os autores, os países colonizados sempre parodiam e imitam as práticas das elites, e, ainda que exista uma hibridização entre os países, a tendência é de que aqueles do dito "primeiro mundo" ainda sejam vistos como transmissores culturais, ao passo que os outros são reduzidos à condição de receptores.

Esse tipo de visão transparece em alguns comentários de *gamers* brasileiros, embora algumas motivações possam ser inferidas. Os dois primeiros games da franquia *Uncharted* foram vendidos no Brasil com opção dublada em português de Portugal, fazendo com que o *gamer* sem proficiência em inglês optasse pela dublagem que lhe fosse mais compreensível. Dessa maneira, é possível pressupor que, desde o lançamento do primeiro game, em 2007, até o lançamento do terceiro, em 2011, criou-se nos usuários brasileiros

uma norma de expectativa relativa à dublagem lusitana e sua alegada qualidade, a qual não parece ter sido atendida pela dublagem brasileira. Ainda assim, perante a disponibilidade de um produto em sua própria língua, pode-se considerar estranho manter a preferência por uma opção feita na falta de algo mais apropriado, isto é, continuar a considerar superior a versão portuguesa – que, como mencionou um dos *gamers*, “*hahaha acho que por enquanto, as dublagens em PT-PT de fato são melhores que a nossa, mas logo logo isso muda (ou a gente acostuma). :)*”(sic).

A quarta categoria no *ranking* de incidências, que se equiparou à última, aborda a questão da dublagem comparada à legendagem. Segundo O’Hagan e Mangiron (2013), os games estão se tornando cada vez mais parecidos com filmes, o que se evidencia no termo “*cinematic games*” (Newman, 2009 apud O’Hagan e Mangiron, 2013). Uma das tendências atuais é fazer com que os títulos, especialmente aqueles de console, tenham suas *cut-scenes* (sequências de vídeo pré-renderizadas) e jogabilidade interativa confluídas de forma contínua e integrada por meio do uso de gráficos de alta definição e diálogos dublados por atores profissionais. Os fatores cinemáticos empregados em games levaram ao uso da legendagem e da dublagem dos diálogos no processo de tradução de games, embora não sigam, necessariamente, as normas estabelecidas no âmbito da subárea de Tradução Audiovisual.

Koolstra, Peeters e Spinhof (2002) apontam que cada modalidade possui suas especificidades. A dublagem, por exemplo, requer uma adaptação do texto para que esse se encaixe no tempo de fala e na sincronia labial, e a legendagem, por outro lado, tem seu conteúdo condensado para que não se excedam os 64 caracteres (32 por linha, incluindo espaços) que podem permanecer na tela por até seis segundos. Quando se trata de games, no entanto, esses critérios e diferenciações não costumam ser seguidos por completo, especialmente no que tange à legendagem (Bernal-Merino, 2015). Games exibem textos dialógicos na tela semelhantes ao que se vê em filmes, mas, em vez de seguir o sistema padronizado, cada jogo parece utilizar uma técnica diferente que pareça mais adequada ao game ou à interface, por vezes utilizando legendas com mais de 100 caracteres por linha e que podem ser compostas por até cinco linhas. Além disso, Bernal-Merino (2015) ressalta que as legendas intralinguísticas são transcrições do que se ouve no game (narração

e diálogos). No caso mais específico de jogos com localização completa para o português do Brasil (*full localization*), ou seja, legendados e dublados nesse idioma, as legendas costumam manter maior aderência ao áudio, algo que Souza (2012) discute ao afirmar que, em sua análise, as legendas não mostraram mudanças em relação ao que estava sendo dito no game, equiparando-se a uma transcrição.

Ainda que Bernal-Merino (2015) defenda a criação de parâmetros próprios para a legendagem e dublagem de games – isto é, o estabelecimento de normas profissionais que possam reger tal prática –, o que se observa nos comentários dos usuários é a expectativa de que legendas e dublagens deveriam ser correspondentes. Quando se deparam com diferenças entre o que ouvem e o que leem, sentem estranheza e descontentamento.

Comentário	Data de publicação
porra. bosta de dublagem/legendagem. na bate certo. são ditas coisas que não estão escritas... mas pronto...	2015
A legenda é muito diferente da dublagem!! ?	2015
A série é maravilhosa, sem duvidas nenhuma, mas da uma aflição ler a legenda totalmente diferente do que é dublado.....	2015
"Chispa daqui"??? ele n falou "sai daqui"???, essas legendas.	2015
Jogo foda de mais, mas não entendi o que significa isso e acho meio irritante as legendas falarem algo e os dubladores outros é ruim. Edu veja o que pode fazer pois isso não é de atrapalhar mais é irritante. Valeu!	2015

**Quadro 4:** Comentários de *gamers* na categoria PLxD

Fonte: BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/BRKsEDU>. Acesso em 29 de maio de 2016.

Por fim, a última categoria estabelecida, que contou com cinco ocorrências de comentários, diz respeito à percepção dos usuários sobre a origem

do trabalho. O que se nota nos comentários de diversos *gamers* é que existe uma confusão em relação à noção de quem, de fato, é responsável pela tradução de um game. Conversas entre fãs como as mostradas no quadro seguinte ilustram como há divergência entre a concepção de cada usuário sobre a responsabilidade pela tradução de um game e pela sua qualidade (ou falta dela).

Comentário	Data de publicação
O jogo é incrível e os gráficos são excelentes, só acho que os desenvolvedores pecaram um pouco na dublagem PT-BR, fora isso o game é demais.	2015
CADÊ A EMOÇÃO NOS ROSTOS DOS PERSONGENS A DUBLAGEM NÃO FAZ OARECER QUE TÁ NUMA SITUAÇÃO RUIM. POXA NOUGHT DOG.	2015

**Quadro 5:** Comentários de *gamers* na categoria POT

Fonte: BRKsEDU. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/BRKsEDU>>. Acesso em: 29 maio 2016.

Alguns *gamers*, por exemplo, creem estar na desenvolvedora a culpa por uma suposta má tradução. Ainda que muitas desenvolvedoras adotem o modelo *in-house* de localização, isto é, tenham equipes internas que lidam com todas as versões a serem traduzidas, isso só se dá em casos de *locales* para os quais praticamente todos os games são traduzidos. Um bom exemplo seria os idiomas E-FIGS, isto é, inglês, francês, italiano, alemão (do inglês *German*) e espanhol (do inglês *Spanish*), para os quais a tradução há muito é considerada uma conduta padrão na maior parte das desenvolvedoras e distribuidoras de games (Chandler e Deming, 2012, p. 20). Entretanto, isso não se aplica ao Brasil, onde o mercado de games traduzidos está ainda em sua infância, e cujo modelo mais adotado é o *outsourcing* (terceirização dos serviços de tradução a equipes externas), o que significa que a desenvolvedora pouco (ou nada) tem a ver com o resultado da tradução do game.

Outra concepção relativamente equivocada é de que a empresa responsável pela dublagem seria a “culpada” pela má qualidade da tradução de um game. Ainda que este trabalho não tenha como objetivo julgar a qualidade da dublagem do game analisado, é válido ressaltar que esse tipo de situação tem precedência em postulados teóricos. Koolstra, Peeters e Spinhof (2002), por exemplo, apontam que trabalhos de dublagem e legendagem são, muitas vezes, criticados quando, na verdade, a questão da qualidade tem mais a ver com o fato de o original ter sido mal traduzido. No que tange à dublagem de games, mais especificamente, O’Hagan e Mangiron (2013) observam que os *gamers*, muitas vezes, reclamam de problemas como atuação ruim (e.g. falta de emoção nas vozes) e falta de sincronia com a imagem, fazendo com que a “culpa” caia sobre a equipe de dublagem. Entretanto, como notam as autoras, esse tipo de problema também ocorre devido a procedimentos de trabalho impostos aos próprios tradutores, como ter que traduzir todas as falas de um único personagem isoladamente e sem ter indicação sobre com quem ele(a) está falando ou em que ponto do jogo ele(a) se encontra. Os arquivos recebidos por tradutores e dubladores, na maioria das vezes, não contam com informações sobre o contexto ou entonação, o que aumenta ainda mais o risco de uma má tradução e uma dublagem ruim (Bernal-Merino, 2015).

No caso de *Uncharted 3: Drake’s Deception*, a informação exata sobre a origem da versão traduzida para o português do Brasil é, no mínimo, obscura. Nos créditos do game, mesmo em sua versão brasileira, não há informações a respeito da equipe responsável pela tradução do game para PT-BR (embora existam informações sobre outras versões, como a sul-coreana). Dessa maneira, ter uma percepção acurada sobre a origem do trabalho torna-se tarefa difícil, pois, como afirmam O’Hagan e Mangiron (2013), a indústria de games continua sensível a respeito da divulgação de informações, fazendo com que grupos externos (usuários, pesquisadores ou outros) tenham dificuldade em obter acesso a certos dados relativos à tradução.

### 3.2. Normas profissionais em games traduzidos

Segundo Chesterman (1997), normas profissionais são processuais e regem o comportamento do tradutor em relação ao seu trabalho. Elas são subordinadas às normas de expectativa, já que quaisquer normas processuais são determinadas pela natureza do produto final e pelo que se espera dele. Normas profissionais são impostas, geralmente, por outros comportamentos tradutórios considerados como ideais em dado eixo cultural e linguístico.

Na tradução de games, existe, normalmente, uma lacuna entre conhecimento interno e externo. De um lado, existem os tradutores profissionais sem tanto conhecimento sobre a cultura *gamer*, e, de outro, há fãs dedicados com altos níveis de conhecimento sobre o produto, porém carentes de noções relacionadas às normas profissionais (Chesterman, 1997) que regem a tradução de games. O'Hagan e Mangiron (2013) propõem um modelo colaborativo de tradução que conte com o *insight* desses usuários durante o processo, de forma que o contato entre normas de expectativa e profissionais proporcione um remodelamento de ambas, possivelmente levando a um novo conjunto de normas advindo da convergência de conhecimento interno e externo (PYM, 2004). No entanto, as próprias autoras reconhecem que esse conceito é desafiador e apresenta diversos empecilhos para que seja colocado em prática. Dessa maneira, a recomendação de Wood (2009 apud Chesterman, 2013, p. 253), que ressalta o fato de que localizadores e tradutores de games devem, acima de tudo, ser *gamers* e possuírem conhecimento sobre a indústria e a terminologia da área, apresenta uma possibilidade intermediária de viabilidade mais garantida.

Dessa forma, a presente seção dedica-se a apresentar amostras de problemas no produto final da tradução do jogo que os usuários, pouco cientes das normas profissionais que parecem reger este tipo de tradução, não foram capazes de perceber, ou não tiveram reações que levassem à elaboração de um *feedback* (i.e., uma resposta) (Chesterman, 1997).

Na tradução de games, muitas vezes, o tradutor não tem a oportunidade de jogar ou sequer ver o game com o qual está trabalhando, além de, frequentemente, não ter acesso a informações contextuais. Isso faz com que a tradução de games seja, muitas vezes, descrita como “localização cega”

(Dietz, 2006, 2007 apud O'Hagan e Mangiron, 2013, p. 119). Nessas circunstâncias, o tradutor tem que depender de sua intuição, baseando-se em seu conhecimento sobre games e sobre a cultura *gamer*, e fazer uma suposição equilibrada sobre qual seria o contexto, fornecendo, assim, uma tradução flexível que possa funcionar em diferentes contextos (O'Hagan e Mangiron, 2013, p. 119). Quando esse conhecimento sobre games e a cultura que os permeia é escasso ou superficial, podem surgir problemas como os que serão exemplificados adiante.

A tradução descontextualizada é mais comum em modelos de localização *outsourcing*, em que a desenvolvedora ou a distribuidora terceiriza o serviço de localização a uma empresa especializada. Essa empresa fica, então, responsável pela seleção dos tradutores, pela integração dos recursos do jogo, pela criação do *script* da dublagem (e pelo comissionamento do processo de dublagem) e, por vezes, pelo teste de qualidade linguística (*Linguistic Quality Assurance*).

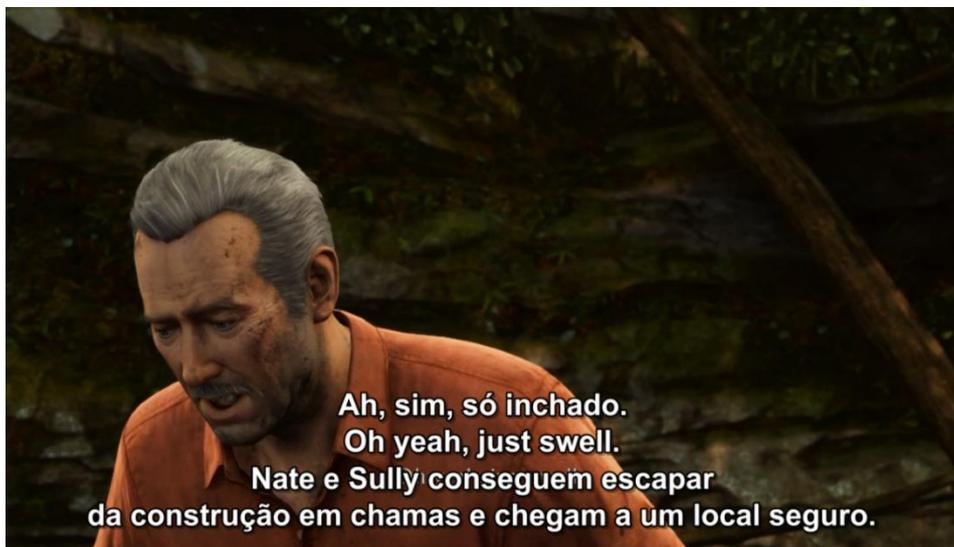
Apesar da crescente conscientização das desenvolvedoras a respeito da necessidade de fornecer contextos para o processo de tradução, ainda é comum, nesses modelos, que os tradutores recebam *scripts* e arquivos de Excel com linhas de texto avulsas e sem informações sobre seus contextos. Isso torna o trabalho do tradutor extremamente mais complicado, provavelmente levando a um alto número de erros nas versões traduzidas do produto. Essa potencialidade para erros é aumentada quando vários tradutores estão envolvidos na mesma tradução e não podem consultar uns aos outros, ou ainda quando são enviados trechos soltos sem uma ordem cronológica que esteja de acordo com a história do jogo. Ademais, o problema da falta de contexto pode afetar também os dubladores com relação à entonação apropriada a cada fala.

Buscando ilustrar situações em que podem ter existido problemas relativos às normas profissionais que regem a tradução do *game* analisado, os exemplos coletados foram selecionados com base em dois critérios: além de serem erros, os problemas deveriam poder ser facilmente detectados sem o conhecimento do material original; isto é, *gamers* que estivessem jogando a versão dublada sem acesso ao texto-fonte (e que não necessariamente possu-

íssem proficiência mínima na língua-fonte) deveriam ser supostamente capazes de notar os pontos problemáticos, o que não aconteceu, provavelmente em virtude do desconhecimento sobre as normas profissionais do setor.

A coleta foi feita por meio de capturas de tela do vídeo sendo reproduzido em concomitância às anotações feitas no software ELAN, as quais haviam sido previamente salvas em formato de legenda. As Figuras 3, 4, 5 e 6 são exemplos de uma provável falta de contexto que possivelmente induziu à tradução equivocada.

A Figura 3 mostra Sully e Nate após a fuga de uma construção em chamas que desaba em seus encaixos. Ao chegarem a um local seguro, Nate pergunta se Sully está bem, o qual responde, no original em língua inglesa: “*Just swell*”. A tradução adotada foi “Só inchado”. De acordo com o Cambridge Dictionaries Online (2016), a palavra “*swell*” como advérbio, função em que foi usada no game, é um termo informal que significa “*very well*”, isto é, “muito bem”. Ainda que, nessa conjuntura, a tradução possa ser considerada equivocada, visto que seu uso na fala é dificilmente equivalente a “inchado”, uma falta do contexto geral da situação, assim como maiores informações sobre cada personagem (e.g. o fato de Sully ser um personagem mais velho que estaria propenso ao uso de expressões em possível desuso, como “*swell*”), pode ter contribuído para a tradução equivocada.



**Figura 3:** Análise do *gameplay* – Capítulo 7: Fique na Luz

Na Figura 4, Nate, Sully e Elena, após fugirem dos capangas da vilã da história, adentram uma construção possivelmente segura. Por chegarem à cidade sem armas, devido às leis locais, e estarem agora sendo perseguidos por bandidos, Elena recomenda que Sully procure um “vendedor de tapetes” (que, na verdade, vende armas) para que, ao prosseguirem, não se encontrem desprevenidos perante a ofensiva de Marlowe, a vilã. Sully, então, retorna com duas escopetas, objetos facilmente reconhecíveis e distinguíveis por qualquer *gamer* que já tenha jogado algum *shooter*<sup>10</sup> anteriormente. Elena, então, pergunta “*Shotguns?*”, porém a tradução adotada é “*Rifles?*”. É válido expor que *shotgun* – de equivalência terminológica em português do Brasil a escopeta ou espingarda (Linguae, 2016) – são armas de cano longo ou serrado, de alma lisa (cano não raiado), disparam munição de balotes ou cartuchos e possuem curto alcance (devido à alma lisa), sendo, portanto, apropriadas para combate a curta distância (Instrumentos de guerra, 2012). Rifles, também denominados fuzis (o termo rifle é um empréstimo do inglês), por outro lado, são armas de cano longo de alma raiada, podendo ser de repetição, semiautomáticos ou automáticos (Atirando, 2012). Rifles possuem longo alcance, alta precisão e disparam balas de fuzil (Instrumentos de guerra,

<sup>10</sup> Gênero de games em que o jogador vê a ação em terceira ou primeira pessoa (FPS - *First Person Shooter*) com o objetivo de atirar seu arsenal (O’Hagan e Mangiron, 2013).

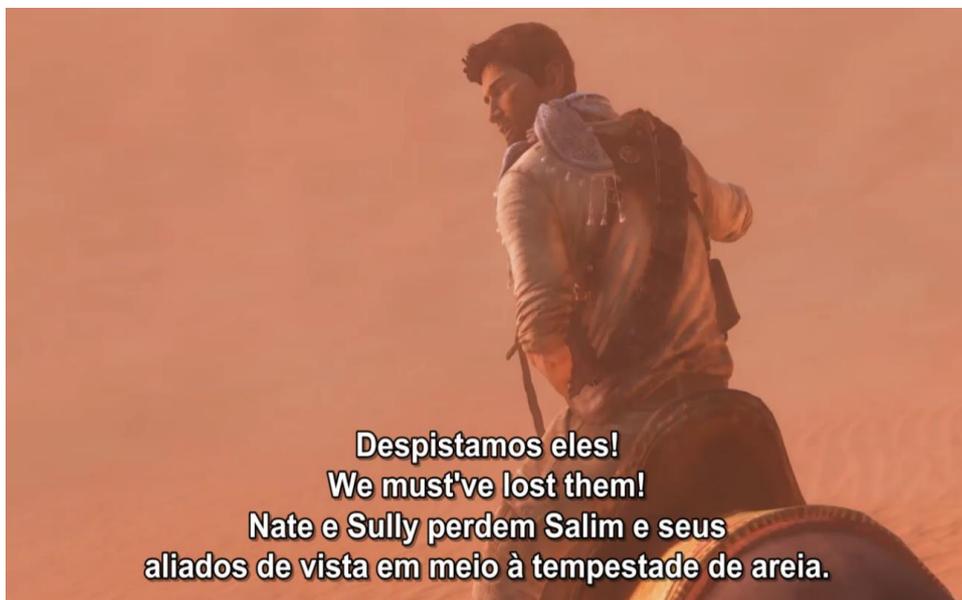
2012). Ainda que uma pesquisa a respeito dos tipos de armas possa mostrar a diferença entre as duas classes, a falta de contexto e até mesmo da imagem do jogo em que são mostradas as duas escopetas na mão do personagem pode ter levado a uma tradução equivocada. Nesse caso, ainda, existe a possibilidade da falta de conhecimento externo por parte do profissional de tradução, isto é, conhecimento sobre a cultura *gamer* presente em nomes, classes e anatomia de armas.



**Figura 4** Análise do *gameplay* – Capítulo 10: Pesquisa Histórica

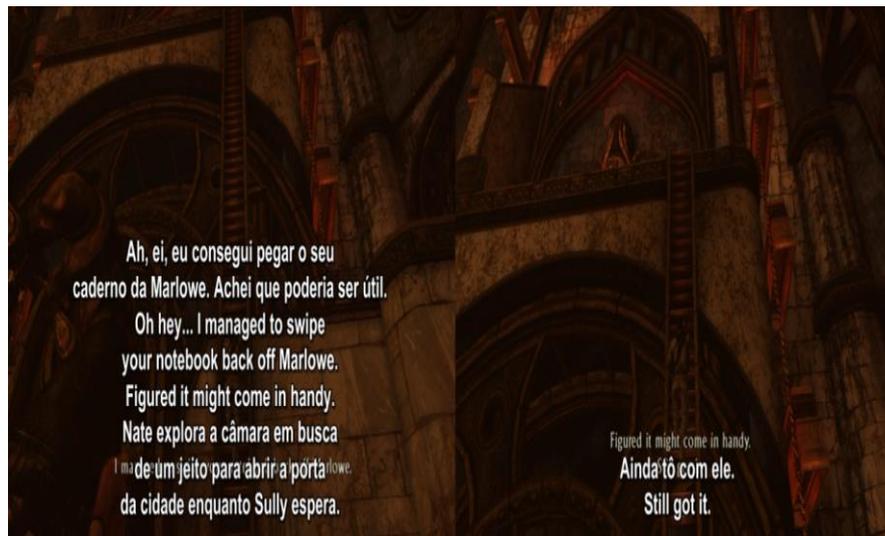
A Figura 5 apresenta o mais aparente exemplo de falta de contextualização de conteúdo. Nate e Sully estão sendo levados à Atlântida das Areias por seu aliado Salim e sua tribo. Eles se deparam com uma tempestade de areia, e Nate e Sully acabam se perdendo do restante do grupo. Como já é costumeiro em jogos da franquia *Uncharted*, Nate foge bastante de inimigos, e um objetivo frequente nos jogos é o de despistar esses antagonistas. Nesse caso, no entanto, o uso do termo “despistar” não revela a ideia de que os personagens se perderam de aliados, mas de inimigos, e tal erro pode ser facilmente atribuído a um texto descontextualizado. Há, ainda, a possibilidade de o processo de tradução como um todo ter sido guiado pelo uso de arquivos provenientes de sistemas de memórias de tradução, visto que em

várias situações anteriores a ideia de “*we must’ve lost them*” era, de fato, de despistar.



**Figura 5** - Análise do *gameplay* – Capítulo 20: Caravana

A Figura 6 mostra o que ocorre na etapa final do jogo, em que Nate e Sully encontram a Atlântida das Areias e chegam aos seus portões protegidos por um mecanismo de tranca. Enquanto descobrem como abrir passagem, Sully menciona que conseguiu surrupiar de volta o caderno de Nate que havia sido roubado por Marlowe. Quando Nate responde “*Still got it*”, usa uma expressão idiomática para dizer que o amigo, mesmo após tantos anos, ainda leva jeito para roubos furtivos, fazendo menção a todo um histórico já mostrado nos jogos anteriores da franquia. A tradução, no entanto, evidencia uma ideia muito mais geral e errônea de que Nate ainda está com o caderno, algo que sequer faria sentido, visto que, de acordo com o enredo, Nate havia perdido o objeto e estava sem ele até aquele momento. Diante de uma frase como “*Still got it*”, e sem as devidas informações sobre seu contexto e/ou um maior conhecimento sobre a história da saga, não seria difícil cometer o erro presente na versão dublada, visto que, de modo literal, a frase pode adquirir esse significado.



**Figura 6** Análise do *gameplay* – Capítulo 20: Caravana (2)

Ainda que as normas profissionais sejam altamente influenciadas pelas de expectativa, O'Hagan e Mangiron (2013, p. 328-329) expõem um ponto crucial sobre essa relação e um possível motivo pelo qual existe um atrito: os usuários, normalmente, não estão cientes de todas as restrições sob as quais os tradutores de games trabalham, como o fato de que alguns serviços serem feitos sem o auxílio de contexto, levando-os a criar expectativas que não condizem com a realidade da prática profissional.

#### 4. Considerações Finais

O presente estudo propôs-se a analisar o ponto de vista dos usuários de games traduzidos, uma abordagem apontada como inexplorada e relevante por O'Hagan e Mangiron (2013). Para tal fim, optou-se por analisar a recepção do game *Uncharted 3: Drake's Deception* por meio dos comentários tecidos a respeito de sua versão dublada em português do Brasil. Os comentários, coletados de *sites* e canais do Youtube para melhor investigar as respostas dos usuários, foram divididos em cinco categorias de acordo com as perspectivas dos próprios jogadores, a saber: supervalorização do original, percepções sobre as escolhas linguísticas na tradução, percepções eurocêtricas, percepções sobre legendagem *versus* dublagem e percepções sobre a origem do trabalho.

O *gameplay*, por sua vez, foi coletado e analisado por meio do console do Playstation 4 e do software ELAN (Coelho e da Silva, 2017). A análise dos dados, tanto dos comentários, quanto do *gameplay*, deu-se com base, principalmente, nas normas de expectativa e profissionais propostas por Chesterman (1997). Buscou-se fazer um paralelo entre ambas a partir de dois espectros: os pontos de vista dos *gamers* e suas expectativas, e as normas profissionais.

Em relação às normas de expectativa, o que se pôde observar foi que, assim como postulado por Robinson (2002), os usuários de uma tradução – neste caso, os *gamers* – possuem expectativas idiossincráticas e situacionais, têm a crença de que seu ponto de vista sobre a tradução é compartilhado por todos os outros usuários e que suas concepções equivalem ao que é a tradução e a como ela deve ser.

O que também ficou evidente após a análise dos dados coletados foram alguns fatores que influenciaram as normas de expectativa de usuários brasileiros em relação a games traduzidos. Por um lado, as expectativas desse público sofrem influência dos resquícios de uma visão eurocêntrica, em que os brasileiros veem na versão em português de Portugal do jogo *Uncharted 3* uma tradução sem erros e superior, enxergando-se apenas como receptores. Por outro, os escândalos da tradução que permeiam outras modalidades da área, como a questão da autoria (Venuti, 2002), mostram-se presentes também na tradução de games, evidenciando uma supervalorização do original em detrimento da tradução, que é muitas vezes considerada inferior.

Ainda que Chesterman (1997) aponte as normas profissionais como influenciadas pelas de expectativa, o que ficou evidente nos comentários dos usuários foi uma relação na direção oposta, em que as normas profissionais que regem a tradução de games acabam por instaurar normas de expectativa nos *gamers*. Um exemplo disso é a questão da legendagem e da dublagem de games: a prática profissional dessas duas modalidades no âmbito da tradução de games engloba a não diferenciação entre as ambas, fazendo com que os games traduzidos contem com legendas que são transcrições literais do que se ouve e que, muitas vezes, são advindas do mesmo roteiro criado para

a dublagem. Essa prática, que, no decorrer dos anos, se tornou padrão e, portanto, uma norma profissional, tem clara influência nas expectativas dos *gamers*, que demonstram sentir estranheza ao encontrarem legendas elaboradas de forma diferente da dublagem, como observado no jogo aqui estudado.

Quanto às normas profissionais, este trabalho buscou, através da análise do *gameplay*, confluir teoria e prática para melhor compreender como as duas se relacionam. A captura do *gameplay*, que totalizou 2203 linhas de texto transcritas dos diálogos do game, foi realizada com vistas a detectar possíveis normas profissionais. O que pôde ser notado foi que, embora os *gamers* certamente tenham suas normas de expectativa, muitos problemas relativos às normas profissionais lhes passam despercebidos. O maior problema notado foi a precariedade de informações dadas aos tradutores a respeito do contexto do que está sendo traduzido. Essa norma profissional apresenta consequências notáveis no resultado final de um game traduzido e contraria diretamente as expectativas de qualidade possuídas pelos *gamers*, ainda que, em suas respostas, eles utilizem argumentos não relacionados a esse fator.

Dessa forma, o que se pode postular a partir dos resultados obtidos desta pesquisa é que muitos dos pontos conflitantes entre as normas de expectativa dos usuários e as normas profissionais da tradução de games, poderiam ser elucidados, primordialmente, pela abertura da indústria em relação às suas práticas, de forma que os *gamers* pudessem compreender melhor como se dá todo o processo e, assim, instaurar normas de expectativa mais condizentes com o que é, de fato, possível fazer diante das restrições existentes.

Outro ponto passível de melhorias seria uma mudança nas normas profissionais da tradução de games em relação ao fornecimento de informações contextuais aos tradutores, de forma que seu trabalho seja melhor fundamentado e que os erros advindos dessa carência possam ser minimizados, o que facilitaria, também, atender às normas de expectativa dos usuários.

No caso de essas mudanças não ocorrerem, uma proposta de solução mais viável seria aquela de que tradutores de games sejam *gamers* (Ranyard e Wood, 2009 apud O'Hagan e Mangiron, 2013, p. 253) com conhecimento do produto e da cultura que o permeia, a fim de que, diante de situações em

que o contexto é escasso ou inexistente, os profissionais possam se embasar em seus conhecimentos para tomar decisões mais acertadas que funcionem em diversas possíveis conjunturas e que minimizem as chances de erro. Outra solução seria adotar um sistema de tradução colaborativa (*crowdsourcing*), no sentido de estabelecer uma relação dinâmica entre tradução, tecnologias, a indústria de localização de videogames e as instituições que formam tradutores.

Embora esta pesquisa tenha buscado esclarecer os pontos propostos, ainda há muito o que se abordar a respeito do ponto de vista sociológico na tradução de games. Pelos motivos mostrados anteriormente, ainda não se viu uma investigação empírica e detalhada sobre as normas profissionais, por exemplo. Uma pesquisa nesse sentido seria muito relevante para a formação de futuros profissionais da área, além de, como mencionado, poder esclarecer as concepções dos usuários sobre a prática. Além disso, a questão da recepção poderia ser abordada em um estudo que pudesse investigar, de fato, o aspecto cognitivo da formação de opinião dos *gamers*, possibilitando, assim, uma melhor compreensão a respeito dos conflitos existentes nas normas de expectativa.

Por fim, o título deste trabalho, “O inexplorado em *Uncharted 3*: normas de expectativa *versus* normas profissionais para games traduzidos”, faz um jogo de palavras de cunho tradutório com o título do game, cuja tradução para o português poderia ser “inexplorado”. A escolha do título “O inexplorado em *Uncharted 3*” vai além de um artifício para tornar o título possivelmente instigador. Remete-se, na verdade, ao caráter inexplorado de pesquisas a respeito do ponto de vista dos usuários de games traduzidos.

## Referências

ATIRANDO. Armas de fogo. Disponível em:

<http://www.atirando.com.br/armas-de-fogo> (acesso em 16 de julho de 2016)

BERNAL-MERINO, Miguel Á. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Nova York; Abingdon: Routledge, 2015.

BRKSEDU. UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION - Capítulo 1: Outra Rodada (Em Português PT-BR). 2015. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=UFB56c9fg4c> (acesso em 30 de maio de 2016)

BRKSEDU. UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION - Capítulo 2: Grandeza em Pequenos Começos (Em Português PT-BR). 2015. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=FULFE5T0-\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=FULFE5T0-_4) (acesso em 30 de maio de 2016)

BRKSEDU. UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION - Capítulo 3: Arrombamento (Em Português PT-BR). 2015. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=aJPIQQUCMJJo> (acesso em 30 de maio de 2016)

BRKSEDU. UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION - Capítulo 4: A Caçada (Em Português PT-BR). 2015. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=UJE\\_O7Co8gc](https://www.youtube.com/watch?v=UJE_O7Co8gc) (acesso em 30 de maio de 2016)

BRKSEDU. UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION - Capítulo 5: Metrô de Londres (Em Português PT-BR). 2015. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=ry8ojABQeqs> (acesso em 30 de maio de 2016)

BRKSEDU. UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION - Capítulo 6: O Chateau (Em Português PT-BR). 2015. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=uRWxczJKrDQ> (acesso em 30 de maio de 2016)

BRKSEDU. UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION - Capítulo 8: A Cidada-  
dela (Em Português PT-BR). 2015. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=Pw\\_BSwXhScI](https://www.youtube.com/watch?v=Pw_BSwXhScI) (acesso em 30 de maio de 2016)

BRKSEDU. UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION - Capítulo 10: Pesquisa Histórica (Em Português PT-BR). 2015. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=O2XgQsS6Hk0> (acesso em 30 de maio de 2016)

BRKSEDU. UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION - Capítulo 15: Afunde ou Nade (Em Português PT-BR). 2015. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=pjA6BwDts10> (acesso em 30 de maio de 2016)

CAMBRIDGE DICTIONARIES ONLINE. Cambridge: Cambridge University Press, 2016. Disponível em:

<http://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/> (acesso em 22 de maio de 2016)

CHANDLER, Heather Maxwell; DEMING, Stephanie O'Malley. *The Game Localization Handbook*. 2. ed. Sudbury: Jones & Bartlett Learning, 2012.

CHESTERMAN, Andrew. *Memes of Translation: The spread of ideas in translation theory*. Amsterdã: Benjamins, 1997.

CHESTERMAN, Andrew. "Bridge Concepts in Translation Sociology". In: WOLF, M.; FUKARI, A. (eds.), *Constructing a Sociology of Translation*. Amsterdã: Benjamins, p. 171-183, 2007.

COELHO, Bárbara Resende; DA SILVA, Igor Antônio Lourenço. "Towards a Multimodal Methodology for the Analysis of Translated/Localised Games". *Domínios de Lingu@Gem*, v. 11, p. 6-16, Uberlândia, 2017.

DROPS DE JOGOS. Exclusivo: Brasileira responsável pela tradução de The Witcher III: Wild Hunt abre o jogo sobre seu trabalho. 2015. Disponível em: <http://dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/industria/item/688-exclusivo-brasileira-responsavel-pela-traducao-de-the-witcher-iii-wild-hunt-abre-o-jogo-sobre-seu-trabalho> (acesso em de 16 de maio de 2016)

DUNNE, Keiran J. "Localization". In: Sin-Wai, Chan (ed.), *The Routledge Encyclopedia of Translation Technology*. Abingdon e Nova York: Routledge, p. 550-562, 2015.

ELAN version 4.9.3. Nijmegen: Max Planck Institute For Psycholinguistics. Disponível em:

<http://fla.mpi.nl/tools/fla-tools/elan>

EUROGAMER.PT. Brasileiros contra dobragem de Uncharted 3: Naughty Dog voltará atrás na escolha? 2011. Elaborado por Jorge Soares. Disponível em:

<http://www.eurogamer.pt/articles/2011-09-04-brasileiros-contradobragem-deuncharted-3> (acesso em 1 de junho de 2016)

GABRIELPRIMEIRO. Uncharted 3 Parte 2 Dublado PT BR. 2013. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=78\\_p4i-XRrY](https://www.youtube.com/watch?v=78_p4i-XRrY) (acesso em 5 de junho de 2016)

INSTRUMENTOS DE GUERRA. Aprenda a diferenciar os tipos de armas de fogo. 2012. Escrito por brunogeoufc. Disponível em:

<https://instrumentosdeguerra.wordpress.com/2012/09/17/aprenda-a-diferenciar-os-tipos-de-armas-de-fogo/> (acesso em 16 de julho de 2016).

JIMÉNEZ-CRESPO, Miguel Á. *Translation and Web Localization*. Abingdon e Nova York: Routledge, 2013.

KOOLSTRA, Cees M.; PEETERS, Allerd L.; SPINHOF, Herman. "The Pros and Cons of Dubbing and Subtitling". *European Journal Of Communication*, [s.l.], v. 17, n. 3, p. 325-354, 1 set. 2002. SAGE Publications. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.1177/0267323102017003694>

LINGUEE. Dicionário Linguee, 2016. Disponível em:

<http://www.linguee.com.br/portugues-ingles/search?source=auto&query=shotgun> (acesso em 16 de julho de 2016)

LUCKY SALAMANDER. Uncharted 3: Drake's Deception - Parte 1: Nathan Moleque! [ Playstation 4 - Playthrough PT-BR ]. 2016. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=6b7ANab\\_954](https://www.youtube.com/watch?v=6b7ANab_954) (acesso em 5 de junho de 2016)

MICHAELIS. Dicionários de Inglês Online. S.l.: Editora Melhoramentos e UOL, 2009. Disponível em:

<http://michaelis.uol.com.br/moderno/ingles/index.php?lingua=ingles-portugues&pala-vra=well> (acesso em 29 de maio de 2016)

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA. Classificação Indicativa. Disponível em:

<http://justica.gov.br/seus-direitos/classificacao> (acesso em de 21 de novembro de 2015)

O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdã/Filadélfia: John Benjamins Publishing Company, 2013.

PLAYSTATION. Sony Computer Entertainment America. Uncharted 3: Drake's Deception™. Disponível em:

<https://www.playstation.com/pt-br/games/uncharted-3-drakes-deception-ps3/> (acesso em 21 de novembro de 2015)

PLAYSTATION STORE. Uncharted 3: Drake's Deception™. Disponível em:

- [https://store.playstation.com/#!/pt-br/jogos/uncharted-3-drake's-deception/cid=UP9000-BCUS98233\\_00-UNCHARTED0125DR0?smcid=pc:br-pt:pc-games-detail-uncharted-3-drakes-deception-ps3:waystobuy-comprar-download:uncharted-3-drake-s-deception:up9000-bcus98233\\_00-uncharted0125dr0](https://store.playstation.com/#!/pt-br/jogos/uncharted-3-drake's-deception/cid=UP9000-BCUS98233_00-UNCHARTED0125DR0?smcid=pc:br-pt:pc-games-detail-uncharted-3-drakes-deception-ps3:waystobuy-comprar-download:uncharted-3-drake-s-deception:up9000-bcus98233_00-uncharted0125dr0) (acesso em 21 de novembro de 2015)
- ROBINSON, Douglas. *Construindo o tradutor*. Tradução de Jussara Simões. Bauru: Edusc, 2002 [1996].
- SANDRINI, Peter. "Website Localization and Translation". In: *MuTra: Multidimensional Translation Conference Proceedings*, Saarbrücken. 2005
- SHOHAT, Ella; STAM, Robert. *Crítica da Imagem Eurocêntrica*. Tradução de Marcos Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2006 [1994].
- SOUZA, Ricardo Vinícius. "O conceito de "gameplay experience" aplicado à localização de games". *Scientia Traductionis*, n. 15, p. 8-26, 2014.
- SOUZA, Ricardo Vinícius. "Venuti e os Videogames: o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games". In-*Traduções*, v. 5, n. esp.– Games e Tradução, p. 51-67, out 2013, Florianópolis.
- SOUZA, Ricardo Vinícius. "Video game localization: the case of Brazil". *Tradterm*, v. 19, p. 289-326, 18 jun. 2012, São Paulo. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2012.47438>.
- SINXPLAYSBR. Uncharted 3 - Capítulo 1 - A Saga Continua - Dublado em português. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=awqX4LKdwzw> (acesso em 5 de junho de 2016)
- UNCHARTED: Drake's Fortune. Naughty Dog. EUA: Sony Computer Entertainment, 2007. Playstation 3.
- UNCHARTED 2: Among Thieves. Naughty Dog. EUA: Sony Computer Entertainment, 2009. Playstation 3.
- UNCHARTED 3: Drake's Deception. Naughty Dog. EUA: Sony Computer Entertainment, 2011. Playstation 3.
- UNCHARTED 3: Drake'S Deception - Totalmente Em Português - PS3: Playstation - Sony Brasil. Disponível em: <http://www.saraiva.com.br/uncharted-3-drakes-deception-totalmente-em-portugues-ps3-3648512.html> (acesso em 5 de junho de 2016)

UNCHARTED: The Nathan Drake Collection. Naughty Dog. EUA: Sony Computer Entertainment, 2015. Playstation 3. Disponível em:

<http://www.saraiva.com.br/uncharted-the-nathan-drake-collection-ps4-9036172.html> (acesso em 5 de junho de 2016)

UNCHARTED 4: A Thief's End. Naughty Dog. EUA: Sony Computer Entertainment, 2016. Playstation 3.

UOL JOGOS. Com dublagem em português, vendas de "Call of Duty" triplicaram no Brasil. 2012. Disponível em:

<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/11/30/com-dublagem-em-portugues-vendas-de-call-of-duty-triplicaram-no-brasil.htm> (acesso em 16 de maio de 2016)

VENUTI, Lawrence. *Escândalos da Tradução: Por uma ética da diferença*. Tradução de Laureano Pelegrin, Lucinéia Marcelino Villela, Marileide Dias Esqueda e Valéria Biondo. Bauru: Edusc, 2002 [2002].

## Resumo

A tradução e localização de games têm uma intrincada conexão com operações globais de negócios e marketing, o que permite que esses produtos atravessem complexas fronteiras socioculturais e linguísticas e que cheguem até jogadores de uma crescente gama de territórios (O'Hagan e Mangiron, 2013). Cientes da diversidade de seu público alvo e do lucro proporcionado pela distribuição de seus produtos nesses mercados, a indústria de games tem, cada vez mais, investido em localizações e traduções para seus títulos. Ainda que se trate de uma prática relativamente nova, a localização e tradução de games já sentem os efeitos das normas de expectativa dos usuários (Chesterman, 1997; 2007). Nessa perspectiva, o presente estudo buscou investigar como essas normas se evidenciam em comentários tecidos por gamers a respeito da versão totalmente localizada para o português do Brasil do jogo *Uncharted 3: Drake's Deception*. Os resultados obtidos por meio da análise dos comentários dos gamers e do gameplay capturado elucidaram a relação entre normas de expectativa e profissionais dos agentes envolvidos na locali-

zação e tradução desse material, possibilitando compreender o que os usuários brasileiros esperam de um game traduzido, e do que é, de fato, feito de acordo com as normas profissionais.

### **Abstract**

Game localization and translation have an intricate connection with global business and marketing operations, which allows these products to cross complex sociocultural and linguistic borders and reach players from a growing variety of territories (O'Hagan and Mangiron, 2013). Aware of the diversity of its target audience and of the profit provided by the distribution of its products in these locales, the game industry has increasingly invested in localization and translation for its titles. Although this is still relatively new strategy, game localization and translation already feel the impact of expectancy and professional norms (Chesterman, 1997). Under this perspective, this study aimed to further investigate how these norms operate and converge, using, to that end, the game *Uncharted 3: Drake's Deception* and the comments made by players about its fully localized version into Brazilian Portuguese. The results obtained from the analysis of gameplay and comments shed light on the relation between expectancy and professional norms among the involved agents of localization and translation of these sort of materials, which allowed for a better understanding of what Brazilian users expect from a translated game and of what is actually done according to the professional norms.