

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS

BÁRBARA RESENDE COELHO

TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO DE JOGOS:
NORMAS DE EXPECTATIVAS E PROFISSIONAIS EM *UNCHARTED 4*

UBERLÂNDIA

2023

BÁRBARA RESENDE COELHO

TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO DE JOGOS:
NORMAS DE EXPECTATIVAS E PROFISSIONAIS EM *UNCHARTED 4*

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de mestra em Linguística.

Área de Concentração: Estudos em Linguística e Linguística Aplicada.

Linha de pesquisa: Linguagem, ensino e sociedade.

Orientadora: Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda.

UBERLÂNDIA

2023

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

C672 2023	<p>Coelho, Bárbara Resende, 1992- Tradução e Localização de Jogos: [recurso eletrônico] : Normas de expectativas e profissionais em Uncharted 4 / Bárbara Resende Coelho. - 2023.</p> <p>Orientadora: Marileide Dias Esqueda. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Pós-graduação em Estudos Linguísticos. Modo de acesso: Internet. Disponível em: http://doi.org/10.14393/ufu.di.2023.633 Inclui bibliografia. Inclui ilustrações.</p> <p>1. Linguística. I. Esqueda, Marileide Dias, 1973- (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Pósgraduação em Estudos Linguísticos. III. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDU: 801</p>
--------------	---

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos

Av. João Naves de Ávila, nº 2121, Bloco 1G, Sala 1G256 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902

Telefone: (34) 3239-4102/4355 - www.ileel.ufu.br/ppgel - secppgel@ileel.ufu.br



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Estudos Linguísticos				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado -PPGEL				
Data:	Vinte e quatro de novembro de dois mil e vinte e três	Hora de início:	09:00	Hora de encerramento:	11:00
Matrícula do Discente:	12112ELI005				
Nome do Discente:	Bárbara Resende Coelho				
Título do Trabalho:	Tradução e Localização de Jogos: Normas de expectativas e profissionais em <i>Uncharted 4</i>				
Área de concentração:	Estudos em Linguística e Linguística Aplicada				
Linha de pesquisa:	Linguagem, Ensino e Sociedade				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Ensino e Tradução: Culturas Pedagógicas				

Reuniu-se, por videoconferência, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, assim composta: Professores Doutores: Guilherme Fromm - UFU; Leonardo Francisco Soares - UFU; e Marileide Dias Esqueda -UFU, orientadora da candidata.

Iniciando os trabalhos a presidente da mesa, Dra. Marileide Dias Esqueda apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público, e concedeu à Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir a senhora presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos examinadores, que passaram a arguir a candidata. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando a candidata:

Aprovada.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Marileide Dias Esqueda, Professor(a) do Magistério Superior**, em 24/11/2023, às 11:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Guilherme Fromm, Professor(a) do Magistério Superior**, em 24/11/2023, às 11:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Leonardo Francisco Soares, Professor(a) do Magistério Superior**, em 24/11/2023, às 11:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4992829** e o código CRC **DAE9D41E**.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que me ajudaram a chegar à reta final desta jornada de pesquisa. À minha orientadora, agradeço a paciência, a ajuda, a compreensão e a solicitude diante de todos os percalços que encontramos no caminho. Aos membros da banca, Leonardo e Guilherme, agradeço as valiosas contribuições feitas na qualificação que tanto ajudaram a trazer esta pesquisa à sua conclusão. Aos professores do PPGEL, agradeço o conhecimento compartilhado nas matérias que cursei. Por fim, aos amigos e familiares, agradeço o apoio e o incentivo oferecidos ao longo do processo, motivando-me a sempre perseverar.

RESUMO

A tradução e a localização de jogos são intimamente ligadas a operações globais de negócios e marketing, permitindo que esses produtos atravessem complexas fronteiras socioculturais e linguísticas e cheguem aos jogadores de uma gama crescente de territórios (O'Hagan; Mangiron, 2013). Tendo em mente o público-alvo diverso e o faturamento proporcionado pela distribuição de produtos nesses mercados, a indústria de jogos tem investido cada vez mais em localização e tradução para seus títulos, prática que já sente os efeitos das normas de expectativa dos usuários (Chesterman, 1997), conforme evidenciado pelo estudo apresentado por Coelho (2016). Sob esse ponto de vista e considerando os resultados obtidos na pesquisa anterior da autora, este estudo buscou investigar a forma como as normas de expectativa dos usuários transparecem em comentários feitos por jogadores sobre a versão totalmente localizada para o português do Brasil do jogo *Uncharted 4: A Thief's End*, uma continuação direta do objeto de estudo analisado anteriormente. Os resultados, obtidos por meio da análise dos comentários dos jogadores, elucidaram a relação entre conhecimento interno e externo (Pym, 2004 *apud* O'Hagan; Mangiron, 2013) dos agentes envolvidos na localização e na tradução desse material, possibilitando compreender o que os usuários brasileiros esperam de um jogo traduzido e o que realmente é possível ser feito conforme as normas profissionais do campo (Chesterman, 1997), além de fornecer um vislumbre da evolução dessas normas por meio da comparação com os resultados obtidos no estudo monográfico de 2016.

Palavras-chave: tradução e localização de jogos; normas de expectativa; normas profissionais; *Uncharted 4: A Thief's End*; usuários de tradução.

ABSTRACT

Game translation and localization are practices with deep ties to global marketing and business operations, allowing these products to cross complex sociocultural and linguistic barriers and reach players from a growing set of *locales* (O'Hagan; Mangiron, 2013). Aware of its diverse target audience and the profit gained by distributing its products in these markets, the game industry has made ever-growing investments in localized and translated version for its titles, in a practice that has already felt the impact of the users' expectancy norms (Chesterman, 1997), as was evidenced by the study presented by Coelho (2016). From this perspective and bearing in mind the results obtained in the author's previous research, this study sought to investigate how these norms are reflected in the comments made by the players about a fully-localized version in pt-BR of the game *Uncharted 4: A Thief's End*, a direct sequel to the object of study previously analyzed by the author. The results obtained from the analysis of the players' comments aimed to shed light on the relation between the internal and external knowledge (Pym, 2004 *apud* O'Hagan; Mangiron, 2013) of the agents involved in the localization and translation of that material, allowing for an understanding of what the Brazilian users expect from a translated game and what is actually feasible under the current professional norms of the field (Chesterman, 1997), besides offering an insight into how these norms evolved by comparing the results with those obtained in the 2016 monograph.

Keywords: game localization and translation; expectancy norms; professional norms; *Uncharted 4: A Thief's End*; translation users.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa do jogo <i>Uncharted 4</i> para o mercado brasileiro.....	13
Figura 2 – Captura de tela da pesquisa dos comentários no Youtube	27
Figura 3 – Planilha no Excel com os comentários coletados	27
Gráfico 1 – Incidência de comentários coletados em 2016 e em 2023 para cada categoria	31
Quadro 1 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em PT-BR de <i>Uncharted 4</i>	32
Quadro 2 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em PT-BR de <i>Uncharted 4</i>	32
Quadro 3 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em PT-BR de <i>Uncharted 4</i>	32
Quadro 4 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em PT-BR de <i>Uncharted 4</i>	32
Quadro 5 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em PT-BR de <i>Uncharted 4</i>	33
Quadro 6 – Comentário de jogador sobre a versão dublada em PT-BR de <i>Uncharted 4</i>	34
Quadro 7 – Comentário de jogador sobre a versão dublada em PT-BR de <i>Uncharted 4</i>	34
Quadro 8 – Comentário de jogador sobre a versão dublada em PT-BR de <i>Uncharted 4</i>	34
Quadro 9 – Comentário de jogador sobre a versão dublada em PT-BR de <i>Uncharted 4</i>	34
Quadro 10 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em PT-BR de <i>Uncharted 4</i>	35
Quadro 11 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em PT-BR de <i>Uncharted 4</i>	35
Quadro 12 – Comentário de jogador a respeito da dublagem em PT-PT	36
Quadro 13 – Comentário de jogador a respeito da dublagem em PT-PT	36
Quadro 14 – Comentário de jogador a respeito da dublagem em PT-PT	36
Quadro 15 – Discussão de jogadores sobre suas percepções eurocêntricas	38
Quadro 16 – Comentário de jogador sobre escolhas linguísticas feitas na tradução de <i>Uncharted 4</i>	39
Quadro 17 – Comentário de jogador sobre escolhas linguísticas feitas na tradução de <i>Uncharted 4</i>	40
Quadro 18 – Comentário de jogador sobre escolhas linguísticas feitas na tradução de <i>Uncharted 4</i>	40

Quadro 19 – Comentário de jogador sobre escolhas linguísticas feitas na tradução de <i>Uncharted 4</i>	41
Quadro 20 – Comentário de jogador sobre a legenda de <i>Uncharted 4</i>	42
Quadro 21 – Comentário de jogador sobre a legenda de <i>Uncharted 4</i>	43
Quadro 22 – Comentário de jogador sobre a legenda de <i>Uncharted 4</i>	43
Quadro 23 – Comentário de jogador sobre a legenda de <i>Uncharted 4</i>	43
Quadro 24 – Comentário de jogador sobre a legenda de <i>Uncharted 4</i>	43
Quadro 25 – Comentário de jogador sobre a legenda de <i>Uncharted 4</i>	44
Quadro 26 – Comentário de jogadores a respeito da autoria do trabalho de localização	44
Quadro 27 – Comentário de jogadores a respeito da autoria do trabalho de localização	44
Quadro 28 – Discussão de jogadores a respeito da autoria do trabalho de localização	45
Quadro 29 – Continuação da discussão dos jogadores a respeito da autoria do trabalho de localização.....	46
Quadro 30 – Discussão de jogadores a respeito da autoria do trabalho de localização	47
Quadro 31 – Comentário sobre a qualidade da dublagem.....	49
Quadro 32 – Comentário de jogador sobre a qualidade da dublagem.....	49
Quadro 33 – Comentário de jogador sobre a qualidade da dublagem.....	50

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA LOCALIZAÇÃO E DAS NORMAS DE EXPECTATIVA E PROFISSIONAIS	15
2.1	Localização e internacionalização	15
2.2	Localização de jogos.....	16
2.3	Localização de jogos no Brasil	20
2.4	Localização vs. tradução de jogos	21
2.5	Tradução de jogos: reação, resposta e repercussão	22
3	METODOLOGIA DE COLETA E ANÁLISE DOS COMENTÁRIOS.....	25
4	RESULTADOS DA COLETA E ANÁLISE DOS COMENTÁRIOS DOS JOGADORES	29
4.1	Comentários autênticos feitos por jogadores em redes sociais	29
4.1.1	<i>Supervalorização do original.....</i>	<i>31</i>
4.1.2	<i>Percepções eurocêntricas</i>	<i>36</i>
4.1.3	<i>Percepções sobre as escolhas linguísticas na tradução</i>	<i>39</i>
4.1.4	<i>Percepções sobre legendagem versus dublagem</i>	<i>41</i>
4.1.5	<i>Percepções sobre a origem do trabalho</i>	<i>44</i>
4.1.6	<i>Qualidade da dublagem</i>	<i>49</i>
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A ANÁLISE DAS NORMAS DE EXPECTATIVA E PROFISSIONAIS EM <i>UNCHARTED 4</i>	51
	REFERÊNCIAS.....	53
	APÊNDICE A – Quadro de comentários.....	59

1 INTRODUÇÃO

O conceito ideal de localização de jogos é transmitir ao jogador do *locale-alvo* a mesma experiência de jogo desfrutada pelos usuários da versão original, o que significa que esse tipo de localização está intimamente ligado ao público-alvo e suas expectativas. Dessa forma, a qualidade de um jogo localizado está condicionada a sua aceitação pelos seus usuários, os quais têm suas próprias noções preconcebidas sobre o que é e como deveria ser uma localização.

O ponto de vista dos usuários de jogos localizados tem sido pouco investigado no âmbito acadêmico-científico, embora a abordagem sociológica seja de suma importância para o melhor entendimento da questão, a concretização dos ideais de prática e até mesmo para a elaboração de uma didática adequada para tradutores e/ou profissionais de localização em formação (Esqueda, 2020).

Nesse contexto, Coelho (2016) apresentou um estudo em nível de monografia de final de curso de graduação que aborda tais questões, investigando a recepção da versão dublada do jogo *Uncharted 3: Drake's Deception* (daqui em diante citado como *Uncharted 3*). O estudo, posteriormente publicado e reformulado como artigo em português e inglês (Coelho; Esqueda, 2017; Esqueda; Melo, 2020), investigou comentários tecidos por *gamers* a respeito da dublagem do jogo e o contraste entre as normas de expectativa de cada usuário, bem como a discrepância entre essas e as normas profissionais da localização de jogos eletrônicos. Com base nessa análise, a autora traçou um breve panorama da localização de jogos como indústria de trabalho, expondo suas principais características para proporcionar maior visibilidade para um campo tão pouco conhecido e discutido e, assim, abrir caminho para novas pesquisas que aprofundem a análise sociológica do ponto de vista dos usuários de jogos localizados.

Com isso, este estudo visa dar continuidade à linha de pesquisa da autora com a análise da versão localizada para português do Brasil, dessa vez do jogo *Uncharted 4: A Thief's End* (*Uncharted [...]*, 2016a) – daqui em diante citado como *Uncharted 4* –, utilizando parte da metodologia da pesquisa anterior, bem como alguns dos mesmos parâmetros de investigação dos comentários dos jogadores. Embora não seja de conhecimento público se a equipe responsável pela localização do terceiro jogo é a mesma de sua continuação, uma análise contrastiva desses títulos – considerando-se que se trata da mesma franquia com o mesmo público-alvo e muitos dos mesmos parâmetros de recepção – pode lançar luz sobre diversos novos aspectos das normas de expectativa e profissionais que permeiam o campo da localização de jogos.

Esta pesquisa também se propôs a teorizar sobre as possíveis normas profissionais que resultaram nas escolhas tradutórias no jogo que elicitaram reação dos usuários. Ao propor novos caminhos para pesquisas acadêmicas no campo da tradução e localização de jogos, O'Hagan e Mangiron (2013) apresentam a ideia vantajosa de tradutores que tenham experiência com os produtos. As autoras ressaltam que, do ponto de vista corporativo, essa utopia nem sempre se faz possível, mas um trabalho conjunto entre tradutores/localizadores e fãs, ainda que em forma de consultoria, poderia ser uma solução viável e satisfatória para melhor compreensão do material a ser localizado.

Desse modo, dada a experiência profissional no campo adquirida pela autora desta dissertação desde a realização de sua pesquisa sobre o assunto (Coelho, 2016), este trabalho se propõe a analisar a versão localizada do jogo *Uncharted 4* em relação às opiniões de jogadores em redes sociais e canais de publicação de conteúdo, bem como em relação às normas profissionais sob as quais a autora trabalha e atua desde o início de sua carreira. Contudo, dadas as condições de sigilo impostas aos profissionais desse campo, é válido ressaltar que o escopo deste estudo não abrange a investigação das normas profissionais usadas no projeto de localização específico do jogo *Uncharted 4*, visto que tal análise exigiria quebras de acordos de confidencialidade e uma espécie diferente de pesquisa. A presente dissertação visa, portanto, tecer hipóteses de normas profissionais que expliquem as soluções tradutórias encontradas no jogo que possam ser consideradas problemáticas ou que tenham elicitado reação positiva ou negativa dos usuários.

Dessa forma, esta dissertação configura-se em uma proposta de continuação e expansão de Coelho (2016), apresentando um novo objeto de estudo, o jogo *Uncharted 4*, diretamente relacionado ao objeto analisado naquela pesquisa, a fim de propiciar uma análise contrastiva e aprofundada.

Uncharted 4 (Figura 1) é um jogo de ação e aventura desenvolvido pela Naughty Dog e distribuído pela Sony Interactive Entertainment. O jogo foi lançado originalmente em maio de 2016, trazendo a continuação e conclusão da história do protagonista Nathan Drake. A história começa com Nathan aposentado de sua vida de caça-tesouros, mas tudo muda quando seu irmão mais velho, Samuel, ressurgue e o convence a aceitar mais um trabalho para recuperar o tesouro de Henry Avery, um capitão que saqueou o equivalente a US\$ 400 milhões do navio *Gunsway* em 1695.

A jogabilidade manteve o modelo utilizado nos três primeiros jogos e incluiu algumas modernizações, adições e modificações. O título recebeu localização completa em português

do Brasil, com falas dubladas pelos mesmos profissionais envolvidos na localização dos jogos anteriores.

Figura 1 – Capa do jogo *Uncharted 4* para o mercado brasileiro



Fonte: Amazon.com (20--).

Considerando os dados apresentados, esta dissertação propõe-se a responder às seguintes perguntas de pesquisa: quais são as opiniões dos usuários a respeito da localização do objeto de estudo? Quais são as expectativas dos *gamers* em relação à localização de um jogo? Quais seriam as possíveis motivações subjacentes desses usuários ao formarem suas opiniões? Como os resultados alcançados no estudo atual se comparam aos dados obtidos na pesquisa que o embasou? Em que medida as expectativas dos jogadores expressas nos comentários condizem com as normas profissionais que regem a prática da localização de jogos?

Cientificamente, esta dissertação justifica-se por continuar e expandir a pesquisa de Coelho (2016), que explorou as normas de expectativa (Chesterman, 1997) impostas pelos usuários de jogos localizados e avaliou a forma como o tradutor lida com elas e as equilibra (ou não) com as normas profissionais que permeiam o ato tradutório.

Socialmente, esta dissertação encontra justificativa no fato de, em primeiro lugar, levar em consideração o ponto de vista do usuário. Como afirmam O'Hagan e Mangiron (2013), o ponto de vista dos usuários de jogos eletrônicos localizados, na época da publicação das autoras, ainda não havia sido posto em pauta nas pesquisas da área e, por ser esse um meio especialmente focado no público-alvo, tal tipo de pesquisa se mostra imprescindível para que seja possível compreender como normas – de expectativa e profissionais (Chesterman, 1997) – atuam nessas circunstâncias. Com essa necessidade em mente, Coelho (2016) realizou um estudo introdutório do ponto de vista dos usuários de jogos localizados, abrindo caminho para uma linha de pesquisa sociológica ainda pouco explorada no campo. Esta dissertação, portanto, justifica sua relevância ao propor a retomada dessa linha de estudo, expandindo-a e comparando-a aos resultados obtidos anteriormente para que ela possa refletir as mudanças e modernizações ocorridas desde então.

2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA LOCALIZAÇÃO E DAS NORMAS DE EXPECTATIVA E PROFISSIONAIS

De acordo com Dunne (2015), localização é um termo abrangente que se refere ao processo de adaptar conteúdos e produtos digitais desenvolvidos em um mercado específico (chamado “*locale*” por Jiménez-Crespo, 2013) para serem vendidos em outros “*locales*”. Dunne (2015) e O’Hagan e Mangiron (2013) afirmam que, embora a localização esteja presente na literatura do campo das Ciências da Computação desde a década de 1980, o termo ainda é usado de maneira inconsistente, especialmente em relação à tradução. Assim, este capítulo dedica-se à localização em termos gerais e em relação a jogos eletrônicos.

2.1 Localização e internacionalização

Em termos gerais, a localização envolve a adaptação de dados dependentes da cultura local, como sistema de escrita, codificação de dados e metadados, quebras de linha e palavras, calendários, formatos de data e hora e unidades de medida. Essas características são frequentemente representadas por meio das iniciais de uma língua falada em um determinado país, como PT-PT (Português-Portugal) ou PT-BR (Português-Brasil).

A localização surgiu com a expansão do mercado de *software* e a popularização dos computadores pessoais nas residências, o que impulsionou a revolução digital nos anos 1980. Nesse período, entre os usuários de computadores não se encontravam apenas programadores e engenheiros, mas também as pessoas comuns. As empresas de *software* perceberam essa mudança e começaram a criar programas para atender a essa demanda, expandindo rapidamente para mercados internacionais.

Essas empresas encaravam, inicialmente, a adaptação de seus produtos para o público internacional como uma simples questão de “traduzir” o programa, uma “tradução de computador para computador”. No entanto, logo perceberam que a localização estava relacionada à tradução, mas era algo diferente e mais abrangente. Nessa época, a localização era realizada separadamente do desenvolvimento do *software*, o que exigia código-fonte, teste e processo de *debug* diferentes para cada versão-alvo. A falta de planejamento para a reutilização do código-fonte em diferentes mercados foi a principal causa dos problemas enfrentados nessa primeira fase da localização.

Como resultado desses desafios, a maioria das empresas de *software* concluiu que a localização e a tradução não faziam parte de suas especialidades profissionais, optando pelo

modelo de terceirização, ou seja, contratando serviços de localização de terceiros. No entanto, devido às características do processo de localização naquela época, esse modelo exigia alto nível de habilidades técnicas e instrumentais por parte dos tradutores. Essa mudança no encargo do serviço, no entanto, não abordou o problema fundamental que causava o aumento do trabalho e dos custos: a separação entre desenvolvimento e localização e todas as implicações associadas a isso.

Surge, então, o conceito de internacionalização, que consiste em preparar o produto durante seu desenvolvimento para receber versões localizadas. A internacionalização é um processo de engenharia que precede a localização e envolve a separação de todos os recursos do *software* que possam ser considerados sensíveis à língua e/ou à cultura. Além de otimizar o processo de localização, a internacionalização também ajudou a definir melhor os papéis de programadores, engenheiros e tradutores.

2.2 Localização de jogos

O'Hagan e Mangiron (2013) afirmam que, a partir do final dos anos 1990, a localização passou a abranger uma variedade maior de produtos digitais, deixando de se limitar principalmente a *softwares* utilitários. A localização está profundamente ligada à globalização de produtos e serviços fornecidos em plataformas eletrônicas, sendo os jogos eletrônicos um exemplo destacado dessa tendência. No contexto linguístico, os produtos de *software* contêm diversos tipos de texto, como contratos de licença, especificações técnicas, manuais e outros tipos específicos relacionados ao propósito do aplicativo. No caso dos jogos, essa divisão ocorre com base em recursos e formatos de arquivo, como textos no jogo, recursos de arte, dublagem e legendagem. Essa combinação de diferentes tipos e gêneros de texto dentro do mesmo produto distingue a tradução e a localização de jogos de outros produtos audiovisuais.

O termo “jogo” é um hiperônimo que pode se referir a qualquer tipo de jogo, mas, nesta dissertação, é utilizado como sinônimo de “jogo eletrônico” e de acordo com a definição de Frasca (2001 *apud* O'Hagan; Mangiron, 2013), para quem jogo é qualquer tipo de *software* informatizado, baseado em texto ou em imagens, que utilize plataformas eletrônicas ou digitais (como PCs ou consoles) e envolva um ou vários jogadores em ambiente físico ou de rede.

Quando do lançamento dos primeiros jogos, devido à mecânica simples e à falta de conteúdo linguístico, a localização desempenhou um papel praticamente insignificante. No entanto, a partir da segunda metade da década de 1980, esse cenário começou a mudar. Com o sucesso do jogo *Super Mario Bros.*, as empresas japonesas sentiram-se encorajadas a expandir

seus negócios para outros mercados, resultando no lançamento de muitos jogos com versões em inglês destinadas ao público internacional (norte-americano, inclusive), embora a qualidade dessas localizações fosse questionável nessa época (Souza, 2012).

A qualidade das localizações de jogos e sua importância gradualmente aumentaram, especialmente com a transição da era 8-bit para a era 16-bit no início dos anos 1990. Muitos jogos, especialmente os mais populares e com maior potencial de vendas, começaram a ser comercializados em outros idiomas. O ponto de virada para a localização de jogos ocorreu na metade da década de 1990, quando os jogos se tornaram mais complexos e passaram a apresentar novas características, como diálogos falados, o que levou os usuários a se tornarem mais exigentes. Isso obrigou as empresas a fornecer melhorias linguísticas, além das questões técnicas.

A partir dos anos 2000, com o aumento do realismo nos jogos, surgiram diálogos gravados por vozes humanas, possibilitando a dublagem do áudio original em diferentes idiomas. Além disso, as *cutscenes* – que são sequências cinemáticas inseridas nos jogos com diversos propósitos – introduziram o uso explícito de técnicas de legendagem e dublagem, semelhantes, mas não idênticas, às usadas na tradução audiovisual. Os avanços tecnológicos nos jogos trouxeram várias consequências para a localização, como o aumento significativo no volume de conteúdo linguístico e o aprimoramento dos gráficos, exigindo maior atenção aos detalhes de sincronização labial e expressões faciais dos personagens.

Atualmente, os jogos são tanto produtos destinados ao consumo em massa quanto criações artísticas. Com o crescente custo de produção, especialmente para jogos AAA (com grandes orçamentos e expectativas financeiras elevadas), as empresas produtoras e desenvolvedoras de jogos têm lançado seus produtos em vários idiomas para maximizar o retorno do investimento. A demanda por jogos localizados tende a aumentar, pois a localização pode ter um impacto significativo nas vendas de um jogo.

A localização de jogos em contextos comerciais refere-se aos processos envolvidos na adaptação de *software* de entretenimento (um jogo) desenvolvido em um país para a venda nos mercados-alvo, levando em consideração os usuários com suas implicações linguísticas, culturais e técnicas específicas. A localização de jogos difere da localização de *softwares* e *websites*, que são recursos voltados para a produtividade, pois lida com produtos de entretenimento desenvolvidos como mídia afetiva em que os jogadores se sentem emocionalmente conectados aos resultados. Além disso, os jogos não são apenas artefatos tecnológicos, mas também produtos que representam significados culturais simbólicos e têm amplo impacto na sociedade por meio de sua produção e seu consumo.

Em relação à prática da localização de jogos, existem dois modelos principais. No modelo interno (*in-house*), a localização é realizada pela própria empresa que desenvolve o jogo. No modelo de terceirização (*outsourcing*), o serviço é contratado e realizado por uma empresa especializada em localização. Atualmente, o modelo de terceirização é amplamente utilizado, e a empresa responsável pela localização encarrega-se de selecionar tradutores, integrar recursos do jogo, organizar a dublagem e, às vezes, realizar testes de qualidade linguística (*linguistic quality assurance testing*).

Outro modelo de localização refere-se ao lançamento do jogo. A abordagem mais comum atualmente é o lançamento simultâneo do original e das versões localizadas (*sim-ship*, em referência a *simultaneous shipment*). O lançamento simultâneo é amplamente utilizado para evitar a pirataria e criar uma sensação de comunidade entre os jogadores, independentemente do mercado em que estejam. No entanto, esse modelo pode apresentar desafios e dificuldades, pois a localização ocorre durante o desenvolvimento, o que significa que a equipe de localização, especialmente os tradutores, muitas vezes precisa lidar com um texto instável, desconectado e/ou sem contexto, além de não ter acesso ao produto acabado. As possíveis consequências dessas condições de trabalho são discutidas posteriormente no capítulo 4.

Existem diferentes níveis de localização praticados na indústria dos jogos, determinados pela desenvolvedora, produtora ou distribuidora com base no orçamento do jogo e nas perspectivas de lucro em cada mercado-alvo. Esses níveis foram classificados em quatro abordagens (O'Hagan; Mangiron, 2013):

1. **sem localização:** o jogo é vendido em todos os mercados na sua versão original, sem investimento financeiro em localização;
2. **localização de embalagem e manuais (*box and docs*):** a embalagem e o manual do jogo são traduzidos, enquanto o código e a linguagem do jogo permanecem no idioma original. Essa abordagem é comumente usada para jogos com pouco conteúdo linguístico, títulos com baixas expectativas de vendas ou jogos em inglês destinados a mercados em que o público é fluente no idioma. Essa abordagem era mais comum nos primórdios da indústria de jogos;
3. **localização parcial:** o texto dentro do jogo é traduzido, mas as falas são mantidas no idioma original, reduzindo o tempo e o investimento necessários para produzir as versões localizadas. Os arquivos de áudio geralmente são legendados no idioma-alvo;
4. **localização completa:** envolve a tradução de todos os recursos do jogo, incluindo textos, diálogos, manuais e embalagem. Essa é a forma mais onerosa de localização e geralmente é adotada para títulos de alto orçamento. Algumas localizações

completas podem incluir modificações adicionais para adaptar o jogo ao mercado-alvo, como alterações nos personagens, história e outros recursos não linguísticos do jogo, mas essa abordagem é menos comum, devido ao custo e às modificações necessárias no código-fonte.

Em termos de estratégias, a ênfase na tradução e na localização de jogos está no entretenimento e na experiência do usuário. A abordagem adotada depende das preferências do mercado local e do *feedback* dos fãs em *sites* oficiais de jogos e fóruns informais. Alguns defendem uma tradução mais próxima ao original para incentivar a curiosidade e a compreensão de outras culturas, enquanto outros priorizam a adaptação ao mercado-alvo. A decisão geralmente é tomada pelos departamentos de marketing e de estratégia de localização.

O objetivo principal da localização de jogos é transmitir a mesma experiência de jogabilidade do jogo original para os usuários do mercado-alvo. A proximidade entre a indústria e o usuário final cria a necessidade de adaptação e transcrição por parte dos tradutores, embora isso esteja sujeito a restrições impostas pelas desenvolvedoras e distribuidoras.

A jogabilidade é um conceito crucial na tradução e na localização de jogos, pois afeta a impressão final do produto e a experiência do jogador. Traduções malfeitas podem causar confusão nas instruções, menus incertos, dublagens de baixa qualidade e outros problemas. No entanto, devido a prazos curtos, lançamentos internacionais não flexíveis e falta de compreensão completa dos processos de localização, a qualidade da tradução muitas vezes não é a mesma garantida em outros produtos, como obras literárias e/ou científicas. Como resultado, há grande quantidade de reclamações nos *blogs* e fóruns de jogos por parte dos usuários das versões localizadas, expressando frustração e irritação devido a *bugs* (problemas na programação do *software*) e erros de tradução que causam distração durante a jogabilidade (Bernal-Merino, 2015).

Quando se trata da tradução de jogo, Souza (2012) destaca a importância de se considerarem vários aspectos relacionados ao conteúdo linguístico. Esses aspectos incluem o gênero do jogo (como RPG, FPS, aventura e MMOG), a terminologia e as convenções estabelecidas para esse tipo de produto, além da restrição de espaço, que é uma característica significativa na localização de jogos. Além disso, é essencial levar em conta a diversidade dos conteúdos textuais a serem traduzidos em um jogo e as abordagens distintas que cada um exige. O autor exemplifica isso mencionando a dublagem, que pode exigir uma reprodução fiel do diálogo, e a interface do usuário (UI), que requer uma linguagem clara e concisa. Assim como os autores mencionados anteriormente, Souza (2012) ressalta a importância de o tradutor ter bom conhecimento do público-alvo, pois os usuários típicos de jogos atualmente são adultos –

de 35 anos de idade em média (Jovanovic, 2023) – com altas expectativas e pouca tolerância a erros, ao contrário dos estágios iniciais da localização de jogos.

2.3 Localização de jogos no Brasil

Embora os primeiros jogos a oferecer conteúdo localizado no Brasil remontem à década de 1980, a era de maior destaque nesse aspecto foi, sem dúvida, o início dos anos 1990 (Souza, 2012). Na época, Sega e Nintendo estavam em uma intensa rivalidade, ambas buscando expandir seus mercados ao redor do mundo. Sega, em busca de mercados ainda não explorados pela concorrente, estabeleceu parceria com a empresa brasileira Tec Toy para comercializar seus produtos no Brasil (Suzuki, 2009 *apud* Souza, 2012). Assim, em 1989, o console Sega Master System foi oficialmente lançado no país e obteve sucesso imediato, graças à estratégia da Tec Toy de distribuir alguns jogos em versões completamente localizadas para o português do Brasil.

No entanto, essa primeira fase de jogos localizados no Brasil enfrentou alguns problemas. Devido às limitações técnicas dos jogos da época, as versões em português não podiam exceder a quantidade de caracteres presente no original, o que exigia um trabalho árduo de criatividade para manter tudo dentro das restrições de espaço e, ao mesmo tempo, preservar o sentido do conteúdo. Além disso, os jogos não suportavam caracteres especiais, como letras acentuadas e cedilha, resultando frequentemente em traduções ambíguas e estranhas (Souza, 2012).

Um exemplo notável de jogo localizado para o Brasil foi outro título da Sega lançado em 1991: *Wonder Boy in Monster Land* (Souza, 2012). Esse jogo se destacou por receber não apenas uma tradução linguística, mas também por passar por alterações que são raras na localização brasileira até hoje. Além da tradução, o jogo passou por adaptações culturais (Venuti, 1995 *apud* Souza, 2012), incluindo a substituição do personagem principal pelo personagem famoso dos quadrinhos de Maurício de Sousa, Mônica. O título do jogo também foi alterado para “Mônica no Castelo do Dragão”, e até mesmo a arma principal do personagem (originalmente uma espada) foi substituída pelo conhecido coelho de pelúcia Sansão. Vários outros elementos do jogo foram modificados para se adequarem ao contexto brasileiro e ao universo da personagem, como nomes de feitiços, equipamentos e até mesmo o vilão (Souza, 2012). Esse nível de adaptação cultural é raramente visto em outros jogos, especialmente no mercado brasileiro.

A partir da segunda metade dos anos 1990, a localização no Brasil sofreu um retrocesso. Após o lançamento da nova geração de consoles, especialmente o Playstation, o mercado de jogos no Brasil enfrentou sérios problemas relacionados a impostos e pirataria (Souza, 2012). O aumento da pirataria ocorreu devido à transição dos cartuchos para CDs, o que reduziu o custo da produção de jogos piratas e desencorajou o investimento de empresas estrangeiras no país. Em relação aos impostos, o problema surgiu porque consoles e jogos não eram fabricados no país, e a importação resultava em aumentos de preços de até 80 % (no caso dos jogos) e 100 % (no caso dos consoles) (Edge, 2010 *apud* Souza, 2012). Isso prejudicou a localização de jogos, embora as versões para PC tenham amenizado o problema, uma vez que os impostos mais baixos sobre esses produtos permitiam preços mais competitivos e vendas razoáveis.

Nos anos 2000, a economia brasileira e o poder aquisitivo dos brasileiros cresceram significativamente, fazendo com que o país se destacasse no mercado internacional e despertasse o interesse de empresas estrangeiras. Muitas empresas de jogos, tanto desenvolvedoras quanto distribuidoras, estabeleceram filiais no Brasil, como Microsoft, Sony, Ubisoft e Blizzard, e todas lançaram oficialmente seus respectivos produtos (consoles e jogos) no país. Isso resultou em grande número de jogos localizados para o português do Brasil (Souza, 2012), tendência que continua crescendo exponencialmente.

2.4 Localização vs. tradução de jogos

Localização é a adaptação de um produto para atender às expectativas culturais e linguísticas de um determinado mercado-alvo. Embora seja frequentemente considerada um tipo especial de tradução que leva em conta a cultura e o contexto em que o texto traduzido será utilizado, nos Estudos da Tradução, essa é apenas uma definição amplamente aceita para a tradução em geral. No contexto específico da indústria, entretanto, a localização muitas vezes é vista como uma transferência linguística simples, separando-se a dimensão cultural da dimensão linguística. Essa separação contrasta com a visão de tradutores e pesquisadores de que os fatores culturais e linguísticos são inseparáveis em seu trabalho.

Dentro dos Estudos da Tradução, poucos esforços foram feitos para uma conceituação mais aprofundada da localização. A aceitação do termo “localização” nesse campo disciplinar ocorreu principalmente por razões econômicas, já que os teóricos da tradução não encontraram algo essencialmente novo por trás dos termos utilizados nesse domínio. A localização de jogos destaca essas suposições sobre a conceituação restrita da tradução na indústria da localização, pois os jogos modernos são artefatos culturais tecnicamente complexos, projetados para cativar

o usuário final. Há ambiguidade no uso dos termos “tradução” e “localização” na indústria, com argumentos de que a localização de jogos busca apenas mover o texto de um contexto para outro de forma mecânica ou neutra, enquanto a tradução problematiza esse movimento e reconhece questões controversas, como a intraduzibilidade.

A localização de jogos pode ser vista no contexto dos Estudos da Tradução como uma nova prática que surgiu com o avanço da tecnologia e busca ajustar-se aos diferentes parâmetros exigidos pelos mercados-alvo.

Por outro lado, Bernal-Merino (2015) argumenta que a localização de jogos e a tradução de jogos não são a mesma coisa: a primeira refere-se ao contexto industrial em geral, abrangendo a customização de um produto de *software* para atender às exigências de outros mercados, ao passo que a segunda enfoca especificamente o aspecto linguístico do processo. O autor defende que, nos Estudos da Tradução, seria inadequado utilizar o termo “localização de jogos” e referir-se apenas à tradução dos elementos textuais, uma vez que o conceito de localização abrange aspectos não linguísticos, como os funcionais, técnicos, comerciais e legais relacionados ao processo industrial.

No mercado de trabalho, apesar de o termo “localização” designar o processo como um todo e o departamento encarregado, predomina o uso dos termos mais específicos para cada função envolvida no processo. Assim, um processo de localização abrangeria tradutores, revisores, editores e *testers* (equipe de testagem), entre outros.

Nesta dissertação, optou-se por adotar o termo “tradução de jogos”, conforme sugerido por Bernal-Merino (2015), considerando-se que, embora “localização de jogos” seja o termo comumente usado na indústria, ele é muito amplo para ser aplicado aos Estudos da Tradução, de acordo com a argumentação anteriormente apresentada.

2.5 Tradução de jogos: reação, resposta e repercussão

Explorar o ponto de vista dos usuários implica discutir como eles recebem e reagem aos textos traduzidos, e, portanto, é necessário definir o conceito de recepção. De acordo com Chesterman (2007), as traduções não são apenas o resultado de várias condições causais; elas também agem como causas, produzindo efeitos nos usuários. O autor divide o conceito de recepção em três subcategorias: reação, resposta e repercussão.

Chesterman (2007) define reação como os efeitos do texto (isto é, das traduções em si) no âmbito cognitivo, ou seja, 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, por sua vez, são os comportamentos observáveis que surgem como resultado das reações dos usuários, ou seja, qualquer tipo de *feedback* relacionado a uma determinada tradução. A repercussão, por sua vez, é o efeito das traduções em nível cultural, ou seja, são as mudanças ou os eventos decorrentes das reações e das respostas geradas por uma determinada tradução (por exemplo, a canonização de uma obra literária, mudanças na evolução da língua-alvo, alterações em normas e práticas).

Analisar o ponto de vista dos usuários de jogos envolve observar suas respostas, como *posts* em fóruns e *blogs*, em resposta a suas reações, e especular sobre possíveis repercussões, como mudanças nas normas de expectativa de todos os usuários de jogos. Nos Estudos da Tradução, ao se abordar essa temática, surgiu a noção de socialização relacionada à tradução. Toury (1995) acredita que as normas de tradução são adquiridas pelo tradutor por meio de um processo de socialização e aculturação, nos quais ele desenvolve a competência do tradutor nativo.

A competência tradutória é adquirida por meio de uma combinação de habilidades inatas e adquiridas, em que uma habilidade rudimentar de traduzir é complementada por reações aos textos traduzidos produzidos. Essas reações atuam como um mecanismo de monitoramento, levando o tradutor a modificar seus produtos e, conseqüentemente, o processo de tradução. Com o tempo, o tradutor aprende a antecipar as respostas ao seu comportamento, criando um mecanismo interno de monitoramento que faz parte de sua competência tradutória. Por meio do processo de socialização relacionado à tradução, os tradutores adquirem as rotinas que os capacitam a lidar com a tarefa específica de traduzir em conformidade com a concepção de determinado tipo de produção textual que seja relevante para um determinado grupo social (Toury, 1995). A aquisição de “normas de expectativa” varia de acordo com épocas, culturas e sociedades.

Kiraly (1995) também se refere à identidade do tradutor como um construto mental que integra os aspectos cognitivos/psicológicos e sociais do tradutor. A identidade do tradutor inclui a consciência das demandas informativas da tarefa, a finalidade da tradução, os outros participantes envolvidos (cliente da tradução, autor do texto-fonte, leitor do texto-alvo, o próprio tradutor), a capacidade de avaliar a competência para realizar a tarefa e a habilidade de monitorar o processo tradutório e os produtos de acordo com a adequação. Segundo Kiraly, o tradutor deve estar ciente de seu papel social na profissão, bem como de suas obrigações e responsabilidades.

Chesterman (1997) já se referia a essa visão sociológica da tradução como normas de expectativa e normas profissionais. As normas profissionais regulam o processo tradutório e são validadas por outros profissionais e por instituições do campo, enquanto as normas de expectativa são estabelecidas pelos usuários da tradução e estão relacionadas a como deve ser uma tradução específica para determinado tipo de texto. Fatores ideológicos, socioeconômicos,

relações de poder e a própria tradição de tradução da cultura-alvo influenciam as normas de expectativa. Em resumo, Chesterman afirma que quando os tradutores atendem às expectativas dos usuários, seu trabalho é considerado bem-feito.

Pym (2004 *apud* O'Hagan; Mangiron, 2013) aplica as normas profissionais e de expectativa propostas por Chesterman (1997) ao contexto da localização, denominando as normas profissionais de conhecimento interno e as normas de expectativa de conhecimento externo. O conhecimento interno refere-se à perspectiva do localizador, aquele envolvido no processo de localização, enquanto o conhecimento externo envolve a visão de alguém que está fora do processo, como o usuário final.

Esses conceitos são relevantes para a tradução de jogos, na qual a distinção entre o conhecimento interno do tradutor e o conhecimento externo do jogador *hardcore* pode não ser clara em certas situações. A falta de conhecimento do domínio por parte dos tradutores, aliada à falta de contexto dos textos em tradução, pode ser facilmente detectada por usuários finais com amplo conhecimento de jogos. Portanto, os tradutores precisam levar em consideração as normas de expectativa dos usuários para que sua tradução seja aceitável no mercado-alvo. No entanto, podem ocorrer conflitos entre as normas profissionais compartilhadas pelos tradutores de jogos e as normas de expectativa da desenvolvedora, distribuidora ou dos próprios usuários finais.

Robinson (2003) também discute acerca do usuário da tradução, afirmando que cada usuário, limitado às próprias necessidades situacionais, pode acreditar que suas necessidades não são apenas situacionais, mas a própria essência da tradução. No entanto, as expectativas de cada usuário variam de acordo com a própria situação. Portanto, além do conflito entre as exigências do contratante, o tradutor também precisa lidar com expectativas divergentes dos usuários de seu trabalho.

Tais abordagens sociológicas nos Estudos da Tradução destacam o papel ativo do tradutor, buscando compreender a tradução como um processo e um produto. Passiani e Reuillard (2023) trazem a tradução como processo social e categoria reflexiva e interpretativa, colocando o ato tradutório como algo complexo inserido num campo de agentes e instituições sociais que concorrem e cooperam entre si, gerando um *habitus* que interfere nas decisões tradutórias do profissional durante todo o processo. Essas perspectivas são relevantes para a tradução de jogos, pois a indústria e os usuários dessa mídia prestam muita atenção ao papel desempenhado pelos tradutores nos produtos em suas línguas. Além disso, a opinião pública pode influenciar fatores como censura, classificação indicativa e estratégias de tradução. Portanto, a tradução de jogos não está imune às visões sociais, econômicas, ideológicas e políticas do país receptor.

3 METODOLOGIA DE COLETA E ANÁLISE DOS COMENTÁRIOS

De acordo com Chesterman (2007), as pesquisas sociológicas têm seu foco principal nas pessoas e em suas ações observáveis. Portanto, o presente estudo adotou o modelo causal de pesquisa proposto pelo autor, que busca estabelecer relações de causa e efeito. Nesse contexto, a tradução é considerada o resultado de múltiplas condições causais, ao mesmo tempo em que é causa de efeitos, como as opiniões dos clientes, ou usuários, sobre a qualidade.

Os modelos causais relacionam características textuais das traduções a fatores externos, que são presumidos como condições causais ou efeitos subsequentes. Nesta pesquisa, foram enfatizadas as causas culturais, que abrangem aspectos como normas de expectativa. Seguindo uma cadeia causal simples, podemos dizer, por exemplo, que uma tradução possui certas características devido às decisões do tradutor, que, por sua vez, são influenciadas pela natureza do texto original, pelas instruções do cliente e pelos prazos restritos. As condições estabelecidas pelo cliente são determinadas pelas normas que regem o trabalho de tradução nesta sociedade e época, que, por exemplo, podem ser influenciadas por valores comerciais (Chesterman, 2007).

Com base nisso, o objetivo geral desta dissertação, conforme mencionado na introdução, é investigar o ponto de vista dos usuários de um jogo traduzido para PT-BR a fim de identificar as normas que influenciam a expectativa dos jogadores de *Uncharted 4* e comparar os resultados com aqueles obtidos por Coelho (2016) em sua pesquisa sobre *Uncharted 3*, correlacionando-os às normas profissionais vivenciadas pela autora em seu trabalho na área.

Para alcançar o objetivo geral, foram delineados os seguintes objetivos específicos:

- coletar e categorizar comentários autênticos feitos por jogadores em redes sociais sobre a versão traduzida para o português do Brasil do jogo *Uncharted 4*;
- analisar comparativamente os comentários coletados em relação aos resultados obtidos no estudo de Coelho (2016) a respeito da versão localizada em PT-BR de *Uncharted 3*;
- comparar as expectativas dos jogadores em relação ao jogo traduzido com os postulados teóricos pertinentes;
- relacionar as perspectivas teóricas sobre normas profissionais (Chesterman, 1997) com o que foi exposto nos comentários e a experiência profissional na área da autora deste estudo, que possui conhecimento interno e externo (Pym, 2004 *apud* O'Hagan; Mangiron, 2013).

Com base nisso, as seguintes perguntas de pesquisa foram formuladas: quais são as opiniões dos usuários a respeito da localização do objeto de estudo? Quais são as expectativas dos *gamers* em relação à localização de um jogo? Quais seriam as possíveis motivações subjacentes desses usuários ao formarem suas opiniões? Como os resultados alcançados no estudo atual se comparam aos dados obtidos na pesquisa que o embasou? Em que medida as expectativas dos jogadores expressas nos comentários condizem com as normas profissionais que regem a prática da localização de jogos?

A metodologia desta pesquisa foi dividida em quatro etapas: (1) coleta de comentários dos usuários; (2) categorização dos comentários conforme o teor geral do que foi expresso; (3) comparação entre os resultados obtidos nesta pesquisa e aqueles obtidos por Coelho (2016); e (4) relação entre a visão dos usuários e as normas profissionais da área, utilizando-se os postulados de Chesterman (1997, 2007) e a experiência profissional da autora desta dissertação.

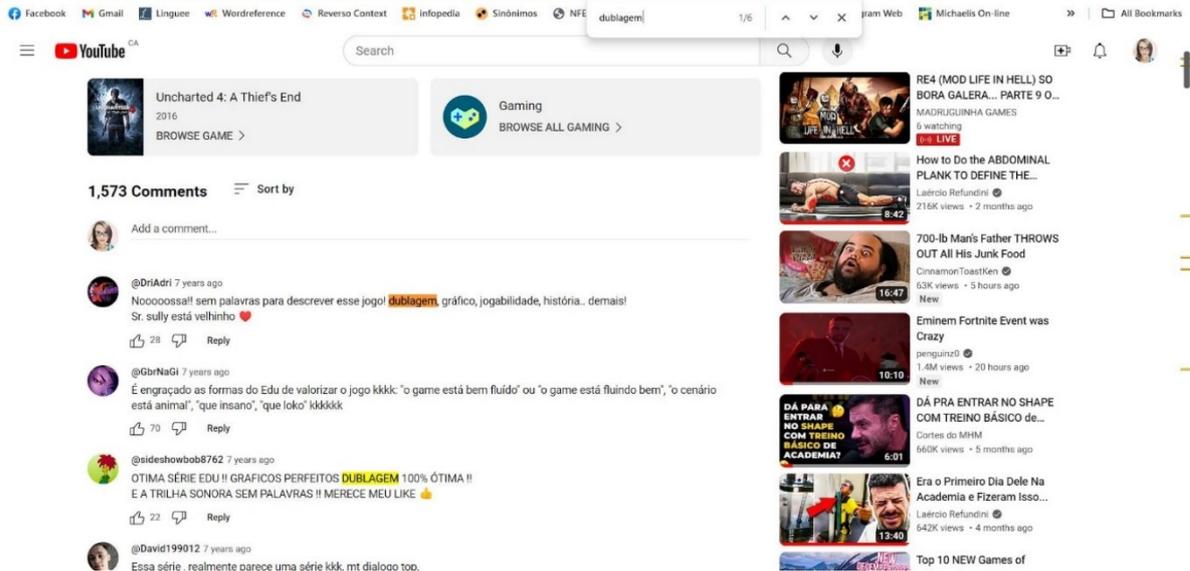
Inicialmente, foram coletados os comentários dos usuários sobre a dublagem do jogo *Uncharted 4*. A decisão de coletar comentários existentes, em vez de entrevistar diretamente os usuários, baseou-se em dois critérios teóricos. Primeiramente, como apontado por Chesterman (2007), os usuários têm reações cognitivas ao entrar em contato com uma tradução e podem fornecer um *feedback* público, ou seja, uma resposta. Portanto, a coleta de respostas genuínas dos usuários originadas de suas reações ao jogo dublado foi considerada relevante. Em segundo lugar, de acordo com O'Hagan e Mangiron (2013, p. 27), há uma quantidade crescente de relatos e observações pessoais, bem como informações oficiais publicadas por desenvolvedores, críticos, jogadores e fãs. Isso tem gerado ampla gama de recursos *on-line*, como resenhas críticas de jogos, *blogs* e fóruns de discussão de fãs, que fornecem uma rica coleção de dados para pesquisadores.

Com o intuito de encontrar comentários de jogadores que abordassem a questão da tradução na dublagem da versão em português do Brasil do jogo *Uncharted 4*, foram realizadas buscas em *blogs*, fóruns, *websites* e canais especializados na área. Após uma análise cuidadosa, foram selecionadas as fontes mais relevantes para os objetivos desta pesquisa. Foram excluídos comentários que tratavam puramente da atuação dos dubladores, uma vez que essa abordagem não se relaciona diretamente ao aspecto tradutório. Assim, os comentários utilizados foram obtidos de sete canais de jogadores no YouTube (alanzoka, BRKsEDU, JPDragon, SINXPLAYSBR, MaxMRM GAMEPLAY, PSX Brasil e Start UOL) que publicaram *gameplays*¹ completos de *Uncharted 4* com dublagem em português do Brasil, bem como outros canais que publicaram vídeos avulsos a respeito do jogo em sua versão dublada. Para encontrar os comentários pertinentes

¹ O'Hagan e Mangiron (2013) definem o termo *gameplay* no sentido de jogar o *game*, ressaltando o aspecto da experiência.

para a pesquisa, a lista de comentários de cada vídeo foi progressivamente carregada até que todos fossem exibidos na página e, em seguida, foram utilizadas palavras-chave na pesquisa com CTRL + F, como “dublagem”, “legenda”, “português”, “inglês”, “tradução” e “Portugal” (Figura 2).

Figura 2 – Captura de tela da pesquisa dos comentários no Youtube



Fonte: a autora (2023).

Posteriormente, os comentários foram individualmente copiados e colados em uma planilha do Excel (Figura 3), para serem indexados e categorizados conforme se detalha adiante.

Figura 3 – Planilha no Excel com os comentários coletados

Comentário	Vídeo	Canal do YouTube	Categoria	Observações	Ano de publicação
18:18 por ser dublado em português essa parte não teve sentido...			Tradução	(Você não sabe como é um aliado encontrar alguém que fala inglês)	
Caraca, parece q o Sully fala porres de vigilância nessa dublagem ai...	UNCHARTED 4 - Capítulo 10: As Doze Torres - Gameplay em Português PT-BR1	BRKSEDU	Tradução		2016
O melhor jogo que já vi na minha vida, o cenário perfeito, o tradução perfeita, imagem perfeita, tudo perfeito			Tradução		
6:07 Nos liga ficou meio estranha essa tradução			Tradução	(nos liga)	
So eu percebi que na carta estava escrito namba e no livro estava nanba? coitado da senhora o nome dela na tradução e velha e eu to gostando muito das sua serie edu eu sou seu melho fá	UNCHARTED 4 - Capítulo 16: Os Irmãos Drake - Gameplay em Português PT-BR1	BRKSEDU	Tradução		2016

Fonte: a autora (2023).

Considerando-se o escopo do estudo proposto e a abrangência dos aspectos teóricos compilados, especialmente em relação às normas de Chesterman (1997) aplicáveis a qualquer tipo de material traduzido, decidiu-se, após analisar os materiais coletados, que seria mais produtivo combinar os dados com a teoria por meio de um método indutivo de pesquisa, que parte de casos específicos para chegar a uma conclusão geral (Medeiros, 2006). Segundo Ruiz (1995 *apud* Medeiros, 2006), a indução científica parte do fenômeno para chegar à lei geral. Observa, experimenta, descobre a relação causal entre dois fenômenos e generaliza essa relação em lei, para efeito de previsões. No contexto desta dissertação, isso implicou partir dos comentários dos jogadores, observar o que eles dizem sobre a dublagem do jogo e relacionar seus pontos de vista com as teorias, especialmente aquelas propostas por Chesterman (1997, 2007).

O objeto de estudo selecionado, *Uncharted 4*, é um jogo de ação e aventura e foi o quarto título da franquia *Uncharted*, precedido por *Uncharted: Drake's Fortune*, lançado em 2007, *Uncharted 2: Among Thieves*, lançado em 2009, e *Uncharted 3: Drake's Deception*, lançado em 2011. Desenvolvido pela Naughty Dog e distribuído pela Sony Interactive Entertainment, o jogo foi lançado exclusivamente para PlayStation 4 em 2016. A história continua a acompanhar as aventuras do caçador de tesouros Nathan Drake, agora aposentado e vivendo uma vida normal com sua esposa, Elena. Nathan é surpreendido pelo retorno do seu irmão, Sam, que lhe pede que o ajude a realizar um último trabalho e recuperar o tesouro de Henry Avery, um capitão que saqueou uma fortuna no navio Gunsway em 1695. Em janeiro de 2022, o jogo também foi disponibilizado para PS5 como portabilidade, sem contar com alterações de conteúdo e jogabilidade. No final desse mesmo ano, foi lançada uma coletânea – *Uncharted: Coleção Legado dos Ladrões* – para PC, incluindo o jogo *Uncharted 4* e *Uncharted: Lost Legacy* (Heringer, 2021). Assim como os jogos que o precederam, o título contou com uma localização completa para o português do Brasil, trazendo os mesmos talentos de voz usados para a dublagem dos três jogos anteriores.

A seleção desse jogo como objeto de análise foi motivada pela possibilidade, em primeiro lugar, de continuar uma linha de pesquisa iniciada por Coelho (2016) e, em segundo lugar, de desenvolver um estudo comparativo das normas profissionais e de expectativa de dois jogos de mesmos contexto e parâmetros.

4 RESULTADOS DA COLETA E ANÁLISE DOS COMENTÁRIOS DOS JOGADORES

Neste capítulo, serão apresentadas as categorias estabelecidas para os comentários coletados, aprofundando a análise de cada uma com exemplos e relações teóricas e relações com as normas profissionais que regem a localização de jogos eletrônicos.

4.1 Comentários autênticos feitos por jogadores em redes sociais

A localização de jogos é influenciada por uma ampla variedade de forças complexas: por um lado, a necessidade de atender às especificidades culturais de cada região-alvo e, por outro lado, a pressão para preservar o conteúdo original. Além disso, existem fãs dedicados que possuem um profundo conhecimento sobre jogos e franquias específicas. Todos esses fatores contribuem para a formação das normas de expectativa, que, por sua vez, afetam as normas profissionais dos tradutores (O'Hagan; Mangiron, 2013).

A questão da boa ou má qualidade das traduções no cenário das localizações de jogos entrou na consciência dos jogadores e se tornou um tópico fervoroso de discussão (Newman, 2008 *apud* O'Hagan; Mangiron, 2013), e existe uma ambiguidade na forma como diferentes grupos de usuários percebem a qualidade das traduções. Por exemplo, alguns usuários mais engajados podem considerar jogos excessivamente adaptados como inadequados, por perderem o conteúdo original, ao passo que até mesmo o menor traço de estrangeirismo em um jogo traduzido pode causar estranhamento e irritação em outros jogadores (O'Hagan; Mangiron, 2013).

Conforme antes mencionado, os comentários foram coletados de canais do YouTube em que foram publicados vídeos de *gameplay* comentados de *Uncharted 4*, em sua versão dublada em português brasileiro. Após a coleta de alguns comentários, procurou-se fazer um paralelo com as categorias estabelecidas por Coelho (2016), ao se analisarem os comentários feitos pelos jogadores a respeito do jogo que precedeu o objeto de pesquisa desta dissertação. Em seu estudo, Coelho (2016) identificou o foco predominante dos comentários e os agrupou de acordo com a perspectiva dos jogadores em relação à tradução e à dublagem do jogo. Dessa forma, com base nos principais pontos abordados pelos jogadores para expressar suas opiniões, foi possível categorizá-los em cinco grupos, quais sejam:

- (1) supervalorização do original (SO);
- (2) percepções eurocêtricas (PE);
- (3) percepções sobre escolhas linguísticas na tradução (PELT);
- (4) percepções sobre legendagem *versus* dublagem (PLxD); e

(5) percepções sobre a origem do trabalho (POT).

Com base nos resultados obtidos na presente dissertação, foi possível identificar que a maioria das categorias se manteve presente nos comentários dos jogadores a respeito da continuação da saga, especialmente no que tange à supervalorização do original, às percepções eurocêtricas e às percepções sobre a origem do trabalho. Comentários de cunho mais geral, porém relevante, também se mostraram presentes, motivo pelo qual este estudo dividiu a categoria supervalorização do original em duas classificações: supervalorização do original e qualidade da dublagem. As quatro categorias restantes mantiveram-se as mesmas, embora os resultados identificados em cada uma tenham divergido das conclusões atingidas pelo estudo anterior. Assim, as categorias usadas para classificar os comentários nesta dissertação são:

- (1) supervalorização do original (SO);
- (2) percepções eurocêtricas (PE);
- (3) percepções sobre escolhas linguísticas na tradução (PELT);
- (4) percepções sobre legendagem versus dublagem (PLxD);
- (5) percepções sobre a origem do trabalho (POT); e
- (6) qualidade da dublagem (QD).

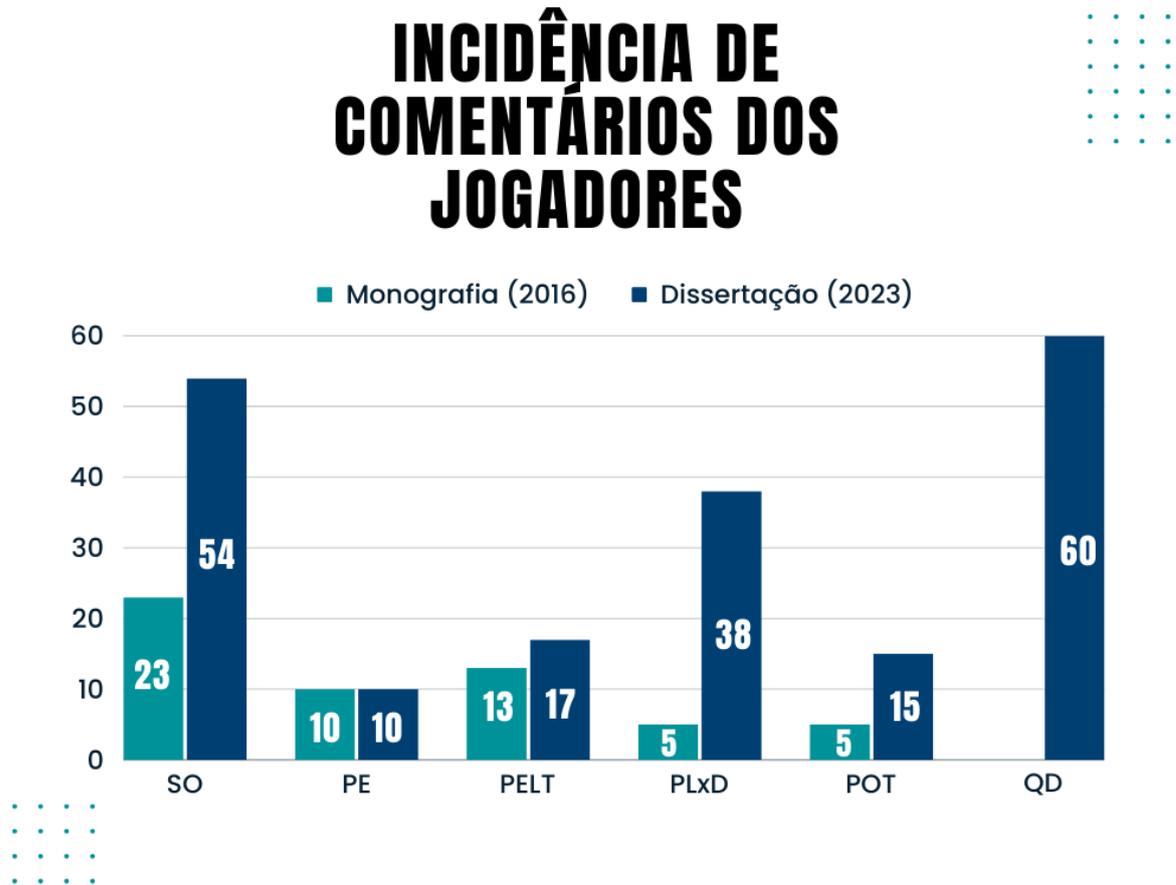
A seguir, apresenta-se um gráfico (Gráfico 1) com a incidência de comentários em cada categoria comparado à contagem obtida na pesquisa anterior (Coelho, 2016) em cada categoria correspondente. Como a categoria QD não estava presente no trabalho de Coelho (2016), as estatísticas obtidas para ela foram mantidas separadas no gráfico, sem valores comparativos.

Como é possível ver no Gráfico 1, o grupo de amostra desta dissertação foi maior do que a amostra utilizada para a pesquisa de monografia de Coelho (2016), contando com 197 comentários no total (contra 56 coletados para a monografia de 2016). Tal dado corrobora o que O'Hagan e Mangiron (2013) afirmam a respeito da crescente gama de material de pesquisa encontrada *on-line*, especialmente na forma de comentários em fóruns, *websites* e vídeos.

A presente pesquisa também contou com uma nova categoria, que aparece no gráfico sem dados comparativos com o estudo anterior. Sobre a qualidade da dublagem, é possível notar resultados elevados em relação às outras categorias, o que se deve, principalmente, ao fato de se tratar de comentários mais gerais.

Em relação às demais categorias e às estatísticas obtidas para cada uma nos dois estudos, notou-se um grande aumento na incidência de comentários nas categorias de supervalorização do original, de percepções sobre legendagem *versus* dublagem e de percepções sobre a origem do trabalho. Motivos para esse aumento serão sugeridos na análise aprofundada de cada categoria a seguir.

Gráfico 1 – Incidência de comentários coletados em 2016 e em 2023 para cada categoria



Fonte: a autora (2023).

Os tópicos subsequentes explanam, portanto, cada categoria de comentários e apresentam uma análise comparativa com os resultados obtidos na monografia de Coelho (2016), que precedeu este estudo, apontando pontos de convergência e divergência nas opiniões dos usuários da versão localizada de *Uncharted 3* e de *Uncharted 4*.

4.1.1 Supervalorização do original

A categoria de supervalorização do original contou com 54 comentários dentro do grupo de amostra de 197 comentários coletados. Das categorias comparativas, ou seja, daquelas que também foram utilizadas no estudo de Coelho (2016), esta foi a que rendeu resultados mais expressivos em termos de quantidade de comentários coletados, bem como em termos de comparação com a mesma categoria no estudo anterior, em que foram coletados 23 comentários. Os Quadros 1 a 5 a seguir exibem alguns desses comentários.

Quadro 1 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em
PT-BR de *Uncharted 4*

Game maravilhoso, mas eu prefiro a dublagem original :)

Fonte: Uncharted [...] (2016af).

Quadro 2 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em
PT-BR de *Uncharted 4*

Até tentei acompanhar, mas jogo dublado é um tiro no ouvido.

Fonte: Uncharted [...] (2016l).

Quadro 3 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em
PT-BR de *Uncharted 4*

Bacana dublarem o jogo mas já me acostumei com as vozes originais. Não conseguiria jogar de outro jeito.

Fonte: Combates [...] (2016).

Quadro 4 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em
PT-BR de *Uncharted 4*

Eu sei que o foco do canal é pt-br mas depois de ter jogado Uncharted 4 em inglês, as vozes dos personagens em português parecem muito ruins. Não combinam com os personagens de jeito nenhum.

Fonte: Uncharted [...] (2016r).

Quadro 5 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em
PT-BR de *Uncharted 4*

Ah dublagem ta muito boa mas
quando for jogar vo jogar em
inglês acostumei com a voz ja

Fonte: Uncharted [...] (2016p).

Os comentários dos Quadros 1 a 5 acima exemplificam como alguns usuários veem a tradução como inferior ao original. Essa noção depreciativa em relação ao ato de traduzir é discutida por Venuti (2002) como um dos escândalos da tradução, conhecido como a questão da autoria. Segundo o autor, o original é geralmente visto como um ato de expressão individual em um texto único, enquanto a tradução é considerada uma imitação de outro texto, o que gera medo de falta de autenticidade e distorção.

No entanto, tal conceito de autoria vai contra os objetivos principais da localização de jogos, que visa realizar quaisquer modificações necessárias para que o jogador não sinta que está, de fato, interagindo com algo traduzido. Isso ilustra uma das várias situações em que as normas profissionais da área entram em conflito com as normas de expectativa dos jogadores, que desejam receber um jogo “exatamente como foi concebido em sua versão original”. A partir dessa situação, podem ser tiradas duas conclusões: (1) o público em geral, principalmente o brasileiro, tem uma visão arraigada sobre autoria, e suas expectativas não se alinham com os pressupostos da localização de jogos, talvez devido a uma veneração pelas línguas e literaturas estrangeiras que é irracional em sua radicalidade, uma vez que é improvável que se considere qualquer tradução aceitável (Venuti, 2002); ou (2) a localização (da maior parte) dos jogos para o Brasil ainda não atingiu os padrões ideais de prática, não produzindo jogos traduzidos que transmitam a mesma experiência do original, alertando o usuário de que ele está diante de uma tradução.

Assim como ocorreu no estudo de Coelho (2016), foram encontrados exemplos de jogadores com opiniões positivas sobre a versão localizada do jogo, mas não foi identificada uma discordância direta de opiniões entre eles, isto é, os comentários positivos e negativos se deram de forma isolada, sem exemplos de discussões ou contraposições de pontos de vista, conforme ilustrados nos Quadros 6 a 9.

Quadro 6 – Comentário de jogador sobre a versão dublada em PT-BR de *Uncharted 4*

É maravilhoso quando o jogo é em português.

Fonte: Uncharted [...] (2016af).

Quadro 7 – Comentário de jogador sobre a versão dublada em PT-BR de *Uncharted 4*

Cara o jogo e top melhor e parte que eles falam em português

Fonte: Uncharted [...] (2016p).

Quadro 8 – Comentário de jogador sobre a versão dublada em PT-BR de *Uncharted 4*

cara que diferença jogar um jogo 100% dublado

Fonte: Uncharted [...] (2016p).

Quadro 9 – Comentário de jogador sobre a versão dublada em PT-BR de *Uncharted 4*

Edu, mata uma curiosidade minha: Você têm o inglês fluente, porém sempre procura postar os gameplays em português. Apesar de ter menos fluência que você, eu sempre preferi filmes legendados, porém jogos pra mim tanto faz. Por qual motivo você posta em português?

Fonte: Uncharted [...] (2016p).

Por outro lado, assim como foi identificado no estudo de Coelho (2016), os jogadores também expressaram opiniões contrárias à noção de superestima do original, valorizando o produto localizado para seu idioma e a sua cultura, como apresentado nos Quadros 6, 7 e 8. Além disso, nos comentários coletados para a presente dissertação, notou-se ainda uma nova nuance na opinião de um jogador, dessa vez estranhando a preferência de certos usuários pela versão localizada em detrimento do original “superior”, como pode ser lido no Quadro 9.

O comentário do Quadro 10 a seguir merece destaque por trazer uma opinião ímpar, na qual o usuário admite sua preferência pela versão localizada, ainda que não a veja como algo

de qualidade, justificando-se com o fato de tratar-se de um material em seu idioma e que, portanto, não lhe causa estranheza.

Quadro 10 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em PT-BR de *Uncharted 4*

Comparado aos anteriores está até boa demais se formos analisar esses dubladores deram uma boa evoluída as vozes originais são melhores com certeza mais é pra quem fala inglês fluente pra min quem depende da legenda não pode reclamar e falar que está uma bosta.

Fonte: Combates [...] (2016).

No Quadro 10, é possível traçar um paralelo com os resultados de Coelho (2016) referentes às percepções eurocêtricas. Na pesquisa, a autora identificou uma tendência de predileção pela localização em português de Portugal da parte de alguns jogadores, trazendo uma visão contraditória de preferência por algo que causa estranheza a esses usuários.

Outro paralelo interessante que é possível traçar entre os resultados das duas pesquisas refere-se ao comentário exibido no Quadro 11.

Quadro 11 – Comentário de jogador sobre a versão original em relação à versão dublada em PT-BR de *Uncharted 4*

Bom sobre a dublagem cada um tem a sua opinião, como eu nunca tinha jogado Uncharted só joguei na versão collection no ps4, eu achei a dublagem muito boa e fiquei feliz que, eles mantiveram os mesmos dubladores

Fonte: Combates [...] (2016).

No estudo de 2016, Coelho postulou que a preferência dos jogadores pela versão dublada em português de Portugal poderia dever-se ao fato de os dois primeiros jogos terem sido lançados com dublagem no idioma, sem opção de áudio ou legenda em português do Brasil. Diante da

escolha entre jogar um material em inglês, uma língua na qual muitos não são fluentes, e português de Portugal, muitos jogadores optaram pela versão em PT-PT, um idioma que ao menos conseguem compreender, e acabaram se acostumando com essa versão localizada, criando, assim, uma norma de expectativa na comunidade jogadora da franquia *Uncharted*.

Como já mencionado acima, a supervalorização do original foi a categoria mais expressiva e mais divergente em comparação à mesma categoria no estudo de Coelho (2016). Considerando-se os postulados de Venuti (2002), é possível supor que tal discrepância indique um crescimento na tendência desse escândalo da tradução, seja por um aumento na supervalorização do texto original, seja por uma maior ciência dos jogadores de jogos dublados sobre o fenômeno.

4.1.2 Percepções eurocêntricas

Numa categoria de incidência moderada, porém significativa, tanto no estudo de Coelho (2016) quanto nesta dissertação, as percepções eurocêntricas se mostraram presentes em igual quantidade nos comentários dos jogadores sobre o jogo *Uncharted 3* e o jogo *Uncharted 4*, com 10 comentários obtidos tanto para esse quanto para aquele.

Quadro 12 – Comentário de jogador a respeito da dublagem em PT-PT

A dublagem portuguesa é melhor

Fonte: Uncharted [...] (2019a).

Quadro 13 – Comentário de jogador a respeito da dublagem em PT-PT

a série uncharted é excepcional, mas a voz do Drake combina mais com ele quando é dublado em português de Portugal

Fonte: Uncharted [...] (2016af).

Quadro 14 – Comentário de jogador a respeito da dublagem em PT-PT

Ria mt da dublagem do uncharted 1, pq era português de portugal

Fonte: Uncharted [...] (2016af).

Nos Quadros 12, 13 e 14, é possível notar que, apesar de a versão dublada em português do Brasil não ser mais uma novidade, ao contrário do que ocorreu quando o terceiro jogo foi lançado em 2013, certos jogadores mantêm seu posicionamento de favorecimento da versão em português de Portugal. Com base no comentário dos usuários, pode-se inferir que a opinião comum é de que a versão lusitana seria melhor, embora a maioria desses jogadores não forneça argumentos claros para justificar a preferência. A versão em PT-PT é estranha para os brasileiros, uma vez que se trata de locais diferentes e, apesar de tecnicamente serem a mesma língua, são inseridas em culturas distintas. Essa visão contraditória, ou seja, a preferência por algo que cause estranheza, pode estar relacionada a uma visão eurocêntrica presente nas concepções dos brasileiros em geral, bem como dos jogadores.

Sobre o eurocentrismo, Shohat e Stam (2006) afirmam que, embora o controle colonial direto tenha praticamente chegado ao fim, grande parte do mundo ainda está sujeita a um neocolonialismo, ou seja, um tipo de controle abstrato e indireto. Nesse sentido, os países colonizados tendem a parodiar e imitar as práticas das elites, ou seja, dos países colonizadores. De modo geral, mesmo com uma interligação entre o Primeiro e o Terceiro Mundo, é comum que os países do Primeiro Mundo sejam vistos como transmissores culturais, enquanto os do Terceiro Mundo são reduzidos à condição de receptores.

Essa visão é perceptível em alguns comentários de jogadores brasileiros, embora haja pressuposições sobre as motivações. Uma dessas motivações pode ser o fato de que os dois primeiros jogos da franquia *Uncharted* foram lançados no Brasil com opção de dublagem em português de Portugal, o que levou jogadores sem proficiência em inglês a optar pela dublagem mais compreensível. Dessa forma, pode-se presumir que, desde o lançamento do primeiro jogo em 2007 até o lançamento do terceiro em 2011, os usuários brasileiros desenvolveram uma expectativa em relação à dublagem lusitana e à uma suposta qualidade que parece não ter sido atendida pela dublagem brasileira. No entanto, é estranho manter a preferência por essa opção tantos anos depois, quando já há disponibilidade de todos os produtos da franquia na própria língua-mãe dos jogadores.

Quadro 15 – Discussão de jogadores sobre suas percepções eurocêntricas

U1: A melhor voz do Nathan e a de Português de Portugal ! Não me acostumo cm essa.

U2: haha pode crê, dublagem pt-pt ever

U3: Brasileiro é cheio de graça pra mim pode ter a voz que for sendo dublado ta ótimo agora uns ficam julgando outros xingando não é melhor que jogar em Japones, Espanhol e etc ?

U1: Tipo eu joguei mt o 1 com a dublagem de portugal, acabei me acostumado, Pra mim a voz do Nathan e melhor com a dublagem de Portugal mil vezes kkkkk mais lógico é MINHA opinião.

U3: Pra mim pode colocar a voz do Stallone nele sendo em portugues ta valendo.

Fonte: Combates [...] (2016).

No Quadro 15, é interessante notar a repetição da temática discutida no tópico anterior em referência ao Quadro 10. Aqui, o Usuário 3, respondendo à opinião eurocêntrica do Usuário 1, alega não se importar com a voz usada na dublagem, desde que o jogo esteja totalmente localizado para o português do Brasil. Essa visão ecoa aquela expressa no Quadro 10 e pode ser um indicativo de tendência crescente de valorização de jogos localizados para o português do Brasil como produtos adaptados para a cultura e idioma locais.

4.1.3 Percepções sobre as escolhas linguísticas na tradução

Na categoria de percepções sobre as escolhas linguísticas na tradução, os resultados se mostraram próximos àqueles obtidos no estudo de Coelho (2016) sobre o jogo anterior da franquia, com 17 comentários coletados para este estudo e 12 para o anterior.

Poucos jogadores expressaram opiniões específicas sobre a tradução – e não sobre a dublagem como um todo –, e menos ainda sobre alguma escolha tradutória no jogo. Esse não é um resultado inesperado, pois, como evidenciado por vários comentários, a base de jogadores brasileira conta com muitos membros não fluentes em inglês, e seria preciso ter um bom conhecimento de ambos os idiomas – fonte e alvo – para se tecerem comentários sobre escolhas linguísticas específicas.

Quadro 16 – Comentário de jogador sobre escolhas linguísticas feitas na tradução de
Uncharted 4

18:18 por ser dublado em português essa parte não teve sentido...

Fonte: Uncharted [...] (2016p).

No Quadro 16, o jogador comenta sobre uma parte do jogo na qual um personagem encontra outro na Itália e comenta: “Você não sabe como é um alívio encontrar alguém que fala inglês”. Nesse caso, os tradutores envolvidos no processo de localização poderiam ter lançado mão de sua liberdade criativa e optado por trocar “inglês” por “português”, deixando o texto menos estranho aos ouvidos para os usuários do conteúdo dublado. Por outro lado, essa escolha poderia ter elicitado opiniões negativas também, já que os personagens do jogo são sabidamente estadunidenses. Na prática profissional, esse tipo de liberdade criativa é bastante usual, com restrições mais relacionadas a espaço, tempo de fala, contexto e elementos referenciais. Um bom exemplo seria aquele citado por Coelho (2016) sobre a piada “*well, well well*” utilizada em *Uncharted 3*, na qual o jogo de palavras com o elemento presente na cena, um poço (*well*, no inglês), ficou perdido na tradução. Curiosamente, essa mesma piada se repete em *Uncharted 4*, novamente com o elemento presente em cena, mas, dessa vez, com uma adaptação adequada a todo o contexto na qual o personagem principal alega ter chegado “ao fundo do poço”.

Quadro 17 – Comentário de jogador sobre escolhas linguísticas feitas na tradução de
Uncharted 4

6:07 Nos liga ficou meio
estranha essa tradução

Fonte: Uncharted [...] (2016t).

No comentário exibido no Quadro 17, o jogador expressa uma crítica à escolha tradutória presente em determinado momento do jogo. Nele, Sully, na companhia de Nate, faz uma ligação para Sam e deixa um correio de voz pedindo que ligue para eles. A mistura da linguagem coloquial, com o uso incorreto do imperativo, com um registro mais formal ao utilizar a próclise soou estranho e pouco usual ao jogador. Embora a tradução não esteja incorreta, pois corresponde contextualmente ao que o personagem diz em inglês, a construção perdeu em naturalidade, ferindo, assim, um dos princípios de uma boa localização: não chamar a atenção do usuário para o fato de que não se trata de uma localização.

O comentário exibido no Quadro 18 mostra um jogador tecendo críticas sobre a tradução, acusando os profissionais responsáveis de um erro crasso de concordância.

Quadro 18 – Comentário de jogador sobre escolhas linguísticas feitas na tradução de
Uncharted 4

em 20:30 na parte do portão ele diz
: "a gente não temos escolha " erro
de tradução grotesco hein...

Fonte: Uncharted [...] (2016ab).

No vídeo, Nate diz “A gente não tem muita escolha”, que soou para o usuário como “A gente não temos escolha”. Primeiramente, é válido observar que não se trataria de um erro de tradução, e sim de gramática; além disso, um erro tão evidente e pouquíssimo usual na linguagem coloquial do português brasileiro dificilmente passaria despercebido pela revisão, edição e testes linguísticos do jogo, e muito provavelmente só estaria presente caso o desvio fosse proposital (na tradução da fala de algum personagem que fala errado também no original, por exemplo). No caso de um erro não intencional que chega à fase de dublagem dessa forma, o equívoco poderia ter sido corrigido até mesmo pelo próprio dublador durante as gravações. Não é incomum que isso aconteça no processo de localização – os dubladores corrigem erros de digitação, de concordância e outros ao gravarem suas falas. O oposto também é verdadeiro,

e mudanças arbitrárias feitas pelos profissionais da dublagem muitas vezes geram erros antes ausentes na tradução.

No comentário do Quadro 19, nota-se um exemplo do que foi conjecturado alguns parágrafos acima a respeito da possível estranheza que uma adaptação em idiomas citados poderia causar.

Quadro 19 – Comentário de jogador sobre escolhas linguísticas feitas na tradução de

Uncharted 4

na versão original do jogo, ou seja me Inglês, em vez do Sam falar em francês ele fala Português. muito mais legal!!! 26:19

Fonte: Uncharted [...] (2016ad).

Neste caso, em determinado momento do jogo, o personagem Sam fala em português; na versão localizada para o português brasileiro, isso foi adaptado e o personagem fala em francês, mantendo, assim, o aspecto estrangeiro da sua fala. Tratando-se de um jogo dublado, perder-se-ia todo o contexto, caso os profissionais da localização tivessem optado por manter a referência ao idioma português, que se misturaria ao restante do diálogo, falado na mesma língua. Ainda assim, mais de um jogador notou a diferença e expressou opiniões negativas a respeito, mesmo que, dessa vez, a adaptação tenha sido feita manter a imersão do jogador.

4.1.4 Percepções sobre legendagem versus dublagem

Numa das categorias com a maior discrepância numérica em relação ao estudo de Coelho (2016), as percepções sobre legendagem *versus* dublagem formaram uma categoria expressiva na amostra de dados coletada para a presente dissertação, com 38 comentários analisados em referência ao jogo *Uncharted 4* contra apenas 5 coletados e analisados no estudo monográfico feito a respeito do jogo *Uncharted 3* (Coelho, 2016).

Uma das tendências identificadas por Coelho (2016) em seu estudo sobre as normas de expectativa da versão em PT-BR de *Uncharted 3* foi a respeito da relação entre a dublagem e a legendagem dos jogos. Há uma crescente semelhança entre os jogos e os filmes, como demonstrado pelo conceito de “*cinematic games*” (Newman, 2009 *apud* O’Hagan; Mangiron, 2013). Uma tendência atual é integrar de maneira contínua e harmoniosa as sequências de vídeo pré-renderizadas (*cutscenes*) e a jogabilidade interativa nos títulos de console, usando gráficos

de alta definição e dublagens realizadas por atores profissionais. Esses elementos cinematográficos nos jogos têm levado à adoção de legendagem e dublagem para traduzir os diálogos, embora muitas vezes não sigam as convenções estabelecidas da tradução audiovisual.

Koolstra, Peeters e Spinhof (2002) destacam que cada modalidade de tradução possui suas particularidades; a dublagem, por exemplo, requer adaptação do texto para se adequar ao tempo de fala e à sincronia labial, enquanto a legendagem condensa o conteúdo para ajustá-lo a um limite de caracteres, atualmente estipulado em 42 caracteres por linha de legendas, que pode permanecer na tela por até 17 segundos, levando-se em consideração o padrão Netflix, por exemplo (Esqueda, 2023).

No entanto, no contexto dos jogos, esses critérios e distinções nem sempre são rigorosamente seguidos, especialmente no que diz respeito à legendagem (Bernal-Merino, 2015). Os jogos apresentam diálogos na tela de maneiras diversas, semelhantes ao que ocorre nos filmes, mas, em vez de seguir o sistema padronizado mencionado anteriormente, cada jogo parece adotar uma técnica única que se adapte melhor ao jogo ou à interface, às vezes usando legendas com mais de 100 caracteres por linha e que podem abranger até cinco linhas. Além disso, Bernal-Merino (2015) ressalta que as legendas intralinguísticas são transcrições do que é dito no jogo, incluindo narração e diálogos. Em jogos localizados completamente para o português do Brasil, ou seja, com legendas e dublagens nesse idioma, as legendas geralmente mantêm fidelidade ao áudio, como observado por Souza (2012), que afirma em sua análise que as legendas não apresentaram desvios em relação ao áudio do jogo.

Nos dados coletados para esta dissertação, a igualdade entre áudio e legenda não só se fez presente no material estudado como também se encontrava entre as expectativas de muitos dos jogadores. No caso dos Quadros 20, 21 e 22, por exemplo, um simples erro de digitação na legenda, fazendo-a divergir da fala do personagem, elicitou diversos comentários, indicando que, além de prestar atenção nas legendas mesmo consumindo um conteúdo dublado, os jogadores esperam que esses dois recursos – legenda e dublagem – tenham conteúdo igual.

Quadro 20 – Comentário de jogador sobre a legenda de *Uncharted 4*

Quem viu no 13:46 ele falou
ouro e nas legendas estava
outro?

Fonte: Uncharted [...] (2016l).

Quadro 21 – Comentário de jogador sobre a legenda de *Uncharted 4*

Nate: "to com fome, muita foRme" acho que alguém errou na legenda hein, hahahahahah

Fonte: Uncharted [...] (2016aa).

Quadro 22 – Comentário de jogador sobre a legenda de *Uncharted 4*

alguém percebeu que a legenda está errada em 29:19 ela diz " isso é tão de vocês quanto meu " mas na legenda ta " isso é tão meu quanto de vocês " KKKK

Fonte: Uncharted [...] (2016y).

A partir desses dados, é possível observar que a norma profissional mencionada por Bernal-Merino (2015) e a norma de expectativa conjecturada por Coelho (2016) continuam vigentes na área de jogos localizados para o português do Brasil. Além disso, uma análise comparativa da quantidade de comentários obtidos para esta categoria no presente estudo e na monografia de 2016 sugere uma consolidação dessa norma profissional na área de localização de jogos para o português brasileiro e um arraigamento da norma de expectativa sugerida pela autora na comunidade de usuários brasileiros de jogos dublados em PT-BR.

No mais, os comentários dos Quadros 23, 24 e 25 trazem uma outra tendência entre os jogadores de *Uncharted 4* – uma que não foi identificada no estudo das normas de expectativa do jogo anterior da franquia. Neles, os usuários da versão localizada demonstram incômodo pelo uso concomitante de dublagem e legenda, mencionando a estranheza de tal hábito.

Quadro 23 – Comentário de jogador sobre a legenda de *Uncharted 4*

Edu quando o jogo e dublado em português deixa sem legenda.

Fonte: Uncharted [...] (2016n).

Quadro 24 – Comentário de jogador sobre a legenda de *Uncharted 4*

Edu, pq vc fica llendo a legenda se o jogo é dublado? kkkkkk Mas quem nunca né?

Fonte: Uncharted [...] (2016t).

Quadro 25 – Comentário de jogador sobre a legenda de *Uncharted 4*

Parabéns pelos vídeos ! Mas uma dica construtiva, já que é um "Wallthrough" deixa sem legenda, por ser dublado, e evita ficar falando !!! Valeu meu querido , ótimos gráficos e parabéns ae

Fonte: Uncharted [...] (2016c).

Embora não forneçam motivações para suas críticas, supõe-se que, para eles, o uso da legenda nesse contexto se torna redundante e talvez até tire sua atenção do jogo instintivamente, atraindo o olhar dos jogadores para a leitura da legenda. Isso contrasta indiretamente com a norma de expectativa antes mencionada, na qual os jogadores dedicam sua atenção às legendas e esperam encontrar uma transcrição fiel do que está sendo dito na dublagem.

4.1.5 Percepções sobre a origem do trabalho

Outra categoria na qual foi identificada uma alta diferença entre a quantidade de comentários coletados no estudo de Coelho (2016) e aqueles coletados para esta dissertação foi a de percepções sobre a origem do trabalho. Com 15 comentários obtidos sobre o quarto jogo da franquia e apenas 5 coletados em referência ao terceiro jogo em 2016, os números poderiam indicar um crescimento no interesse dos jogadores pelo processo de localização e por quem, de fato, é responsável por ele, embora, como demonstrado a seguir, persistam muitas concepções errôneas a esse respeito.

Quadro 26 – Comentário de jogadores a respeito da autoria do trabalho de localização

Difícil ganhar da equipe de dublagem de The last of us, mas mesmo assim já é muito boa! parabéns!

Fonte: Uncharted [...] (2016k).

Quadro 27 – Comentário de jogadores a respeito da autoria do trabalho de localização

aff cara...que dublagem bosta...a Sony desleixado nas dublagens ultimamente...

Fonte: Uncharted [...] (2016k).

Quadro 28 – Discussão de jogadores a respeito da autoria do trabalho de localização

U1: A dublagem tá razoável nas vozes do Nat e do Victor mas a do Sam tá horrível esperava muito mais visto q esse jogo pode ser o game of the year.

U2: velho calaboca sao poucas as empresas que dublan os jogos e vc vem aqui reclama nem amrokcstar dublou

U3: os jurados de GOTY não veem com dublagem, então dá na mesma hahuahuah

U1: claro q não mas oq eu me referi foi ao porte do jogo e mesmo assim não ter capricho q merece na dublagem PT BR.

U1: não seja cego hoje em dia muitas empresas dublam seus jogos e já vimos dublagens incríveis como o próprio The Last of Us que é da Sony. Ou seja quero que melhore a qualidade ou pelo menos mantenha agora piorar é mau.

U3: não piorou, tá a mesma coisa da do Uncharted 3. E a do TLOU creio q é feita pela mesma dubladora de U4.

Fonte: Uncharted [...] (2016k).

Quadro 29 – Continuação da discussão dos jogadores a respeito da autoria do trabalho de localização

U4: mas os jurados vão avaliar a dublagem original: Nolan North, Troy Baker, Emily Rose e Richard McGonaggle

U1: é isso q expliquei pro outro não estou falando de avaliação mas sim de ser um grande título q pode até ser eleito como goty e aqui em nosso país não ser localizado com a qualidade que merece.

U4: concordo c vc: esse game deveria ter uma localização do nível de TLOU. Achei essa dublagem beeeem mediana

U5: aff n tenho sorte em nada nem o personagem que tem o meu nome foi dublado direito. Fiquei triste =(

U2: tem brasileiros q sabem falar ingles e tem brasileiros a maioria q nao sabe ingles e melhor vc entende um pouco d q nao entende nada exemplo gta sandres joguei minha infancia inteira em ingles entendia porra nenhuma depois de velho conprei um pc e legendei em br e entendi a histotia ...

U6: isso porque não é uma dublagem oficial, feita pela playstation. em português e oficial só mesmo em português de Portugal.

U6: mas é que essa dublagem não foi feita pela playstation, já a portuguesa, a espanhola, francesa, etc. foram.

Quadro 30 – Discussão de jogadores a respeito da autoria do trabalho de localização

U1: Dublagem razoável... mas a sony deveria aprender com a Ubi e com a Blizzard... sem contar que eles deveriam dar mais material para o dublador... as vezes o dublador tem apenas a pauta da fala mas não tem noção de como esta sendo interpretada a cena...

U2: mas é assim que se dubla boa parte dos jogos...só texto e audio...outro detalhe é que no caso da dublagem em inglês ou japonês(se o jogo for produzido em um desses países) eles gravam no estúdio da desenvolvedora pois é lá onde fica cenas em gameplay... no caso do Brasil eles só gravam com o material que é dado...

U1: Isso mesmo, por isso falei, deviam dar mais material para os dubladores, com toda certeza teria um acabamento muito melhor, Brasil é referencia em dublagem, infelizmente a dublagem acaba saindo não tão boa por causa das próprias condições dadas aos dubladores que não tem todo material para reproduzir a cena.

Fonte: Uncharted [...] (2016k).

É notável nos comentários de vários jogadores a confusão em relação a quem é realmente responsável pela localização de um jogo. Conversas entre fãs como as apresentadas nos quadros anteriores ilustram a divergência de opiniões sobre a responsabilidade pela tradução de um jogo e sua (falta de) qualidade.

Há quem creia, por exemplo, que a culpa por uma suposta má tradução recai sobre a desenvolvedora do jogo. Embora muitas desenvolvedoras adotem o modelo interno de localização, no qual possuem equipes internas responsáveis por todas as versões traduzidas, isso se aplica apenas a casos em que a maioria dos jogos são traduzidos para determinados idiomas, como o conjunto FIGS (acrônimo inglês para francês, italiano, alemão e espanhol).

No entanto, isso não se aplica ao Brasil, uma vez que o mercado de jogos traduzidos ainda pode ser considerado incipiente. Conforme antes mencionado, o modelo mais comum no Brasil é o de terceirização, no qual a desenvolvedora tem pouca ou nenhuma relação com o resultado da tradução do jogo.

No contexto específico da dublagem de jogos, O'Hagan e Mangiron (2013) observam que os jogadores muitas vezes reclamam de problemas como interpretações pobres (como falta de emoção nas vozes) e falta de sincronia com as imagens, o que leva a equipe de dublagem a ser responsabilizada. No entanto, as autoras destacam que esses problemas também ocorrem devido a procedimentos de trabalho impostos aos próprios tradutores, como a tradução isolada de todas as falas de um único personagem, sem informações sobre com quem ele está interagindo ou em que ponto do jogo ele se encontra. Os arquivos recebidos pelos tradutores e dubladores geralmente não fornecem informações sobre o contexto ou entonação, o que aumenta o risco de má tradução e dublagem deficiente (Bernal-Merino, 2015). O interessante, nesse caso, é que alguns jogadores parecem ter ciência de tais normas, contradizendo as concepções equivocadas de outros usuários do jogo. Comentários como os tecidos no Quadro 29, embora aparentemente raros, são condizentes com o que se vê atualmente na indústria da localização de jogos. Ademais, tais normas não costumem chegar ao conhecimento dos usuários das versões localizadas.

No caso específico de *Uncharted 4*, a informação precisa sobre a origem da versão traduzida para o português do Brasil é obscura, assim como para os outros títulos da saga. Nos créditos do jogo, mesmo na versão brasileira, não há informações sobre a equipe responsável pela tradução para o PT-BR, embora haja informações sobre outras versões. De acordo com a experiência profissional da autora desta dissertação, é possível conjecturar o motivo de tal ausência: geralmente, as desenvolvedoras e distribuidoras incluem nos créditos apenas equipes internas, deixando de fora toda e qualquer equipe terceirizada. Assim, supõe-se que as equipes de localização citadas nos créditos de *Uncharted 4* sejam internas da Sony e que os serviços de tradução e dublagem para português do Brasil tenham sido terceirizados. É válido lembrar que nem toda empresa adota esse modelo, mas, como afirmam O'Hagan e Mangiron (2013), a indústria de jogos ainda é reservada quanto à divulgação de informações, dificultando o acesso a certos dados relacionados à tradução por parte de grupos externos.

Outro dado interessante encontrado nos quadros antes exibidos refere-se ao equívoco de alguns jogadores ao julgarem a dublagem de *Uncharted 4* inferior à de *The Last of Us*, jogo desenvolvido e distribuído pelas mesmas empresas daquele. Na realidade, como alguns jogadores chegaram a notar e ressaltar, são equipes com composições muito parecidas,

incluindo-se os mesmos dubladores principais (conforme indicado nos créditos do jogo, que mostram a equipe de dublagem, mas não a de localização). Dessa forma, seria improvável que uma dublagem excedesse a qualidade da outra, uma vez que foram feitas pelos mesmos profissionais. A diferença poderia estar na equipe de tradução e de revisão de cada jogo, mas, com a indisponibilidade das informações pertinentes, só é possível supor que não seja a mesma, já que, na experiência da autora desta dissertação, dificilmente se mantém a mesma composição de equipe em mais de um projeto, ainda que se trate de uma continuação da franquia ou de um jogo da mesma desenvolvedora/editora.

4.1.6 Qualidade da dublagem

Diferentemente do que foi feito no estudo de Coelho (2016), a presente dissertação incluiu comentários de teor geral a respeito da qualidade da dublagem, totalizando 60 comentários coletados. Tal decisão foi tomada diante da identificação de que muitos exibem nuances que podem ser indicativas de normas de expectativa dos usuários que os publicaram, justificando, assim, sua inclusão na análise.

Quadro 31 – Comentário sobre a qualidade da dublagem

A expressão facial desse jogo é simplesmente incrível, cara! E quase não tem desync por ser dublado, que animaaaaaal.

Fonte: Uncharted [...] (2016o).

No Quadro 31, o comentário geral sobre a qualidade da dublagem inclui um detalhe interessante relacionado às normas profissionais da localização de jogos: o jogador comenta que não parece haver falta de sincronia labial na versão dublada, algo que pode indicar que as experiências passadas do jogador com jogos dublados não atingiram o patamar de qualidade nesse quesito, gerando nele uma expectativa negativa que foi superada por *Uncharted 4*.

Quadro 32 – Comentário de jogador sobre a qualidade da dublagem

Caraí da hora a dublagem ta igual dos antigos ficou maneiro vai ser um puta jogão

Fonte: Uncharted [...] (2016ag).

Quadro 33 – Comentário de jogador sobre a qualidade da dublagem

Graficamente supremo muito rico em detalhes mais fiquei muito chateado porque a dublagem do drake é a mesma da collection drake com voz de pato gripadoque mancada da sony e manter a mesma equipe de dublagem ... Vou jogar com a dublagem de portugal que por sinal é classica.

Fonte: Uncharted [...] (2016ag).

Na coleta dos comentários estão presentes opiniões diretamente opostas, conforme mostrado nos Quadros 32 e 33, a respeito da manutenção da mesma equipe de dublagem de *Uncharted 3* e *Uncharted: The Nathan Drake Collection* (que inclui os três primeiros jogos relançados com localização em PT-BR) para a localização de *Uncharted 4*. Essa contradição corrobora os postulados de Robinson (2003) sobre a idiosincrasia das opiniões dos usuários de tradução, que muitas vezes falham em perceber que seus pontos de vista não são representativos de toda a comunidade consumidora de determinado material traduzido.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A ANÁLISE DAS NORMAS DE EXPECTATIVA E PROFISSIONAIS EM *UNCHARTED 4*

Esta dissertação propôs-se a analisar os comentários feitos a respeito da versão dublada para o português do Brasil do jogo *Uncharted 4*, visando identificar possíveis normas de expectativa na comunidade de jogadores brasileiros em referência à versão dublada do jogo, bem como comparar os resultados àqueles obtidos na pesquisa da autora desta dissertação sobre o jogo antecessor da franquia, *Uncharted 3* (2016) e, a partir disso, relacionar os dados pesquisados às normas profissionais identificadas na indústria de localização de jogos.

Primeiramente, foi observado que o teor dos comentários se manteve similar ao do trabalho de Coelho (2016), favorecendo a manutenção e o aproveitamento das categorias de análise para esta dissertação. Isso indica que, apesar de discrepâncias nas estatísticas e no teor de determinadas categorias, as normas de expectativa conjecturadas por Coelho (2016) em sua monografia são, de fato, tendências de expectativa estabelecidas na comunidade brasileira de jogadores – ou, no mínimo, na comunidade brasileira de jogadores da saga *Uncharted*.

Ademais, a escolha de um jogo da mesma franquia como objeto de pesquisa provou-se pertinente para a análise comparativa entre os trabalhos, já que é alta a probabilidade de a população pesquisada, embora não controlada, ter-se mantido a mesma ou muito parecida, com jogadores das iterações anteriores voltando para jogar a sequência de uma história linear. Isso permitiu identificar mais facilmente paralelos entre as normas identificadas, enriquecendo a análise com resultados expressivos e significativos.

A comparação entre os trabalhos também mostrou um aumento significativo no número de comentários coletados, mesmo sem se considerar a categoria mais geral adicionada nesta pesquisa. Isso pode indicar uma tendência crescente dos jogadores de expressar suas opiniões a respeito da localização/tradução de jogos eletrônicos. Também pode ser efeito da popularização do YouTube como plataforma social e da disseminação das *lives* de jogos posteriormente publicadas em formato de vídeo de *gameplay*. Um dos canais utilizados para coleta de comentários em ambos os trabalhos, o BRKsEDU, por exemplo, praticamente dobrou de tamanho em termos de número de inscrições desde a publicação da monografia em 2016 (BRKsEDU, 2023), contando, hoje, com quase 9,5 milhões de inscritos. Além disso, a própria franquia *Uncharted* passou por um aumento de popularidade, e o quarto jogo da saga vendeu 66 % a mais que seu antecessor na semana de lançamento (Suzuki, 2016).

Em termos de normas de expectativa, como antes mencionado, observou-se a perpetuação de determinadas opiniões, como a supervalorização do original e as concepções

errôneas a respeito da origem do trabalho. No entanto, também foi possível notar um aumento na incidência de comentários contrários a essas normas. Tal contradição nas categorias mencionadas, por exemplo, pode ser indicativa de um aumento na valorização de jogos localizados para o português do Brasil e de uma maior conscientização dos jogadores em relação ao que de fato está envolvido em um processo de localização de jogos eletrônicos.

As divergências identificadas, ainda que mais significativas do que aquelas encontradas no trabalho de Coelho (2016), também serviram para corroborar a subjetividade da opinião do usuário de tradução postulada por Robinson (2003), mostrando que os jogadores continuam considerando seus pontos de vista uma regra para toda uma comunidade heterogênea de usuários.

Com o ponto de vista de *insider* da autora desta dissertação, também foi possível analisar a convergência ou divergência das normas de expectativa dos jogadores com as normas profissionais da área. Ainda que boa parte das colocações a esse respeito sejam apenas conjecturas da autora formadas a partir de sua experiência profissional, traçar paralelos entre as opiniões dos usuários sobre o processo e o que de fato é praticado no campo da tradução e localização de jogos eletrônicos proporcionou pontos de análise interessantes, abrindo espaço para outros pesquisadores se aprofundarem em aspectos mais específicos do assunto, como a questão das normas de legendagem específicas da localização de jogos eletrônicos e a adaptação de determinados elementos com especificidades culturais ou idiomáticas.

REFERÊNCIAS

- A HISTÓRIA de Sam!: Uncharted 4: parte 4. [S. l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (17 min). Publicado pelo canal Alanzoka. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qxdk0GltU0U>. Acesso em: 4 nov. 2023.
- AMAZON.COM (Firma). **Uncharted 4**. Seattle, [20--]. Página de *e-commerce*. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Uncharted-4-Thiefs-End-PlayStation/dp/B074Q4734K>. Acesso em: 6 nov. 2023.
- AS MANSÕES piratas!: Uncharted 4: parte 17. [S. l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (36 min). Publicado pelo canal Alanzoka. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=HXejF_lsTV0. Acesso em: 4 nov. 2023.
- BERNAL-MERINO, M. Á. **Translation and localisation in video games: making entertainment software global**. New York: Routledge, 2015. 245 p. (Routledge Advances in Translation Studies, 6).
- BRKSEDU: vídeos estatísticas. [S. l.], [2023]. Website: Youtubers.me. Disponível em: <https://br.youtubers.me/brksedu/youtube-videos-estatistica>. Acesso em: 6 nov. 2023.
- CHESTERMAN, A. Bridge concepts in translation sociology. In: WOLF, M.; FUKARI, A. (ed.). **Constructing a sociology of translation**. Amsterdam: John Benjamins, 2007. p. 171-183. (Benjamins Translation Library, 74). <https://doi.org/10.1075/btl.74.12che>
- CHESTERMAN, A. **Memes of translation: the spread of ideas in translation theory**. Amsterdam: John Benjamins, 1997. 219 p. (Benjamins Translation Library, 22). <https://doi.org/10.1075/btl.22>
- COELHO, B. R. **O inexplorado em Uncharted 3: normas de expectativa x normas profissionais para games traduzidos**. 2016. 148 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016.
- COELHO, B. R.; ESQUEDA, M. D. O inexplorado em Uncharted 3: normas de expectativa versus normas profissionais em games traduzidos. **Tradução em Revista**, Rio de Janeiro, n. 22, p. 137-171, jan./dez. 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.17771/pucrio.tradrev.30592>. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/30592/30592.PDF>. Acesso em: 17 maio 2023.
- COMBATES melhoram em Uncharted 4: veja 20 mins de jogo dublado em português. [S. l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (20 min). Publicado pelo canal Start UOL. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=u4H8MkKBzdg>. Acesso em: 4 nov. 2023.
- DUNNE, K. J. Localization. In: SIN-WAI, C. (ed.). **The Routledge encyclopedia of translation technology**. Abingdon: Routledge, 2015. p. 550-562.
- ELES são fofos juntos!: Uncharted 4: parte 18. [S. l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (52 min). Publicado pelo canal Alanzoka. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cp04xcYrUzA>. Acesso em: 4 nov. 2023.

ESQUEDA, M. D. Training translators for video game localization: in search of a pedagogical approach. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 20, n. 4, p. 703-731, Sept./Dec. 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016045>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/4rsrsPjchmGTXFMrznSV8Lr/?lang=en>. Acesso em: 17 maio 2023.

ESQUEDA, M. D. Un estudio de caso sobre la búsqueda por una epistemología de la enseñanza y del aprendizaje de traducción audiovisual: de percepciones a acciones. **Domínios de Lingu@gem**, Uberlândia, v. 17, e1732, 2023. DOI: <https://doi.org/10.14393/DLv17a2023-32>. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/view/69320>. Acesso em: 2 nov. 2023.

ESQUEDA, M. D.; MELO, B. C. The uncharted territory in Uncharted 3: expectancy vs. professional norms in translated games. **Belas Infieis**, Brasília, v. 9, n. 4, p. 173-199, July/Sept. 2020. DOI: <https://doi.org/10.26512/belasinfieis.v9.n4.2020.26449>. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfieis/article/view/26449/26758>. Acesso em: 17 maio 2023.

HERINGER, V. A. **Uncharted: Legacy of Thieves Collection é anunciado para PS5 e PC**. [São Paulo], 2021. Website: MeuPlayStation. Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/remaster-de-uncharted-4-anunciado-ps5-e-pc/>. Acesso em: 6 nov. 2023.

JOVANOVIC, B. **Gamer demographics**: facts about the most popular hobby [S. l.], 2023. Website: DataProt. Disponível em: <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/>. Acesso em: 6 nov. 2023.

KIRALY, D. C. **Pathways to translation**: pedagogy and process. Kent: The Kent State University Press, 1995. 192 p. (Translation Studies, 3).

KOOLSTRA, C. M.; PEETERS, A. L.; SPINHOF, H. The pros and cons of dubbing and subtitling. **European Journal of Communication**, [s.l.], v. 17, n. 3, p. 325-354, July/Sept. 2002. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/0267323102017003694>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0267323102017003694>. Acesso em: 6 nov. 2023.

MAIS REAL que a realidade!: Uncharted 4: parte 1. [S. l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (27 min). Publicado pelo canal Alanzoka. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A8c9BoBlM4o>. Acesso em: 4 nov. 2023.

MEDEIROS, J. B. **Redação científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

NOS VELHOS tempos!: Uncharted 4: parte 15. [S. l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (41 min). Publicado pelo canal Alanzoka. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fTLF69FnIHE>. Acesso em: 4 nov. 2023.

O FIM de um ladrão!: Uncharted 4: parte 19: final. [S. l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (61 min). Publicado pelo canal Alanzoka. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-t64YALYO9Q>. Acesso em: 4 nov. 2023.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. **Game localization**: translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam: John Benjamins, 2013. (ETS, 106). <https://doi.org/10.1075/btl.106>

PASSIANI, E.; REUILLARD, P. C. R. Lost (and found) in translation: sociologias da tradução. *Sociologias*, [S. l.], v. 25, n. 62, p. e-soc131119, 2023. <https://doi.org/10.1590/18070337-131119>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/sociologias/article/view/131119>. Acesso em: 7 nov. 2023.

PLANO B!: Uncharted 4: parte 13. [S. l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (27 min). Publicado pelo canal Alanzoka. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oITbApWV-bs>. Acesso em: 4 nov. 2023.

ROBINSON, D. **Becoming a translator**: an introduction to the theory and practice of translation. 2nd. ed. London: Routledge, 2003. 320 p. <https://doi.org/10.4324/9780203441138>

SHOHAT, E.; STAM, R. **Crítica da imagem eurocêntrica**. Tradução de Marcos Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SOUZA, R. V. F. Video game localization: the case of Brazil. *Tradterm*, São Paulo, v. 19, p. 289-326, jan./jun. 2012. DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2012.47438>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/47438>. Acesso em: 4 nov. 2023.

SUZUKI, H. **Vendas de Uncharted 4 superam as de Uncharted 3**. [São Paulo], 2016. Website: MeuPlayStation. Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/vendas-de-uncharted-4-superam-seu-antecessor/>. Acesso em: 6 nov. 2023.

TOURY, G. **Descriptive Translation Studies**: and beyond. Amsterdam: John Benjamins, 1995. (Benjamins Translation Library, 4). DOI: <https://doi.org/10.1075/btl.4>. Disponível em: <https://benjamins.com/catalog/btl.4>. Acesso em: 6 nov. 2023.

UNCHARTED 4: #02: Lugar Infernal!: dublado no PS4. [S. l.: s. n.], 2019a. 1 vídeo (35 min). Publicado pelo canal JPDragon. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1K0JRr07xBM>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: #04: Uma Vida Normal!: dublado no PS4. [S. l.: s. n.], 2019b. 1 vídeo (27 min). Publicado pelo canal JPDragon. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A6yMv-9d5v0>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: A Thief's End. Tóquio: Sony Interactive Entertainment, 2016a. 1 jogo eletrônico. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/uncharted-4-a-thiefs-end>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: A Thief's End: parte 1: a tentação da aventura!: dublado PT BR. [S. l.: s. n.], 2016b. 1 vídeo (29 min). Publicado pelo canal SINXPLAYSBR. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qkVfMnGYbnY>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: A Thief's End: parte 2: Um Lugar Infernal: dublado PT-BR. [S. l.: s. n.], 2016c. 1 vídeo (40 min). Publicado pelo canal SINXPLAYSBR. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C6OTdOT6CPs>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: A Thief's End: parte 11: Debaixo do Nariz: dublado PT-BR. [S. l.: s. n.], 2016d. 1 vídeo (71 min). Publicado pelo canal SINXPLAYSBR. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=48rTODT9rc0>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: A Thief's End: parte 12: No Mar: dublado PT-BR. [S. l.: s. n.], 2016e. 1 vídeo (42 min). Publicado pelo canal SINXPLAYSBR. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qHAMEiYjEbE>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: A Thief's End: parte 15: Os Ladrões de Liberdade: dublado PT-BR. [S. l.: s. n.], 2016f. 1 vídeo (23 min). Publicado pelo canal SINXPLAYSBR. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=YVulT0_w-s. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: A Thief's End: parte 17: Na Saúde e na Doença!!!: dublado PT BR. [S. l.: s. n.], 2016g. 1 vídeo (48 min). Publicado pelo canal SINXPLAYSBR. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wJnzryBXeZU>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: A Thief's End: parte 20: Sem Saída!!: dublado PT BR. [S. l.: s. n.], 2016h. 1 vídeo (38 min). Publicado pelo canal SINXPLAYSBR. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qoWalFXoojM>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: A Thief's End: parte 21: Guardião do Irmão!!: dublado PT BR. [S. l.: s. n.], 2016i. 1 vídeo (17 min). Publicado pelo canal SINXPLAYSBR. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yjwoyDIGbtU>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: A Thief's End: parte 22: Fim de um Ladrão!!: epílogo. [S. l.: s. n.], 2016j. 1 vídeo (47 min). Publicado pelo canal SINXPLAYSBR. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dOI4nhnovTo>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: A Thief's End (PS4): gameplay dublado em português do Brasil: Madagascar. [S. l.: s. n.], 2016k. 1 vídeo (11 min). Publicado pelo canal PSX Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=snBx11HJnmA>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 2: Lugar Infernal: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016l. 1 vídeo (38 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MVNdYzXV93U>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 3: O Trabalho da MALÁSIA: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016m. 1 vídeo (13 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9hDZU0sbYSk>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 4: Uma Vida Normal: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016n. 1 vídeo (25 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IK-Rn03tdgg>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 5: Hector Alcazar: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016o. 1 vídeo (19 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CLE66HbfYtU>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 6: Uma Vez Ladrão: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016p. 1 vídeo (39 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VQ0FUq_mmEI. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 7: No Apagar das Luzes: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016q. 1 vídeo (26 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gqrdbeETaQY>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 8: A Tumba de Henry Avery: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016r. 1 vídeo (63 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jAoDwh5rTVU>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 10: As Doze Torres: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016s. 1 vídeo (58 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sTg78uw0Lh4>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 11: Debaixo do Nariz: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016t. 1 vídeo (67 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G1mBwHeulxw>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 12: No Mar: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016u. 1 vídeo (38 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ulMNjgVrzJ0>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 13: Ilhados: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016v. 1 vídeo (37 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dHzWAmjj1NY>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 14: Estarás Comigo no Paraíso: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016w. 1 vídeo (27 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GnJfFDgTkkk>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 15: Os Ladrões de Liberdade: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016x. 1 vídeo (24 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uvG5RGlcowg>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 16: Os Irmãos Drake: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016y. 1 vídeo (40 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eXl9dpsd52c>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 17: Na Saúde e na Doença: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016z. 1 vídeo (53 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oi9wpkrNhdc>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 18: New Devon: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016aa. 1 vídeo (48 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q4S9ZkiQOpk>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 19: A Queda de Avery: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016ab. 1 vídeo (24 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nU5wvSvbKTc>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 20: Sem Saída: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016ac. 1 vídeo (35 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZlZ9rfUIDYA>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: capítulo 22: O Fim de um Ladrão: gameplay em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016ad. 1 vídeo (50 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vwZe7W85U5o>. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: New Devon: A Casa de Avery: gameplay em português (Parte #19). [S. l.: s. n.], 2016ae. 1 vídeo (47 min). Publicado pelo canal MaxMRM GAMEPLAY. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ax_QH-euAsk. Acesso em: 4 nov. 2023.

UNCHARTED 4: o início de gameplay, dublado e legendado em português PT-BR! [S. l.: s. n.], 2016af. 1 vídeo (28 min). Publicado pelo canal BRKsEDU. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MwCw2vj3XO8>. Acesso em: 3 nov. 2023.

UNCHARTED 4: o início: gameplay dublado e legendado em português (parte #1) 1080p. [S. l.: s. n.], 2016ag. 1 vídeo (39 min). Publicado pelo canal MaxMRM GAMEPLAY. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NJh3r_EcDGM. Acesso em: 4 nov. 2023.

VENUTI, L. **Escândalos da tradução**: por uma ética da diferença. Tradução de Laureano Pelegrin, Lucinéia Marcelino Villela, Marileide Dias Esqueda e Valéria Biondo. Bauru: Edusc, 2002. 306 p.

APÊNDICE A – Quadro de comentários

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
Ria mt da dublagem do uncharted 1, pq era português de portugal	BRKsEDU	Percepções eurocêtricas	-	Uncharted [...] (2016af)
É maravilhoso quando o jogo é em português.	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016af)
a série uncharted é excepcional,mas a voz do Drake combina mais com ele quando é dublado em português de Portugal	BRKsEDU	Percepções eurocêtricas	-	Uncharted [...] (2016af)
Comprei o meu na espanha , só tem em português de Portugal , alguém sabe como colocar em Pt Br ?	BRKsEDU	Percepções eurocêtricas	-	Uncharted [...] (2016af)
Por que não estou conseguindo jogar em português brasileiro?	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016af)
Esse jogo na ps plus e em português??	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016af)
edu eu to com uma duvida o jogo e português mesmo e	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016af)
ACABEI DE ASSINAR, ESTOU BAIXANDO NO PS4 GRATUITO, ELE FICARA PRA SEMPRE EM MEU PS4? O ÁUDIO É E PORTUGUÊS?	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016af)
A dublagem tá show demais.	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016af)
Game maravilhoso, mas eu prefiro a dublagem original :)	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016af)
Edu, comprei o Ps4 Slim na Amazon com o jogo uncharted 4. vc sabe informar se o mesmo vem dublado em pt-br?? valeu!	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016af)
BRKSEDU uma dúvida sobre seus games, no caso esse Uncharted é americano, jogos comprados por aí vem com dublagem e áudio PT-BR???	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016af)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
Que tristeza um jogo desse tamanho,. com uma dublagem meia boa dessas	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016af)
Por mais que a dublagem seja boa.Uncharted sem a voz do Nolan North ,pra min não é Uncharted kkkkk	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016af)
ouvido a dublagem da pra saber que o sam é gaúcho	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016af)
Os mesmos dubladores de the last of us !	BRKsEDU	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Uncharted [...] (2016af)
Joga isso legendado pelo amor de Deus!	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016l)
alguém sabe me dizer se existe a possibilidade de jogar o jogo com o áudio em inglês apenas com as legendas em português?	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016l)
Quem viu no 13:46 ele falou ouro e nas legendas estava outro?	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016l)
Edu faz uma série do primeiro uncharted e do segundo uncharted dublado em português por favor	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016l)
olha o português do br quase caímo	BRKsEDU		-	Uncharted [...] (2016l)
cara a dublagem do jogo , eles erraram muito na dublagem as vozes não combina com os personagens	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016l)
Brasileiros dublando em espanhol ? Q decepção!	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016l)
legal!! gráfico lindo!! história prometendo bastante, até a dublagem melhorou hehe o grande Clécio Souto emprestando a voz pro Rafe !!	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016l)
amei o jogo gráficos e dublagem bons	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016l)
cara, vi agora o uncharted 4, achei que estaria bom, mas a dublagem, expressão facial, gráficos, estão	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016l)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
espetaculares. me surpreendi! que trabalho maravilhoso, hein?				
A dublagem ficou muito boa, não ficou? Digo, sei la... a dublagem do The Last of Us ficou magnifica, por isso agora eu não sei dizer se essa ficou boa. Mas eu gostei, as vozes combinam.	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016l)
Mano melhor dublagem que eu já vi	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016l)
dublagem ta braba de mais man,sem conta o clesio souto que ta em todo lugar kkkkk (faz a voz do rafe)	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016l)
Só eu que percebi que o mesmo cara que dubla o Tommy de the Last of us dubla o Rafe?	BRKsEDU	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Uncharted [...] (2016l)
Só eu que não to achando o jogo tudo isso que falavam/ esperavam? Não gostei da dublagem... Gráfico show, porém tem algumas coisas não tao bonitas, com toda certeza sofreu um pouco de Downgrade, nos Trailers eram mais bonitos Acho que só... O resto ta show	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016m)
c o nome dele e drake pq na legenda ta nate	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016m)
Edu quando o jogo e dublado em português deixa sem legenda.	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016n)
Na boa, não tô nem acompanhando o gameplay pra não estragar a experiência de jogar. Parei no capítulo 4 e por isso vim dar uma olhada :P Eu tô achando a dublagem bem legal :)	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016n)
Meu deus que dublagemmmmmmmmmmm	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016n)
Até tentei acompanhar, mas jogo dublado é um tiro no ouvido.	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016n)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
A expressão facial desse jogo é simplesmente incrível, cara! E quase não tem desync por ser dublado, que animaaaaaal.	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016o)
A DUBLAGEM DESSE JOGO ESTA FANTASTICO	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016o)
Velho eu só penso na bagaceira se o gta 5 fosse dublado igual esse aí slk	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016o)
Esse uncharted tá muito daora porém parece outra pessoa dublando o drake	BRKsEDU	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Uncharted [...] (2016o)
duduzinho. tira a Facecam. esse jogo é pra aproveitar cada detalhe grafico. é uma obra de arte a dublagem. a trilha. e com a Facecam n fica legal	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016o)
Cara o jogo e top melhor e parte que eles falam em português	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016p)
Edu, mata uma curiosidade minha: Você têm o inglês fluente, porém sempre procura postar os gameplays em português. Apesar de ter menos fluência que você, eu sempre preferi filmes legendados, porém jogos pra mim tanto faz. Por qual motivo você posta em português?	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016p)
so eu que prefiro a dublagem de portugal?	BRKsEDU	Percepções eurocênticas	-	Uncharted [...] (2016p)
18:18 por ser dublado em português essa parte não teve sentido...	BRKsEDU	Tradução	(Você não sabe como é um alívio encontrar alguém que fala inglês)	Uncharted [...] (2016p)
Noooooossa!! sem palavras para descrever esse jogo! dublagem, gráfico, jogabilidade, história.. demais! Sr. sully está velho	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016p)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
OTIMA SÉRIE EDU !! GRAFICOS PERFEITOS DUBLAGEM 100% ÓTIMA !! E A TRILHA SONORA SEM PALAVRAS !! MERECE MEU LIKE	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016p)
senti falta nos últimos, vídeos então vou falar.a direção de arte de desse jogo é incrível, mas brincadeiras a parte,os gráficos e a dublagem. estão muito bons mesmo!	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016p)
Cara q jogo foda gráfico animação dublagem tudo! tras mais mais pfvv! !! like	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016p)
<i>a dublagem tá FODAAAAA</i>	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016p)
cara, q dublagem ... linda demais!	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016p)
pra mim, melhor dublagem dos jogos hoje em dia	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016p)
A dublagem do Sullivan tá muito boa	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016p)
cara que diferença jogar um jogo 100% dublado	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016p)
Ah dublagem ta muito boa mas quando for jogar vo jogar em inglês acostumei com a voz ja	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016p)
U1: O que você ta achando da dublagem Edu? Eu achei excelente :) U2: não sou o Edu mais acho q ele diria que é ótima com certeza	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016p)
Não curti a dublagem, com exeção da Leticia Quinto e o Clécio Souto.	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016p)
dublagem terrivel! kkkkk	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016p)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
dublagem do jogo perfeita gráficos perfeitos o jogo a história da hora e as caras do Edu mais massa ainda....	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016q)
Tirando o GTA essa foi a melhor série, além de ter um dos melhores gráficos q já vi, o fato de ser dublado me encantou, sem falar na narração do Edu, muito top seu trabalho	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016q)
A dublagem é tão boa que falam "Sã" em vez de Sam.	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016q)
Eu sei que o foco do canal é pt-br mas depois de ter jogado Uncharted 4 em inglês, as vozes dos personagens em português parecem muito ruins. Não combinam com os personagens de jeito nenhum.	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016r)
Dublagem pikoda parabéns aos dubladores...	BRKsEDU	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Uncharted [...] (2016r)
Caraca, parece q o Sully fala porres de vigilância nessa dublagem aí...	BRKsEDU	Tradução	-	Uncharted [...] (2016s)
O melhor jogo que já vi na minha vida, o cenário perfeito, o tradução perfeita, imagem perfeita, tudo perfeito	BRKsEDU	Tradução	-	Uncharted [...] (2016s)
A dublagem desse jogo é muito boa	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016t)
MEU DEUS essa dublagem na hora do reencontro...slc man, houve alguma emoção ali? ainda bem que eu vi no som original antes.	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016t)
Edu, pq vc fica lendo a legenda se o jogo é dublado? kkkkkk Mas quem nunca né?	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016t)
Gostei mais do português de Portugal muito melhor a dublagem não gostei nada nen e por ser de Portugal revêndo esa parte da série	BRKsEDU	Percepções eurocênticas	-	Uncharted [...] (2016t)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
Dublagem muito bizarra	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016t)
Que dublagem porca!!!	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016t)
6:07 Nos liga ficou meio estranha essa tradução	BRKsEDU	Tradução	(nos liga)	Uncharted [...] (2016t)
Mano o cenário vei, e as dublagens estão demais, essa desenvolvedora merece muito respeito.	BRKsEDU	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Uncharted [...] (2016u)
Eu to curioso esse jogo é brasileiros msm ou e inglês quando eles falam ?	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016v)
GRÁFICO,DUBLAGEM,ETC.TUDO DE BOM.DESSA VEZ A NAUGHTY DOG ARRASOU!!!!	BRKsEDU	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Uncharted [...] (2016v)
a voz que dubla o Drake é voz de um gaúcho né ??	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016w)
Edu porque você não faz o gameplay de Uncharted Collection seria muito bom rever você jogando o Uncharted 1 é 2 totalmente dublado	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016w)
EDU por favor responde como você conseguiu Uncharted 4 dublado..por favor quero muito esse jogo	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016x)
Alguém sabe como colocar em português pq no meu não esta dando.	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016x)
So eu percebi que na carta estava escrito namba e no livro estava nanba?	BRKsEDU	Tradução	-	Uncharted [...] (2016y)
legenda ta errada em 29:18 "isso e tao meu quanto de vocês"	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016y)
A dublagem ficou muito ruim. Joguei com áudio em inglês e agora que tô vendo os vídeos percebi que perde emoção demais com áudio em português.	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016y)
Segundo jogo que vejo que a dublagem esta MUITO boa <33 * primeiro foi Quantum Break* e agora	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016y)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
<p>Uncharted (pode ter outros, mas dos que eu acompanhei ja, foram esses). E depois falam que os que preferem legendados se acham superiores e tals, nada a ver, quando dublagem é bem feita pessoas que gostam de legendado na maioria das vezes repara e elogia <3, mas quando é dublagem mais ou menos ou bem ruim ai tem que falar tbm rss Adoro dublagens em que as vozes se encaixam com o personagem e você nem repara que o jogo é de outro país e os dubladores 'originais' são outros, amo <3 / adoro tbm onde eles não tentam 'censurar' os palavrões e trocando por outros * tanto em série/filmes/jogo*, gosto que usem mesmo, tanto brasileiro quanto americano falam palavrões, não há pq censurar e colocar "caramba" ou "sua cabeça de melão" KKK * exemplos toscos, mas entenderam* Sobre o capítulo - mesmo sendo o mais lento, gostei bastante pois trás esclarecimentos e um pouco da vida do Nate e o do Sam <3 -</p>				
<p>Essa "dublagem" do irmão do Drake criança é sofrível, nossa. Um jogo tão foda, mas essas dublagens em PT-BR não estão muito boas.</p>	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016y)
<p>alguém percebeu que a legenda está errada em 29:19 ela diz " isso é tão de vocês quanto meu " mas na legenda ta " isso é tão meu quanto de vocês " KKKK</p>	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016y)
<p>29:16 Erro de legenda. Ela diz que o diário é tão deles quando dela, o que é o certo, mas na legenda está "Isso é tão meu quanto de vocês"</p>	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016y)
<p>29:16 legenda um pouco errada</p>	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016y)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
29:17 legenda errada, aliás série ta ótima parabéns edu sempre inovando e melhorando o conteúdo,Salve XD	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016y)
"isso é tão meu quanto de vocês" acho que a legenda errou 29:20	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016y)
coitado da senhora o nome dela na tradução e velha e eu to gostando muito das sua serie edu eu sou seu melho fá mesmo sendo criança vc sera meu fá para senpre	BRKsEDU	Tradução	-	Uncharted [...] (2016y)
3:06..SupRimentos kkkkk dublagem100%BR	BRKsEDU	Tradução	-	Uncharted [...] (2016z)
sera q encontro esse jogo em portugues ainda ?quando eles estao conversando entre eles vc q controla os bonecos ?o grafico desse e o melhor q vi ate hj nunca gostei de jogos assim mas esse e muito fogo pq e em portigues melhor ainda quase nao vejo jogo assim em portugues to querendo comprar mas queria ter certeza q acho eles em portugues igual do video	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016z)
O meu veio em portugues de portugal, nao tem alguma forma de trocar?	BRKsEDU	Percepções eurocêtricas	-	Uncharted [...] (2016z)
Mano, a dublagem da Elena em PT-BR é muito melhor do que a norte americana.	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016ab)
A dublagem deste game está completamente perfeita!	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016ab)
A única coisa que eu n gostei foi da dublagem. Pra mim, no resto, o jogo está impecável	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016ab)
Essa dublagem ficou muito ruim	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016ab)
em 20:30 na parte do portão ele diz : "a gente não temos escolha " erro de tradução grotesco hein...	BRKsEDU	Tradução	a gente não tem muita escolha	Uncharted [...] (2016ab)
acabei de terminar de assistir uma série desse jogo em inglês e... meu deus a dublagem pt-br é muito ruim	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016ac)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
Pra quem acha que jogos incitam a violência, criam assassinos, fodam -se ... jogo de vídeo game é ARTE, olha o exemplo esse jogo, que belos cenários possuem, dublagem excelente, trilha sonora, sem mais	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016ac)
Uma coisa que eu notei foi que, no jogo com as dublagens originais, ou seja, em inglês, na parte que o Sam fala em francês, nas "dublagens originais" o Sam fala em português, eu vi na série que o pewds fez, se que ver é só pesquisar e ver o último episódio, eu fiquei mt surpreso, com o dublador tentando falar em português com sotaque, vale a pena ver!	BRKsEDU	Tradução	-	Uncharted [...] (2016ad)
na versão original do jogo, ou seja me Inglês, em vez do Sam falar em francês ele fala Português. muito mais legal!!! 26:19	BRKsEDU	Tradução	-	Uncharted [...] (2016ad)
U1: caraca, isso é um jogo ou um filme, essa história, esses gráficos, essa dublagem, meu deus, tudo perfeito <3 U2: Dublagem nao gosto muito U3: a dublagem tá da 	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016ad)
Este jogo me fez chorar! Linda história lindos gráficos linda dublagem, jogo incrível!	BRKsEDU	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016ad)
Edu, muito obrigado game muito foda acompanhei do começo ou fim sensacional, game em português simplesmente incrível	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016ad)
O meu uncharted 4 também é em português	BRKsEDU	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016ad)
21:53 erro na legenda “Muita Forme”	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016aa)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
21:52 Quem viu o erro na legenda ?kkk	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016aa)
vai aí um erro, 21:52 leiam a legenda e ouçam o que o nate diz	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016aa)
Nate: "to com fome, muita foRme" acho que alguém errou na legenda hein, hahahahahah	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016aa)
O jogo é praticamente perfeito, mas eles eram em algo simples: a legenda. Em 22:55 o Nate diz: "... E com fome. Muita forme." hauhauhauhua FAIL!	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016aa)
21:56 só eu notei o FORME de erro na legenda ali? kkkk	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016aa)
21:53 Olha na legenda ta escrito " Muita forme" e não fome	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016aa)
ta escrito "forme" na legenda 21:53	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016aa)
Pq no minuto 21:55 ta escrito na legenda, to com fome muita FORME e um erro na legenda!	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016aa)
21:50 "[...] E com fome muita foRme" escrito na legenda!	BRKsEDU	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016aa)
Haha!achei um erro de escrita num dialogo	BRKsEDU		-	Uncharted [...] (2016aa)
Legal o jogo dublado em é igual a spider man de ps4	JPDragon	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2019a)
A dublagem portuguesa é melhor	JPDragon	Percepções eurocêtricas	-	
Joga os outros uncharteds, o 1, 2 e o 3 tem para ps4 dublado. O nome é unchartd drakes collection, pois são os 3 jogos juntos. Fica a dica ae	JPDragon	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2019b)
UI: SiinX deixa em inglês o jogo porque tem umas partes em português mesmo é seria legal ver isso, e quando tá em português algumas das falas mudam	SINXPLAYSBR	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016b)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
<p>U2: Esta pedindo para eu tomar rage manin? aeauehae</p> <p>U3: Que deixa inglês oque está louco. 🗨️</p> <p>U1: hsjakdbakakansn Não cara pelo contrario, to falando isso pq é interessante ter falas em PT em um jogo como Uncharted,</p>				
Cara, a dublagem portugues de portugal faz um pouco de falta na voz do Nate kkkkk	SINXPLAYSBR	Percepções eurocêtricas	-	Uncharted [...] (2016b)
Jogo incrível graficamente jogabilidade, mais a dublagem do nathan ta mo estranha só eu acho isso ? Devia ter sido um dublador cm uma voz mais forte,,	SINXPLAYSBR	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016b)
sinx a dublagem do drake é estranha pra quem acostumou com os outros três!	SINXPLAYSBR	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016b)
gostei e ainda mais porque ta em português continua.	SINXPLAYSBR	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016b)
Parabéns pelos vídeos ! Mas uma dica construtiva, já que é um "Wallthrough" deixa sem legenda, por ser dublado, e evita ficar falando !!! Valeu meu querido , ótimos gráficos e parabéns ae	SINXPLAYSBR	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016c)
nossa VEI que dublagem foda eu amo o Brasil	SINXPLAYSBR	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016d)
A dublagem está super... não sei se só comigo... mas para mim a voz dos personagem transmite a emoção do momento.	SINXPLAYSBR	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016e)
o roteiro desse jogo parece um filme só essa dublagem que é meio zoada	SINXPLAYSBR	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016f)
A Dublagem desse jogo ta boa pakas sinx .-.	SINXPLAYSBR	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016g)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
Pra mim a dublagem do no Nate é única mais ou menos. o resto pra mim ta até bom.	SINXPLAYSBR	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016g)
achei normal a voz da elena tipo parece com das outras tradução dela ou seja os outros uncharted gora do last of us ficou muito baixo mesmo colocando no talo o volume sem falar que quando vc tava longe nem dava pra ouvir direito tinha que tá sempre perto. mas na boa esses 2 jogos ta muito bom to gostando muito mesmo gráfico historia.	SINXPLAYSBR	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Uncharted [...] (2016g)
Versão brasileira gota magica São Paulo	SINXPLAYSBR	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016h)
Versão brasileira alamo	SINXPLAYSBR	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016i)
Na versão original o Sullivan pergunta como é o Portugues do Sam	SINXPLAYSBR	Tradução	-	Uncharted [...] (2016j)
Versão brasileira erbert richers porém seria joel nathan drake no futuro apocaliptico, a nadini ssj ou ozaru	SINXPLAYSBR	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016j)
foi o melhor jogo q joguei, o modo q a história vai desenrolando uma surpresa atrás de outra te deixando preso na história fascinado fora a dublagem e as expressões dos personagens,o s gráfico são muitos rico em detalhes	MaxMRM	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016ae)
21:10 Drake disse que está com forme na legenda	MaxMRM	Legenda vs. Dublagem	-	Uncharted [...] (2016ae)
Difícil ganhar da equipe de dublagem de The last of us, mas mesmo assim já é muito boa! parabéns!	PSX Brasil	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Uncharted [...] (2016k)
U1: A dublagem tá razoável nas vozes do Nat e do Victor mas a do Sam tá horrível esperava muito mais visto q esse jogo pode ser o game of the year.	PSX Brasil		-	Uncharted [...] (2016k)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
<p>U2: velho calaboca sao poucas as enprezas que dublan os jogos e vc vem aqui reclama nem amrokestar dublou</p> <p>U3: os jurados de GOTY não veem com dublagem, então dá na mesma hahuahuauh</p> <p>U1: claro q não mas oq eu me referi foi ao porte do jogo e mesmo assim não ter capricho q merece na dublagem PT BR.</p> <p>U1: não seja cego hoje em dia muitas empresas dublam seus jogos e já vimos dublagens incríveis como o próprio The Last of Us que é da Sony. Ou seja quero que melhore a qualidade ou pelo menos mantenha agora piorar é mau.</p> <p>U3: não piorou, tá a mesma coisa da do Uncharted 3. E a do TLOU creio q é feita pela mesma dubladora de U4.</p> <p>U4: mas os jurados vão avaliar a dublagem original: Nolan North, Troy Baker, Emily Rose e Richard MCgonagle</p> <p>U1: é isso q expliquei pro outro não estou falando de avaliação mas sim de ser um grande título q pode até ser eleito como goty e aqui em nosso país não ser localizado com a qualidade que merece.</p>				

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
<p>U4: concordo c vc: esse game deveria ter uma localização do nível de TLOU. Achei essa dublagem beeeem mediana</p> <p>U5: aff n tenho sorte em nada nem o personagem que tem o meu nome foi dublado direito. Fiquei triste =(</p> <p>U2: tem brasileiros q sabem falar ingles e tem brasileiros a maioria q nao sabe ingles e melhor vc entende um pouco d q nao entende nada exemplo gta sandres joguei minha infancia inteira en ingles entendia porra nenhuma depois de velho conprei um pc e legendei em br e entendi a histotia ...</p> <p>U6: isso porque não é uma dublagem oficial, feita pela playstation. em português e oficial só mesmo em português de Portugal.</p> <p>U6: mas é que essa dublagem não foi feita pela playstation, já a portuguesa, a espanhola, francesa, etc. foram.</p>				
Ficou muito boa a dublagem se comparado com as iniciais que foram no terceiro da série.	PSX Brasil	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Uncharted [...] (2016k)
Esse jogo vai ser incrível a dublagem eu gostei isso mostra que o Brasil ainda tem força...:)	PSX Brasil	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016k)
Caraí da hora a dublagem ta igual dos antigos ficou maneiro vai ser um puta jogão	PSX Brasil	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016k)
Comparado aos anteriores está até boa demais se formos analisar esses dubladores deram uma boa evoluída as vozes originais são melhores com certeza	PSX Brasil	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016k)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
mais é pra quem fala inglês fluente pra min quem depende da legenda não pode reclamar e falar que está uma bosta.				
<p>U1: Dublagem razoável... mas a sony deveria aprender com a Ubi e com a Blizzard... sem contar que eles deveriam dar mais material para o dublador... as vezes o dublador tem apenas a pauta da fala mas não tem noção de como esta sendo interpretada a cena...</p> <p>U2: mas é assim que se dubla boa parte dos jogos...só texto e audio...outro detalhe é que no caso da dublagem em inglês ou japonês(se o jogo for produzido em um desses países) eles gravam no estúdio da desenvolvedora pois é lá onde fica cenas em gameplay... no caso do Brasil eles só gravam com o material que é dado...</p> <p>U1: Isso mesmo, por isso falei, deviam dar mais material para os dubladores, com toda certeza teria uma acabamento muito melhor, Brasil é referencia em dublagem, infelizmente a dublagem acaba saindo não tão boa por causa das próprias condições dadas aos dubladores que não tem todo material para reproduzir a cena.</p>	PSX Brasil	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Uncharted [...] (2016k)
Sinceramente? decepcionante! Perde e MUITO pra original, eles PRECISAVAM ter feito uma dublagem digna de the las of us! Aquilo SIM foi perfeito...	PSX Brasil	Supervalorização do Original	-	Uncharted [...] (2016k)
Dublagem porca!	PSX Brasil	Qualidade da dublagem	-	Uncharted [...] (2016k)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
aff cara...que dublagem bosta...a Sony desleixado nas dublagens ultimamente...	PSX Brasil	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Uncharted [...] (2016k)
mano existe quase ou mais de 10 meses esse canal e só hj eu to vendo?? que bom curto o uol jogos e a dublagem nesses 20 min de game esta boa, e que bom que são os mesmos dubladores e na ultima dublagem do game 1 e 2 não ficou muito boa, espero que dps de 3 games dublados esse seja nivel de The Last Of Us	Start UOL	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Combates [...] (2016)
Bom sobre a dublagem cada um tem a sua opinião, como eu nunca tinha jogado Uncharted só joguei na versão collection no ps4, eu achei a dublagem muito boa e fiquei feliz que, eles manteram os mesmos dubladores	Start UOL	Supervalorização do Original	-	Combates [...] (2016)
A dublagem ta legal, mas façam o favor de manter a versão em inglês tmb que nem teve no TLOU.. o audio original é perfeito devido a motion capture ser feita ao mesmo tempo que a dublagem e as vozes combinam mais com os personagens.	Start UOL	Supervalorização do Original	-	Combates [...] (2016)
Bacana dublarem o jogo mas já me acostumei com as vozes originais. Não conseguiria jogar de outro jeito.	Start UOL	Supervalorização do Original	-	Combates [...] (2016)
A dublagem ta tranquila, ao menos as vozes deste gameplay está bem feita	Start UOL	Qualidade da dublagem	-	Combates [...] (2016)
U1: Gostei de terem mantido os mesmos dubladores do Uncharted 3. U2: Os mesmos dubladores do Nathan Drake Collection; U1: Rodrigo Passos Sim, mas é que o Uncharted 3 saiu antes que essa "remasterização"	Start UOL	Qualidade da dublagem	-	Combates [...] (2016)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
<p>U1: Cara , ta boa a dublagem , o meu problema e q n consigo amar dublagens de video game , slá , n parece a msm coisa quando eu falo com meus amigos e tal , mas ta da hora ...</p> <p>U2: Sua logica é incrível</p> <p>U1: Desculpa ae man , mas e minha opnião , acho q me expressei mal , quis dizer que n parece natural , e o que tem a ver a GV ??</p> <p>U2: Se expressou mal msm, mas eu tava zoando em relação a GV, pois tenho mania de lembra o nick de td mundo, pode ficar sussa eu tbm achei que não ficou natural.</p> <p>U1: Sss kk , costume comentar na GV , mas de uns tempos pra cá ta mt treta de fanboy , até comento as vezes : Uncharted 4 = GOTY kk , so de zuera , da vem um monte de nego caindo em cima kkk , psé acho q a dublagem de Uncharted nunca foi um dos fortes da serie (falando da dublagem PT BR) pq em Ingles pra mim as vozes são praticamente perfeitas</p>	Start UOL	Supervalorização do Original	-	Combates [...] (2016)
<p>U1: A melhor voz do Nathan e a de Português de Portugal ! Não me acostumo cm essa.</p> <p>U2: haha pode crê, dublagem pt-pt ever</p> <p>U3: Brasileiro é cheio de graça pra mim pode ter a voz que for sendo dublado ta ótimo agora uns ficam</p>	Start UOL	Percepções eurocêtricas	-	Combates [...] (2016)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
<p>julgando outros xingando não é melhor que jogar em Japones,Espanhol e etc ?</p> <p>U1: Tipo eu joguei mt o 1 com a dublagem de portugal, acabei me acostumado, Pra mim a voz do Nathan e melhor com a dublagem de Portugal mil vezes kkkkk mais lógico é MINHA opinião.</p> <p>U3: Pra mim pode colocar a voz do Stallone nele sendo em portugues ta valendo.</p>				
Dublagem foda, mas só aquela parte que o Sam falou " Fomos vistos ! ", ficou estranho.	Start UOL	Escolhas Linguísticas na Tradução	-	Combates [...] (2016)
Graficamente supremo muito rico em detalhes mais fiquei muito chateado porque a dublagem do drake é a mesma da colection drake com voz de pato gripadoque mancada da sony e manter a mesma equipe de dublagem ... Vou jogar com a dublagem de portugal que por sinal é classica.	Start UOL	Qualidade da dublagem	-	Combates [...] (2016)
putz... não mudaram a dublagem? nenhum dublador de peso? ainda bem que tem legenda.	Start UOL	Qualidade da dublagem	-	Combates [...] (2016)
A dublagem de uncharted nunca me incomodou (acho boa), mas não são essas vozes que eu queria ouvir no jogo. Queria ver dubladores famosos.	Start UOL	Qualidade da dublagem	-	Combates [...] (2016)
Não tenho duvidas de que o jogo vai ser histórico,mas essa dublagem ainda tô com o pé atrás. Achei meio sem emoção assim como UC3,e como se a galera apenas tivesse que ler os textos sem ver o jogo,então não fica tão convincente. Dificilmente vai ficar tão bom como em TLOU,mas de qq forma o certo é	Start UOL	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Combates [...] (2016)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
aguardar e ver o trabalho completo e não agradando tem o áudio original :)				
"vamos, vamos, vamos,vamos la vamos, vamos, vamos kkkk	Start UOL	Tradução	-	Combates [...] (2016)
U1: Legal. pena q a Sony deixou a mesma empresa d dublagem. U2: é pq pagamos caro meu amigo, e por isso queremos qualidade.	Start UOL	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Combates [...] (2016)
vou deixar o áudio original e as legendas em português q é melhor.a a mesma dublagem fraca do 3 affs...fora isso jogação!! já fiz a pré venda só esperando essa maravilha da naught dog.	Start UOL	Supervalorização do Original	-	Combates [...] (2016)
Que dublagem bosta, podiam ter pelo menos colocado o Guilherme Briggs como o Drake ;-;	Start UOL	Qualidade da dublagem	-	Combates [...] (2016)
U1: Pq é tão difícil fazerem uma dublagem pt br boa pro Uncharted ? Que merda de dublagem ! U2: Merda de dublagem, achei ela muito FODA U3: Eu achei a dublagem muito boa. U4: Comparada com a dublagem do The Last of Us essa ficou bem meia boca. A do TLoU ficou tão bem feita que eu achei que a voz do Joel BR combinou muito mais com o personagem do que a voz original.	Start UOL	Percepção sobre a origem do trabalho	-	Combates [...] (2016)
jogo muito bem dublado ! foda !	Alanzoka	Qualidade da dublagem	-	Mais real [...] (2016)
Eu assisto o Alan faz mto tempo. Aí eu vou assistir o jogo toda animada e... dublado. É de cair o cu da bunda. Não que os dubladores sejam necessariamente	Alanzoka	Supervalorização do Original	-	Mais real [...] (2016)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
ruins, mas perde-se muito a emoção do personagem (e a oportunidade de aprender alguma palavrinha nova também)				
só eu que mesmo quando o jogo ta dublado insisto em ler a legenda?	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	Mais real [...] (2016)
Sic parvis magna. MELHOR DUBLAGEM É PORTUGUES DE PORTUGAL sou portugues sim mas é pq ta boa mesmo	Alanzoka	Percepções eurocêtricas	-	Mais real [...] (2016)
best dublagem da europa latina UNBUIONQDUD	Alanzoka	Qualidade da dublagem	-	Mais real [...] (2016)
Pra mim, vai ser muito estranho jogar Uncharted 4 em português, pois é muito estranho ouvir o Nathan Drake falando sem a voz do Nolan North. Ótimo vídeo, Alan! :D	Alanzoka	Supervalorização do Original	-	Mais real [...] (2016)
A tradução é completamente diferente do que está em português :o	Alanzoka	Tradução	-	Mais real [...] (2016)
pelomenos o jogo deveria ser emportugues.	Alanzoka	Supervalorização do Original	-	Mais real [...] (2016)
coloca em inglês plz	Alanzoka	Supervalorização do Original	-	Mais real [...] (2016)
bota legendado pls	Alanzoka	Supervalorização do Original	-	Mais real [...] (2016)
será q no jogo em inglês quando eles falam espanhol eles traduzem pra inglês nas legendas?	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	A história [...] (2016)
00:05 OLHA A LEGENDAAA KKKKK	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	legenda em espanhol	A história [...] (2016)
U1: Quem aqui tambem sabe que ta traduzido mas mesmo assim lê a legenda? U2: kkkkk eu fico lendo	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	A história [...] (2016)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
U3: Eu				
Ai Deus como é bom jogo foda em português, por um mundo onde os jogos sejam todos em português <3	Alanzoka	Supervalorização do Original	-	Plano [...] (2016)
28:22 OLHEM A LEGENDA!!! KKKKKKKK	Alanzoka	Tradução	velha: a sua mãe	Nos velhos [...] (2016)
Legendaram errado :v 29:59 Velha: Isso é tão de Vcs quanto meu Legenda: isso é tão meu quanto de vcs	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	Nos velhos [...] (2016)
30:06 wtf le as legendas "isso é tão meu quanto de vocês."	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	Nos velhos [...] (2016)
30:06 a fala da velha n corresponde com a legenda	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	Nos velhos [...] (2016)
30:06 legenda errada kkkk	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	Nos velhos [...] (2016)
legenda as 30:05 ta errada	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	Nos velhos [...] (2016)
Só eu que vi o errinho de português?"muita forme"...	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	As mansões [...] (2016)
E com fome, muita forme legenda morri	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	As mansões [...] (2016)
11:43 falha na legenda, saiu em ingles :v kkkkkkk	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	oh shit	Eles [...] (2016)
11:43 OH SHIT (legenda) AHUASHUASHUASHUASUHASUHASHUA SUHASHUSAHUASHUASHUSHASUHAS	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	Eles [...] (2016)
11:43 pq a legenda ta em ingles????? illuminati confirmed ?!	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	Eles [...] (2016)
11:43 alguém viu a legenda em inglês?	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	Eles [...] (2016)
11:44 olha a legenda	Alanzoka	Legenda vs. Dublagem	-	Eles [...] (2016)
eu joguei uncharted 4 em inglês, não suporte a dublagem, e a parte curiosa é que o sullivan pergunta	Alanzoka	Supervalorização do Original	-	O fim [...] (2016)

COMENTÁRIO	CANAL	CATEGORIA	OBSERVAÇÕES	FONTE
pro Sam como é seu português em vês de como é seu francês				
O primeiro jogo que eu zerei no ps3 foi o uncharted 1, da uma saudade daquela época se não me engano foi em 2009 e a emoção foi muito grande pq foi o primeiro jogo que joguei num idioma mais próximo do português já que no play dois não tinha esse recurso, sem contar os gráficos que ja eram demais.	Alanzoka	Supervalorização do Original	-	O fim [...] (2016)
Pra quem não sabe no audio original o Sully não pergunta como é o francês dele, ele pergunta como é o Português dele mas eles mudaram pq não faria sentido em português	Alanzoka	Tradução	-	O fim [...] (2016)
mano, imagina o quanto do tempo eles gastam pra fazer esse jogo,os graficos sao muito bem feitos teve alguns erros de portugues nele mas vou poupar essa repitam comigo #unchartedfinalfoda	Alanzoka	Tradução	-	O fim [...] (2016)
A dublagem em português esta muito diferente	Alanzoka	Qualidade da dublagem	-	O fim [...] (2016)
se comprar o game do brasil ele ja vem dublado e legendado portugues ? :V	Alanzoka	Supervalorização do Original	-	O fim [...] (2016)