



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE ESTUDOS DA LÍNGUA INGLESA,**  
**SUAS LITERATURAS E TRADUÇÃO**

**RAIMUNDO BRUNO LOPES MARIANO**

**PERSPECTIVAS SOBRE TRADUÇÃO E PROFISSIONALIZAÇÃO NA**  
**COMUNIDADE BRASILEIRA DE *SCANLATION***

**FORTALEZA**

**2024**

RAIMUNDO BRUNO LOPES MARIANO

PERSPECTIVAS SOBRE TRADUÇÃO E PROFISSIONALIZAÇÃO NA COMUNIDADE  
BRASILEIRA DE *SCANLATION*

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras-Inglês do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciado em Letras Inglês.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Diana Costa Fortier Silva

FORTALEZA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

M286p Mariano, Raimundo Bruno Lopes.  
Perspectivas sobre tradução e profissionalização na comunidade brasileira de scanlation / Raimundo Bruno Lopes Mariano. – 2024.  
47 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Curso de Letras (Inglês), Fortaleza, 2024.  
Orientação: Profa. Dra. Diana Costa Fortier Silva.

1. Mangá. 2. Scanlation. 3. Tradução de fãs. I. Título.

CDD 420

---

RAIMUNDO BRUNO LOPES MARIANO

PERSPECTIVAS SOBRE TRADUÇÃO E PROFISSIONALIZAÇÃO NA COMUNIDADE  
BRASILEIRA DE *SCANLATION*

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras-Inglês do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciado em Letras Inglês.

Aprovado em: 23/09/2024

Banca Examinadora

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Diana Costa Fortier Silva (Orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Fabio Nunes Assunção (Parecerista)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Diego Napoleão Viana Azevedo (Parecerista)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

## AGRADECIMENTOS

Aos meus irmãos, Rodrigo e Josias, e principalmente à minha mãe, Francisca das Chagas, que nunca deixou que nada nos faltasse e sempre deu tudo de si para nos apoiar.

Aos meus amigos Will, Lyra, Carol, Ayame, Lucas, Douglas, Léo, Laura e tantos outros que estiveram presentes e me ajudaram de tantas formas, mesmo que apenas com sua presença, suas palavras e seus abraços, tanto os virtuais quanto os que finalmente pude receber pessoalmente. Eu amo vocês. Um salve pra Firma!

Ao meu amigo de curso, Rafael, por todos os trabalhos que fizemos juntos, por todas as conversas jogadas fora durante esses anos, e principalmente por me dar um carão quando disse que tinha desistido. No fim das contas eu realmente não podia deixar tu me vencer. Um grande abraço.

À minha orientadora, Professora Diana Fortier, que me acompanhou e me incentivou durante todo o curso e que não duvidou de mim, mesmo quando eu mesmo duvidei. A senhora é uma grande inspiração pra mim.

Ao Projeto LETRARE e todos os seus membros, Fábio, Larissa, Isabelly, Leticia, Jadeh, Professora Marcia e todos os que contribuíram e contribuem para esse projeto maravilhoso. Conhecer e poder contribuir com o LETRARE foi sem dúvida a melhor coisa que me aconteceu durante esse curso.

Finalmente, à toda a comunidade de *scanlation*, por dedicar seu tempo e empenho para compartilhar os mangás com mundo. Agradeço especialmente aos *scanlators* brasileiros que prontamente se disponibilizaram para ajudar com minha pesquisa. Cada página que vocês traduzem é um presente.

## RESUMO

Apesar dos mangás, quadrinhos japoneses, gozarem de grande popularidade dentro e fora de seu país de origem, por muito tempo seus fãs sofreram pela distribuição limitada de versões traduzidas oficialmente. Para suprir essa demanda, estes mesmos fãs tomaram para si a tarefa de traduzir e distribuir entre si as obras que amam, dando assim origem ao fenômeno do *scanlation*. Tomando como base os estudos realizados por Carlos (2011) e Hirata (2012), este trabalho tem como objetivo examinar a prática de *scanlation*, uma forma de tradução e distribuição de mangás realizada por fãs, em comunidades *online* no Brasil. Através da distribuição de um questionário online para membros de projetos de *scanlation*, buscou-se traçar um perfil dos participantes desta modalidade de tradução, identificando informações como a idade, nível de escolaridade, motivação para participar de tais projetos, funções desempenhadas e a percepção destes indivíduos acerca da prática de *scanlation* e tradução como um todo. A partir deste estudo, buscou-se refletir sobre a prática de *scanlation*, compreendendo-a não só como uma contribuição de indivíduos e grupos a uma comunidade de fãs que compartilham interesses em comum, mas como uma possível experiência de formação profissional na área de tradução.

**Palavras chave:** Mangá, *scanlation*, tradução de fãs.

## ABSTRACT

Despite the widespread popularity of manga, Japanese comics, both in Japan and abroad, for a long time its fans have suffered due to the limited availability of officially translated versions. To address this demand, these fans took upon themselves the task of translating and distributing the works they love, giving rise to the phenomenon of scanlation. Based on the studies conducted by Carlos (2011) and Hirata (2012), this paper aims to examine the practice of scanlation, a form of fan translation and distribution of manga, within online communities in Brazil. By distributing an online survey to members of scanlation projects, the study sought to draw the profile of the participants in this translation modality, identifying information such as age, educational level, motivation for participating in such projects, roles performed, and their perceptions regarding scanlation and translation in general. From the answers collected, this study aimed to reflect on the practice of scanlation, understanding it not only as a contribution by individuals and groups to a fan community with shared interests but also as a potential professional development experience in the field of translation.

**Keywords:** Manga, scanlation, fan translation.

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Idade dos <i>scanlators</i> ativos .....	27
Gráfico 2 – Idade dos <i>scanlators</i> inativos .....	28
Gráfico 3 – Nível educacional do <i>scanlators</i> ativos .....	29
Gráfico 4 – Nível educacional do <i>scanlators</i> inativos .....	29
Gráfico 5 – <i>Scanlators</i> ativos e trabalho remunerado .....	30
Gráfico 6 – <i>Scanlators</i> inativos e trabalho remunerado .....	31
Gráfico 7 – Tempo de atividade como <i>scanlators</i> .....	32
Gráfico 8 – Funções exercidas por <i>scanlators</i> ativos dentro dos projetos de <i>scanlation</i> ....	33
Gráfico 9 – Funções exercidas por <i>scanlators</i> inativos dentro dos projetos de <i>scanlation</i> .	33
Gráfico 10 – Experiência em tradução, em pares linguísticos, de <i>scanlators</i> ativos .....	34
Gráfico 11 – Experiência em tradução, em pares linguísticos, de <i>scanlators</i> inativos .....	34
Gráfico 13 – Participação de <i>scanlators</i> ativos em projetos de tradução não profissional ..	35
Gráfico 14 – Participação de <i>scanlators</i> inativos em projetos de tradução não profissional .....	36



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>2 OBJETIVOS</b> .....	<b>12</b>
2.1 Objetivo geral .....	12
2.2 Objetivos específicos .....	12
<b>3 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>13</b>
3.1 Uma breve história do mangá .....	13
3.2 A prática de <i>scanlation</i> .....	15
3.3 <i>Scanlation</i> no mundo e no brasil .....	16
3.4 O processo de produção .....	19
3.5 <i>Scanlation</i> como experiência de formação profissional .....	21
<b>4 METODOLOGIA</b> .....	<b>24</b>
<b>5 RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....	<b>26</b>
5.1 Características sociodemográficas .....	26
5.1.1 <i>Qual a sua relação com projetos de scanlation atualmente?</i> .....	27
5.1.2 <i>Em que estado você mora?</i> .....	28
5.1.3 <i>Qual o seu nível educacional atual? Caso não esteja estudando atualmente, aponte o nível mais alto concluído</i> .....	29
5.1.4 <i>Você já participou de algum curso ou treinamento formal em áreas contempladas por projetos de scanlation (Cursos de idiomas, tradução, revisão, edição de imagens, etc.)? Quais?</i> .....	30
5.2 Tempo de atuação, funções exercidas e atuação profissional .....	31
5.2.1 <i>A quanto tempo você participa de grupos de scanlation? / Durante quanto tempo você participou de projetos de scanlation?</i> .....	31
5.2.2 <i>Que funções você desempenha nos projetos de scanlation em que participa?</i> .....	32
5.2.3 <i>Em quais dos pares linguísticos a seguir você tem experiência traduzindo ou revisando para projetos de scanlation?</i> .....	34
5.2.4 <i>Além de scanlation, você participa ou participou de outras modalidades de tradução não profissional?</i> .....	35
5.3 Motivação .....	36
5.3.1 <i>O que lhe motivou a participar de scanlation?</i> .....	36

<i>5.3.2 Se quiser, conte um pouco da sua história participando de projetos de scanlation e a sua percepção da área .....</i>	<b>38</b>
<i>5.3.3 O que lhe motivou a se afastar de projetos de scanlation? .....</i>	<b>39</b>
<i>5.3.4 Você acredita que participar de projetos de scanlation lhe ajudou a desenvolver novas habilidades ou melhorar alguma que você já tinha? Quais? .....</i>	<b>40</b>
<i>5.3.5 Você realiza ou já realizou algum trabalho relacionado às áreas contempladas por projetos de scanlation de forma profissional (tradução, revisão, edição de quadrinhos, etc.)? .....</i>	<b>41</b>
<i>5.3.6 Caso a resposta anterior tenha sido sim, você acredita que ter participado de projetos de scanlation lhe ajudou na realização destas traduções profissionais de alguma forma? Como? .....</i>	<b>41</b>
<i>5.6.7 Caso a resposta à pergunta retrasada tenha sido não, você planeja ou tem interesse em se profissionalizar em áreas contempladas por projetos de scanlation (tradução, revisão, edição de quadrinhos, etc.)? Por quê? Sua experiência com scanlation exerce alguma influência nessa decisão? .....</i>	<b>42</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>44</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>46</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Ao longo da minha infância e adolescência os animes sempre foram uma presença constante, seja através de episódios transmitidos em programas infantis matinais ou vespertinos, seja através de comentários e recomendações feitos em programas sobre cultura japonesa transmitidos nos fins de semana. Quando instalamos nosso primeiro computador em casa, uma das primeiras coisas que fiz com meu irmão foi procurar formas de reassistir os animes que assistíamos na televisão anos antes e, aos poucos, passamos a procurar novos animes que nunca tivemos oportunidade de assistir. Posteriormente, comecei a procurar formas de ler mangás *online* para poder ter acesso a histórias que ainda não haviam sido adaptadas para animes. Olhando para trás, meu primeiro contato real com versões oficiais de mangás foi já depois de adulto, quando visitei a gibiteca da biblioteca pública ao lado da faculdade e li alguns volumes de *One Piece*, um mangá do qual eu já havia lido mais de cem capítulos. Até aquele ponto, todo o meu contato com a mídia e as centenas de capítulos que eu havia lido se deram através de meios não-oficiais, realizados por tradutores amadores.

Enquanto buscava um tema para a minha pesquisa decidi que queria que esta envolvesse algo que já tinha alguma familiaridade e interesse para além da faculdade. Além disso, influenciado pelas minhas experiências no Projeto LETRARE, busquei alguma ligação com a área de tradução. Tradução de mangás foi, então, uma escolha quase instantânea. Mas não as oficiais que por anos estiveram longe da minha realidade, mas aquelas que me acompanhavam desde meu primeiro contato com a mídia. Decidi, assim, que pesquisaria sobre grupos de *scanlation* e tradução amadora de mangás.

A palavra *scanlation*, que tem origem na junção dos termos *scan* (escanear) e *translation* (tradução), é usada para indicar traduções de mangás, histórias em quadrinho japonesas, feitas de forma não profissional por fãs da mídia sem a autorização das editoras que as publicam de forma oficial e que são distribuídas, geralmente, através de sites próprios dos grupos ou em sites agregadores, nos quais outros fãs podem ler e compartilhar entre si suas opiniões sobre estas obras, criando um senso de comunidade. Apesar de ser uma prática majoritariamente amadora e ilegal, e tradicionalmente não remunerada, o *scanlation* segue bastante comum e popular dentro do *fandom* de mangás, mesmo com o avanço nas formas de acesso legais a esses quadrinhos, tanto em volumes físicos quanto digitais.

Tendo isso em vista, este estudo busca traçar um perfil dos *scanlators* brasileiros e entender o que motiva estes indivíduos a tomar parte nesta prática, suas formas de organização, e, finalmente, as habilidades que estes desenvolvem enquanto praticam essa modalidade de

tradução amadora. Para além disso, se esses possuem interesse em seguir na área de tradução de forma profissional.

## 2 OBJETIVOS

### 2.1 Objetivo geral

Examinar a prática de *scanlation* no Brasil, bem como traçar o perfil dos *scanlators* que atuam, ou atuaram, no país.

### 2.2 Objetivos específicos

- a) Definir quem são os *scanlators* brasileiros e como estes passaram praticar essa atividade.
- b) Identificar quais habilidades eles desenvolvem e aplicam ao participar de projetos de *scanlation*.
- c) Investigar se há alguma relação entre a prática de *scanlation* e a profissionalização desses indivíduos nas áreas de tradução e edição.

### 3 REFERENCIAL TEÓRICO

Como embasamento teórico para este estudo, as pesquisas de Carlos (2011) e Hirata (2012) foram amplamente consultadas, tanto para ajudar na compreensão da prática de *scanlation* quanto para estabelecer a ferramenta de pesquisa que seria utilizada para captar os dados dos informantes. Estudos comparativos entre a produção de tradutores profissionais e amadores, como os realizados por Inose (2012) e Aragão (2016), assim como pesquisas sobre o potencial da prática *scanlation* como experiência de formação, como as de O'Hagan (2008) e Yamashita (2023), ajudaram a compreender as diferenças e similaridades entre os dois tipos de produção e a possível relação entre seus praticantes e públicos.

Entretando, para melhor compreensão sobre o objeto de estudo, traça-se, brevemente, informações sobre: o que é mangá e um pouco de sua história; as particularidades da prática de *scanlation*, sua história e processo de produção.

#### 3.1 Uma breve história do mangá

Entende-se como mangá, na sua concepção contemporânea, quadrinhos japoneses, geralmente em preto e branco, publicados de forma serializada com periodicidades variadas, comumente mensais ou semanais, e posteriormente compilados e vendidos em volumes. A história dos mangás tem origem distante.

De acordo com Osamu Tezuka, considerado um dos principais criadores e autores de mangá e de animação nipônica, os quadrinhos japoneses têm como precursoras as pinturas conhecidas como *E-Makimono*, rolos de papéis sobre cuja superfície eram desenhadas histórias, que apareciam na medida em que os pergaminhos eram desenrolados. Vários desses rolos foram confeccionados no século XII, sendo o conjunto conhecido como *Chojugiga* o mais conhecido dentre os demais *e-makimono* (Hirata, 2012).

Ao longo dos séculos, e com a introdução de novas técnicas, as artes sequenciais se desenvolveram e adquiriram caráter mais popular e, por vezes, político. Durante o período Meiji (1868-1912), o crescente contato com a cultura ocidental e, conseqüentemente, seus métodos de produção gráfica, seu estilo de ilustração e histórias humorísticas, deram origem a revistas ilustradas satíricas que ficariam conhecidas como *tooba-e* ou *ponchi-e*, cujos nomes eram derivados de tais revistas, *Japan Pucch* (1862) e *Tôbaé* (1887), direcionadas a estrangeiros alocados no país (Bouissou, 2010).

O uso mais antigo do termo “mangá”, que pode ser traduzido de forma livre como “desenhos excêntricos/espontâneos”, para nomear uma obra é comumente atribuído ao artista gráfico Katsushika Hokusai, ao nomear uma compilação de 15 volumes de suas obras em *ukiyo-e*, técnica de gravura em madeira, de “*Hokusai Manga*” em 1814, apesar de existirem registros da palavra em si sendo utilizada anteriormente (Bouissou, 2010). A popularização do termo para designar a forma de arte que seria predecessora do mangá moderno se dá no contexto político japonês ao fim do século XIX e início do século XX.

No ano 1900, o líder reformista Fukuzawa Yukichi (1835-1901) adicionou um suplemento semanal intitulado *Jiji Manga* ao seu jornal *Jiji Shinpoo*. Foi a primeira aparição da palavra mangá no título de uma publicação serializada. Reformistas consideravam os termos *tooba-e* e *ponchi-e* inapropriados para nomear esta nova mídia ilustrada, seja por suas origens antigas ou estrangeira. Um debate acalorado se estendeu até o início do período Taisho (1912-1923) com os reformistas incentivando o uso do termo mangá como substituto. Mangá significa “rascunhos feitos por diversão ou inspiração súbita”, e é comumente traduzido com “ilustrações ridículas”; entretanto, a conotação de “livres” era provavelmente tão importante quanto a de “ridícula” para os jornalistas do *Jiji Shinpoo*, tão expostos à censura (Bouissou, 2010. Tradução própria).

A partir do estabelecimento e popularização do termo, aspectos que viriam a caracterizar o mangá moderno começam a surgir, como os formatos semanais ou mensais, inicialmente publicados em jornais ou revistas, mas posteriormente adquirindo publicações próprias, e antologias, nas quais múltiplos autores de mangá contribuiriam com suas próprias histórias. A segmentação das publicações em demografias divididas por gêneros já começa a surgir ainda no período *Taisho* com a editora Kodansha, a maior editora japonesa na época, lançando as revistas direcionados a meninos e meninas, *Shounen Kurabu* e *Shoujo Kurabu* respectivamente (Bouissou, 2010).

Em 1947, Osamu Tezuka lança *Shin Takarajima* (Lançado no Brasil como A Nova Ilha do Tesouro), uma história inspirada no romance A Ilha do Tesouro, de Robert Louis Stevenson. A obra possuía cerca de 200 páginas e apresentava aspectos de quadrinização inspirados em técnicas cinematográficas que se tornariam um aspecto importante de seu estilo de escrita. O mangá foi um grande sucesso, vendendo aproximadamente 500.000 exemplares, deslanchando a popularidade de Tezuka e ajudando a estabelecer um novo paradigma para o mangá moderno.

Durante a segunda metade do século XX, o mangá como conhecido contemporaneamente passou por um processo de segmentação editorial que levou à criação de publicações voltadas para demografias diferentes, divididas pela idade e gênero de seu público-alvo, expandindo assim sua variedade de histórias e temas a serem abordados e seu alcance como mídia.

Assim, as revistas para garotas (*shoujo*) e mulheres adultas (*josei*) tiveram a tendência de reunir, em forma de antologia, histórias românticas, focadas nos dramas amorosos dos personagens, além de seções voltadas para moda, beleza e outros temas voltados ao universo feminino. As revistas para rapazes (*shounen*) e homens adultos (*seinen*) reúnem histórias cujos temas vão do esporte aos combates contra as forças do “mal”, com informações sobre games e fotos sensuais de artistas femininas. Revistas para crianças, chamadas de *kodomo manga*, por sua vez, trazem aos pequenos leitores histórias que ajudam a promover as indústrias de brinquedos e games, bens muito consumidos principalmente quando as séries de mangá são transformadas em desenhos animados, chamados de anime (Hirata, 2012).

A possibilidade de trazer histórias com os mais diversos temas e que alcancem públicos de todas as idades e gêneros, assim como a facilidade com que a mídia poderia ser adaptada para outros formatos, como animes ou filmes, contribuiu para que o mangá penetrasse em todas as áreas da sociedade e aos poucos adquirindo popularidade ao redor do mundo, tornando-se um dos novos símbolos do *soft power* japonês ao fim do século XX e começo do século XXI.

### 3.2 A prática de *scanlation*

O processo de popularização do mangá como mídia e como produto cultural que se expande além das fronteiras de seu país de origem se deu de forma conturbada inicialmente. A barreira linguística e a dificuldade inicial de licenciar e distribuir as histórias garantia que apenas uma parcela limitada das produções fosse acessível ao público. Experiências de “ocidentalização” dessas histórias, como versões redesenhadas por autores ocidentais ou feitas baseadas em imagens extraídas das versões animadas que haviam sido licenciadas anteriormente, ou em conjunto com os títulos, causavam insatisfação nos fãs que desejavam apreciar aquelas histórias em suas formas genuínas, o que incentivou a publicação dos primeiros mangás no ocidente nas décadas de 1980 e 1990 (Hirata, 2012).

Sem o desejado acesso oficial às obras, ou em busca de experimentá-las em seu estado mais genuíno, fãs também desenvolviam seus próprios meios de consumir mangás, recorrendo à importação, cópia ou, em alguns casos, escambo de volumes por outros produtos com fãs japoneses.

[Fãs] americanos trocavam com japoneses fitas de ficção científica com episódios de *Star Trek* e *Battlestar Galactica* por episódios de animês, e com o tempo o interesse deslocou-se também para o mangá, ou seja, observando no mercado vizinho o conteúdo desejado os fãs se uniam para seus objetivos, decidindo o que consumir, o que lhes é interessante (Carlos, 2011).



Formava-se, então, uma cultura de fãs caracterizada principalmente pela escassez da mídia em que esta girava em torno, e pelos esforços de seus praticantes para sanar esta deficiência. Ao tomar para si o papel de tradutores e distribuidores, o que seria oficialmente relegado às editoras, os fãs de mangás manifestam não só seu desejo de possuir o produto na sua forma mais fiel, mas também ter poder de escolha sobre as obras que consumiriam, sem a necessidade da mediação das editoras e suas limitadas publicações oficiais.

Apesar de cair em um campo nebuloso de conflitos legais com as produtoras e distribuidoras motivados por violações de direitos autorais, a relação entre *scanlators* e editoras não é necessariamente de antagonismo. A velocidade com que os *scanlators* acessam, traduzem e distribuem mangás é vastamente superior à das editoras, principalmente pelo seu modelo de lançamento mais comum: *scanlators* em geral traduzem mangás por capítulos individuais, enquanto as editoras lançam compilados destes capítulos em forma de volumes, ou *tankoubons*. Dessa forma, ao anunciar novos mangás, as editoras já estão cientes da existência de grupos de fãs destas obras e podem planejar seus lançamentos visando alcançar este público em potencial. Por outro lado, fãs que acompanham mangás através de *scanlation*, mas desejam ter o produto físico, podem fazer campanhas ou pedidos para que editoras lancem tais produtos.

[...] *scanlators* veem o uso de mangás com direitos autorais como inevitável em seus esforços para oferecer complementos provisórios àqueles já oferecidos pela indústria. Eles afirmam que seu objetivo primário é chamar atenção para seus mangás favoritos e fazer com que sejam licenciados, não apenas acessá-los gratuitamente (Lee, 2009. Tradução própria).

Seguindo este mesmo caminho, um dos pontos mais caros à cultura dos *scanlators* é a legitimidade ou não de grupos de *scanlators* receberem compensação financeira pelos serviços que prestam. Por se tratar de uma cultura criada com a proposta de prestar serviços de forma voluntária para a comunidade, “de fã para fã” sendo um mote comumente repetido por grupos, a prática de pedir doações, geralmente sob o pretexto de cobrir os custos dos servidores, ou conseguir *raws* (volumes físicos de mangás para serem escaneados e traduzidos), não é bem-vista por alguns membros da comunidade (Lee, 2010; Carlos, 2011). Por outro lado, há grupos de *scanlation* que deixam claro o aspecto financeiro de suas práticas, recebendo dinheiro através de doações ou propagandas em seus sites e oferecendo compensação monetária para seus membros, alguns dos quais fazem da produção de *scans* sua renda principal (Yamashita, 2023).

### 3.3 Scanlation no mundo e no brasil

Enquanto não é possível especificar quando a prática de *scanlation* surgiu pela primeira vez, o site *Inside Scanlation* ([insidescanlation.com](http://insidescanlation.com)), que cataloga a história do *scanlation* como prática, afirma que esta existe pelo menos desde meados da década de 1970, e sua história está diretamente ligada à prática de *fansubbing* (atividade de tradução e legendagem amadora de animes e séries por parte de fãs). Um dos primeiros projetos de *scanlation* que se tem notícia é a tradução do mangá *Hi no Tori* (Lançado no Brasil como Fênix), de Osamu Tezuka, pelo grupo Dadakai. Assim como a maioria dos projetos de *scanlation* iniciais, este correspondia apenas à tradução do texto do mangá, que devia ser lido junto dos volumes originais em japonês ou imagens escaneadas destes.

Com a popularização da internet, grupos começaram a se organizar para traduzir mangás que despertavam seus interesses. Assim como a tradução de *Hi no Tori*, arquivos de texto com as falas traduzidas eram disponibilizados para serem lidos acompanhado de *scans* dos mangás, que, devido à dificuldade de distribuição da época, eram compartilhados entre grupos de fãs em formato de CDs ou disquetes (Hirata, 2011). Somente com o surgimento de ferramentas de edição acessíveis, como o MS Paint<sup>®</sup>, projetos de *scanlation* gradualmente passariam a adquirir o formato que possuem atualmente, com os textos traduzidos sendo inseridos diretamente na página, seja em suas bordas, ou diretamente sobre os balões.

A partir da década de 1990, com o surgimento de serviços de hospedagem de arquivos, os sites de *scanlation* passariam então a ser os pontos de referência dos fandoms de mangá *online*. Grupos de *scanlation* surgiam com o único fim de compartilhar capítulos de mangás específicos ou de autores específicos, e estes passavam a ser pontos de referências para os fãs que desejavam ler mais ou adquirir informações sobre as obras que acompanhavam. Esses se tornaram lugares onde fãs poderiam encontrar indivíduos com interesses em comum, adquirir informações sobre as séries que amavam, ou descobrir novas séries para ler, através do compartilhamento de *links* para projetos de outros grupos.

Enquanto traçar uma história do *scanlation* no Brasil apresenta maiores dificuldades pela falta de fontes de fácil acesso, como site *Inside Scanlation*, Carlos (2011) e Hirata (2012) traçam uma cronologia usando os depoimentos de *scanlators*, encontrados em tópicos criados em fóruns privados. Lord, um *scanlator* com mais de dez anos de experiência e principal fonte usada por Carlos em sua dissertação divide a história do *scanlation* brasileiro em quatro gerações.

A primeira geração vai do fim do ano 1999 até o ano 2003 e é caracterizada, pelo que Lord descreve, como “Paixão pelos mangás, dedicação e esforço por parte dos *founders* dos grupos, respeito e ética entre *scanlators*” (Carlos, 2011). Similar ao que ocorria com o

fenômeno nos Estados Unidos nesse período, a distribuição dos *scans* se dava principalmente através de sites e servidores virtuais, mas a maior diferença estava já no primeiro passo do processo de tradução. Pela dificuldade de acesso a *raws* dos capítulos em japonês, a maioria dos capítulos traduzidos por grupos de *scanlation* eram *scans* em baixa qualidade de lançamentos de editoras americanas, como Viz e Dark Horse, assim como os próprios lançamentos de grupos de *scanlation* em inglês.

Como nessa geração o número de *scanlators* era pequeno e o acesso à internet no país ainda era limitado, o público destes grupos eram os próprios *scanlators*. Essas circunstâncias permitiram que os grupos desenvolvessem certa proximidade e buscassem estabelecer um tipo de código de conduta entre *scanlators*, que resguardaria um certo nível de respeito aos lançamentos dos próprios grupos (dois grupos não poderiam lançar uma mesma série a menos que estes entrassem em acordo mútuo) e aos lançamentos oficiais do mercado de mangás que estava se desenvolvendo no país (se uma obra fosse lançada de forma oficial, o grupo que a traduzia devia parar imediatamente).

A segunda geração de *scanlators*, que vai de 2003 até 2006, é caracterizada pelo desenvolvimento de novas técnicas de distribuição dos capítulos, como *links* diretos e mIRC, assim como a maior facilidade de acesso à internet por parte da população. Isto causou não só um aumento no número de grupos de *scanlation*, mas uma desestabilização no “ecossistema” vigente, com alguns desses novos grupos desrespeitando as regras estabelecidas pelos grupos que vieram antes, o que levou alguns mais antigos a encerrarem suas atividades (Carlos, 2011).

A terceira geração de *scanlators* vai até o ano de 2008. Segundo Carlos (2011), a popularização dos mangás como mídia e a crescente facilidade de acesso à produção dos grupos de *scans* incentiva a proliferação de *leechers*, sanguessuga em inglês, indivíduos que tinham acesso às comunidades, mas apenas consumiam os produtos já disponíveis e exigiam que mais mangás fossem traduzidos, sem oferecer algo em troca. Essa demanda por quantidade e velocidade resultou na criação de vários novos grupos interessados em atender essas exigências, mesmo que a qualidade dos lançamentos sofresse no processo.

A quarta, e última, geração de que Carlos (2011) apresenta, seguindo a fala de seu entrevistado (Lord), surge após 2008 em resposta à geração anterior. A demanda por velocidade e quantidade havia criado um grande número de *scans* de baixa qualidade que se preocupavam em lançar capítulos o mais rápido possível e assim atrair a atenção do público que se interessava apenas em consumir os mangás sem se importar com a qualidade. Em resposta isso, Lord relata o crescimento do público que pedia lançamentos feitos com mais esmero, o que ele chama de “*back to basics*” (de volta ao básico). Essa nova geração resgatava os princípios defendidos por

grupos antigos, como a preocupação com a qualidade das imagens e tradução, e o foco em lançar títulos baseados nos interesses dos *scanlators*, e não de qual vai trazer mais visualizações.

No período posterior ao descrito por Carlos (2011), o aplicativo de comunicação digital Discord<sup>1</sup> ganhou bastante popularidade pela sua facilidade de estabelecimento de comunidades, ou servidores. Durante a pesquisa, a maioria dos projetos de *scanlation* que apresentavam meios de contato disponibilizavam *links* para comunidades privadas de Discord, onde interagem com o público, realizavam recrutamento de novos membros e disponibilizavam acesso aos capítulos, seja através sites agregadores de mangás, seja através de *links* de *download* direto.

### 3.4 O processo de produção

As etapas mais comuns da produção de *scans* são: obtenção de *raws*, tradução, revisão, *cleaning*, edição, checagem de qualidade e distribuição (Carlos, 2011; Hirata, 2012). É necessário, porém, entender que cada grupo possui um processo próprio de produção, que pode ignorar ou mesclar algumas dessas etapas, ou apresentar outros procedimentos além dos citados. Ademais, devido à sua natureza amadora e independente, grupos de *scanlation* podem se configurar de múltiplas formas, permitindo, inclusive, que as etapas de produção de um capítulo, e os responsáveis por cada uma destas, variem entre projetos realizados por um mesmo grupo. Um grupo com dez membros pode delegar funções para cada um destes membros em um único projeto ou dividir seus membros entre múltiplos projetos, assim como um único indivíduo pode realizar todo o processo de produção de sozinho, se assim desejar.

O primeiro passo do processo de produção de um capítulo de *scanlation* é o de obter os materiais que serão traduzidos, comumente referidos como *raws*. Os membros que exercem a função de procurar os *raws* são conhecidos como *raw hunters*. Historicamente, *raws* são versões digitalizadas manualmente de capítulos publicados em revistas de mangás, ou dos volumes compilando múltiplos capítulos comprados pelos *scanlators* com o fim de serem escaneados. Entretanto, com o desenvolvimento de novas formas de distribuição, os *raws* de certos mangás podem a ser obtidos em alta qualidade comprando, ou os extraíndo ilegalmente, diretamente de sites oficiais em formato digital. Atualmente não é incomum que capítulos de

---

<sup>1</sup> Discord (discord.com) é um aplicativo digital disponível para computadores e smartphones que permite que indivíduos se organizem em grupos privados, conhecidos como servidores. A facilidade com que se pode iniciar um servidor com um amplo limite de membros (até 250000 indivíduos), a organização destes em formatos similares a fóruns onde cada membro pode escolher os tópicos com que deseja interagir, e o suporte para chamadas de áudio e vídeo inicialmente concebido como suporte para jogos *multiplayer* garantiu a sua popularização como pontos de encontro de comunidades online.

mangás sejam publicados diretamente em plataformas específicas, incluindo: o site e aplicativo MANGA Plus (mangaplus.shueisha.co.jp), no qual a editora Shuei<sup>2</sup> disponibiliza gratuitamente os capítulos de algumas de suas revistas, incluindo a *Shounen Jump*<sup>3</sup> e *Shounen Jump Plus*, traduzidos em até nove línguas e lançados simultaneamente com sua versão física no Japão; sites de compartilhamento de imagens como Pixiv (pixiv.net), no qual alguns artistas independentes publicam ou divulgam mangás curtos de sua autoria; ou redes sociais como X (x.com. Anteriormente conhecido como Twitter).

Como apontado anteriormente, muitos *scanlators* brasileiros não traduzem diretamente do japonês, seja por desconhecimento da língua japonesa, seja por dificuldade de encontrar *raws* nesta língua. Dessa forma, muitos grupos brasileiros optam por traduzir os mangás desejados a partir de versões em inglês, espanhol, ou outras línguas mais acessíveis. Nesses casos, o *raw* passa a ser o material já traduzido, seja de forma oficial por editoras de outros países, seja por outros grupos de *scanlation*.

Após a obtenção dos *raws*, dá-se início o processo de tradução e revisão do texto. Por se tratar de um processo amador, não há um padrão que deve ser seguido, este ficando a critério do tradutor ou, em alguns casos, de regras estabelecidas pelo grupo de *scanlation*.

Por se tratar de um trabalho realizado por fãs, não há critérios tradutológicos pré-definidos nem técnicos profissionais, ao mesmo tempo em que também não há correções, imposições ou censura impostas por uma editora; desse modo, é comum observar a presença de gírias, expressões populares, palavrões e erros de sintaxe e ortografia (Aragão, 2016).

Apesar disso, é possível perceber tendências nas traduções feitas por *scanlators* que são indicativos de um conhecimento, ou da expectativa de um conhecimento, em torno da língua e cultura japonesa por parte do tradutor e do leitor. O uso de termos em japonês, mesmo quando esses possuem tradução plausível, a permanência de estruturas gramaticais comuns à língua de partida e a não adaptação de aspectos linguísticos culturais, como honoríficos (formas de adereçamento usados para indicar familiaridade ou relação social entre personagens como *-san*,

<sup>2</sup> Fundada em 1925, *Kabushiki gaisha Shueisha* é a maior editora japonesa na atualidade. Suas publicações abrangem as mais diversas demografias, desde revistas de mangá *shounen* como a *Shounen Jump*, *shoujo* como *Ribon*, *seinen* como *Weekly Young Jump* e *josei* como *Cookie*. Shueisha também é responsável pela publicação de *light novels* direcionadas à diversos públicos, revistas de variedades como música e *fashion*. Em 2014 esta expandiu sua área de atuação para mangás digitais através da plataforma de mangás online *Shounen JUMP+* (shonenjumpplus.com) onde publica desde títulos exclusivos até versões digitais de mangás de suas outras revistas.

<sup>3</sup> *Weekly Shounen Jump* é uma revista de mangás voltada para o público jovem masculino (*shounen*). Lançada em 1968, ela é atualmente a revista de mangás com o maior número de exemplares vendidos possuindo uma circulação semanal de cerca de mais de milhão de cópias. Ela é responsável pela publicação de séries de grande impacto cultural como *Dragon Ball*, *Slam Dunk*, *Naruto* e *One Piece*, esta última sendo a revista em quadrinho impressa mais vendida na história.

*-chan e -senpai*) são aspectos comuns encontrados em traduções realizadas por grupos de *scanlation*.

[O uso de decalques] comprova a tendência das *scanlations* em manter palavras em japonês, de modo a conferir maior autenticidade à tradução, bem como atender uma expectativa do leitor de mangá que, em geral conhece algumas palavras ou expressões em japonês, pois, conforme afirma Jüngst (2014: 60), uma das funções comunicativas do mangá é, de fato, fazer com que o leitor se sinta um conhecedor de mangás [...] (Aragão, 2016).

A tradução é normalmente realizada utilizando ferramentas de texto gratuita, como *Google Docs* ou *Microsoft Word*<sup>®</sup> e, após finalizada, é compartilhada em formato de documento de texto para ser revisada, caso o próprio tradutor não realize também o papel de revisor, e usada no processo de edição.

O processo de edição serve para garantir que as *scans* estejam em qualidade adequada para ser compartilhada com o público. Caso a qualidade do *raw* esteja abaixo do esperado, este passa por processos de *cleaning* (limpeza) e *redraw* (redesenho). Estes processos consistem em melhorar a legibilidade da imagem através da remoção de artefatos indesejados, como imperfeições decorrentes do processo de escaneamento das imagens, remoção dos textos em outras línguas para a inserção dos novos *scripts* e redesenho de imagens afetadas pelo processo de escaneamento ou *cleaning*. Estes processos podem ser realizados utilizando ferramentas de edição de imagem como *Photoshop*<sup>®</sup> ou *GIMP*.

Após o fim do processo de edição, geralmente há uma etapa de checagem de qualidade, que consiste em ler o capítulo buscando encontrar erros de edição ou gramática. Caso tudo esteja de acordo, o capítulo está pronto para ser distribuído. Cada grupo possui seu próprio método de distribuição, com os mais comuns sendo a distribuição direta através de *links* de *download*, ou o *upload* do capítulo em sites dos próprios grupos de *scanlation* ou sites agregadores de mangás, como *Mangadex* ([mangadex.com](http://mangadex.com)) ou *Manga Livre* ([mangalivre.com](http://mangalivre.com)).

### **3.5 *Scanlation* como experiência de formação profissional**

Se encararmos os grupos de *scanlation* como um ambiente de produção de mídias de forma colaborativa, é possível enxergar nestes oportunidades valiosas de aprendizado e desenvolvimento de habilidades relacionadas às áreas de tradução e edição. Nestes grupos, a prática constante é somada ao aspecto afetivo do processo, assim, parte da motivação dos *scanlators* em entregar um bom trabalho vem do seu próprio desejo de apresentar um produto

de qualidade que faça jus à obra com que trabalham. Os próprios *scanlators* parecem estar cientes dessa possibilidade, uma vez que, em entrevistas realizadas por Carlos (2011) e Hirata (2012), alguns participantes apontaram como motivação para terem se voluntariado para os grupos a possibilidade de aprimorar seus conhecimentos linguísticos.

É possível afirmar que própria comunidade que se forma em torno das obras desempenha um papel de apoio ao aprimoramento das habilidades dos *scanlators*. Em seu artigo no qual compara as traduções de um mesmo mangá realizadas por um *scanlator* e um tradutor profissional, O'Hagan (2006) especula que a comunidade de fãs leitores:

[...] parece formar uma rede crítica de revisores que são sensíveis à qualidade de tradução, também encontradas no gênero de videogames. Isto parece sugerir que as práticas de tradução de fãs se organizam para criar um ambiente ideal para a aquisição de habilidades tradutórias nos moldes socio-construtivistas (O'Hagan, 2006. Tradução própria)

Aragão (2016) apresenta conclusões similares às de O'Hagan ao comparar traduções de um grupo de *scanlation* com a tradução lançada oficialmente por uma editora brasileira, apontando a relação entre o *scanlator* e os leitores como a de coautores, podendo a tradução de um influenciar nas escolhas futuras do outro.

Ao realizar exercícios comparativos similares, Inose (2012) aponta que erros gramaticais, falhas de caracterização e de compreensão linguística podem se manifestar com maior frequência no trabalho dos tradutores amadores. Em contrapartida, os *scanlators* empregam diversas estratégias com o objetivo de preservar aspectos do texto que não são facilmente transmitidos para a língua alvo, como jogos de palavras, onomatopeias e referências culturais, a mais comum destas estratégias sendo o uso de notas de rodapé.

As autoras concordam que as estratégias empregadas por *scanlators* são escolhas feitas de forma deliberada que estes fazem por estarem conscientes das expectativas de seu público leitor. O'Hagan (2006) ressalta que o uso consciente destas estratégias é mais visível no trabalho do tradutor amador do que no de sua contraparte profissional por este ter sido treinado no ambiente colaborativo das *scans*. “Redes de tradução de fãs parecem oferecer ambientes de aprendizado autênticos e contextualizados para tradutores amadores que são, antes de qualquer coisa, positivamente motivados a servir para o desenvolvimento do gênero por meio da tradução” (O'Hagan, 2006. Tradução própria).

Dessa forma, enquanto a prática amadora de tradução isoladamente pode não oferecer uma base sólida o suficiente para a formação profissional destes indivíduos, projetos de *scanlation* podem ser encarados como um espaço importante onde seus participantes podem

desenvolver habilidades linguísticas e tradutórias, podendo representar um ponto de partida para futuros profissionais.



## 4 METODOLOGIA

Para traçar o perfil dos participantes de projetos de *scanlation* no Brasil e analisar suas relações com a área de tradução, esta pesquisa buscou fazer uso de um método quantitativo e qualitativo. Por meio do aplicativo *Google Forms*<sup>4</sup> ([docs.google.com/forms/](https://docs.google.com/forms/)), um questionário composto de dezessete perguntas, entre elas perguntas de múltipla escolha e perguntas de caráter subjetivo, foram elaboradas para ser distribuídas entre grupos ativos de *scanlation*.

Para realizar a distribuição do questionário, um processo de catalogação de grupos de *scanlation* em atividade se fez necessário. Entretanto, devido à própria natureza clandestina da prática, seria virtualmente impossível listar e contactar todos os grupos de *scanlation* em atividade, logo, um recorte de possíveis sujeitos se fez necessário.

O primeiro passo para realizar a sondagem dos projetos de *scanlation* para os quais o formulário seria distribuído seria a escolha de um site agregador de *scans*, tendo [mangadex.com](http://mangadex.com) sido escolhido para este fim. O Mangadex é um agregador de mangás em múltiplos idiomas que se destaca por sua política de não possuir propagandas em seu site, este se mantém através da colaboração e doações voluntárias de membros, e seu posicionamento em prol do controle dos projetos de *scanlation* sobre seus próprios lançamentos. As regras do site afirmam que os projetos de *scanlation* tem direito de submeter, editar ou remover seus lançamentos do site. A exceção para esta regra se dá em caso de projetos defuntos, ou seja, sem membros ativos pra decidir o destino de suas produções anteriores. Segundo as diretrizes do site, projetos de *scanlation* sem lançamentos em qualquer outro site/agregador por mais de quatro meses são considerados inativos e após dois meses, caso algum membro do projeto não se manifeste, seus lançamentos podem ser submetidos por participantes do site.

Exceto em casos de submissões completamente anônimas, cada capítulo submetido ao site Mangadex possui a identificação do projeto de *scanlation* que o realizou e os perfis destes podem ser acessados. Por meio destes, métodos de contato com o grupo ou membros são disponibilizados, geralmente redes sociais, *e-mail* ou grupos de Discord.

Como o site Mangadex não mantém registros permanentes precisos de quando cada capítulo foi submetido ao longo do tempo em seu histórico completo de lançamentos, podendo ser visualizado apenas uma janela de tempo de cerca de dois meses, se fez necessário escolher

---

<sup>4</sup> Google Forms é uma ferramenta de trabalho online do Google que permite a elaboração e distribuição de questionários e coleta de dados online. Ele foi escolhido como ferramenta ideal por suportar diferentes formatos de perguntas objetiva e subjetivas, assim como realizar a compilação e organização automática das repostas captadas. Como este também permite que os participantes respondam sem se identificar, julgamos essa ser a melhor forma de coletar as informações necessárias à pesquisa enquanto garantimos e a anonimidade dos informantes.

um recorte temporal que pudesse ser visualizado durante o período do início da pesquisa. Ao fim de todas as deliberações, o recorte escolhido para esta pesquisa, então, foram todos os projetos de *scanlation* que submeteram capítulos de mangá, *manhwa*, ou *manhua*<sup>5</sup> em português no site Mangadex durante um intervalo de trinta dias.

Após a análise dos capítulos submetidos neste intervalo, 205 grupos de *scanlation* foram identificados entre lançamentos individuais ou colaborativos. Destes, 99 foram considerados inacessíveis por diversos motivos, entre eles serem grupos inativos segundo as definições do site, não disponibilizarem meios de contato em seus perfis, disponibilizarem formas de contato inválidas, como links de convite para grupos de Discord inoperantes, perfis trancados em redes sociais, convites para grupos não específicos do projeto, impossibilitando a identificação dos membros, entre outros. 106 grupos foram considerados contatáveis através dos métodos de contato disponibilizados em seus perfis, entres os quais 8 direcionavam para grupos conjuntos de Discord de dois ou mais projetos de *scans* que compartilhavam os mesmos membros.

O questionário do *Google Forms* ficou disponível *online* por um mês e foi distribuído diretamente para os membros dos projetos de *scanlation* sondados. No caso de grupos de Discord, o principal método de contato encontrado, o *link* para o formulário foi repassado aos administradores dos grupos que eram também membros dos projetos, juntamente de um pedido para que esse que fosse repassado aos demais membros. Em outros meios de contato, como mensagens diretas em redes sociais ou *e-mails*, uma mensagem explicando o propósito da pesquisa, seguida do *link* do questionário, foi enviada e demais esclarecimentos foram dados em caso de retorno. Ao fim do período em que o formulário ficou disponível, 111 *scanlators* haviam submetido suas respostas.

Uma vez finalizada a coleta de dados, as respostas recebidas através do formulário foram analisadas em busca de padrões e palavras-chave em comum que poderiam ser utilizadas para responder nossas perguntas iniciais. Através destas análises, proposições referentes aos perfis dos *scanlators* brasileiros foram elaboradas.

---

<sup>5</sup> Com origens similares às do termo mangá, *manhua* e *manhwa* são palavras usadas para se referir à histórias em quadrinhos originadas, respectivamente, na China e Coreia do Sul. Enquanto ambos possuem suas histórias e características próprias, as principais características que fazem os *manhuas* e *manhwas* se destacar é sua arte colorida, em comparação à arte tradicionalmente em preto e branco dos mangás, e sua publicação diretamente em plataformas online como Webtoon e Weibo. Enquanto há grupos de *scanlation* e sites dedicados exclusivamente a *manhuas* e *manhwas*, é comum que sites agregadores de *scans* também publique ambos.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A seguir, o questionário aplicado durante a pesquisa assim como suas respostas será descrito, acompanhados de uma breve análise. Respostas dadas pelos participantes usadas como exemplos serão transcritas sem modificações à sua escrita ou gramática.

Para melhor compreensão, os dados foram agrupados por características das suas classes de resposta. As seções terciárias a seguir representam cada uma das perguntas realizadas no questionário, sendo essas: 1) Qual a sua relação com projetos de *scanlation* atualmente?; 2) Em que estado você mora?; 3) Qual o seu nível educacional atual? Caso não esteja estudando atualmente, aponte o nível mais alto concluído.; 4) Você já participou de algum curso ou treinamento formal em áreas contempladas por projetos de *scanlation* (Cursos de idiomas, tradução, revisão, edição de imagens, etc.)? Quais?; 5) A quanto tempo você participa de grupos de *scanlation*? / Durante quanto tempo você participou de projetos de *scanlation*?; 6) Que funções você desempenha nos projetos de *scanlation* em que participa?; 7) Em quais dos pares linguísticos a seguir você tem experiência traduzindo ou revisando para projetos de *scanlation*?; 8) Além de *scanlation*, você participa ou participou de outras modalidades de tradução não profissional?; 9) O que lhe motivou a participar de *scanlation*?; 10) Se quiser, conte um pouco da sua história participando de projetos de *scanlation* e a sua percepção da área.; 11) O que lhe motivou a se afastar de projetos de *scanlation*?; 12) Você acredita que participar de projetos de *scanlation* lhe ajudou a desenvolver novas habilidades ou melhorar alguma que você já tinha? Quais?; 13) Você realiza ou já realizou algum trabalho relacionado às áreas contempladas por projetos de *scanlation* de forma profissional (tradução, revisão, edição de quadrinhos, etc.)?; 14) Caso a resposta anterior tenha sido sim, você acredita que ter participado de projetos de *scanlation* lhe ajudou na realização destas traduções profissionais de alguma forma? Como?; 15) Caso a resposta à pergunta retrasada tenha sido não, você planeja ou tem interesse em se profissionalizar em áreas contempladas por projetos de *scanlation* (tradução, revisão, edição de quadrinhos, etc.)? Por quê? Sua experiência com *scanlation* exerce alguma influência nessa decisão?

### 5.1 Características sociodemográficas

No primeiro momento, traçou-se uma relação sobre atividade em projetos de *scanlation* no Brasil, traçando características sociodemográficas dos participantes como idade, onde moram e formação acadêmica/profissional.

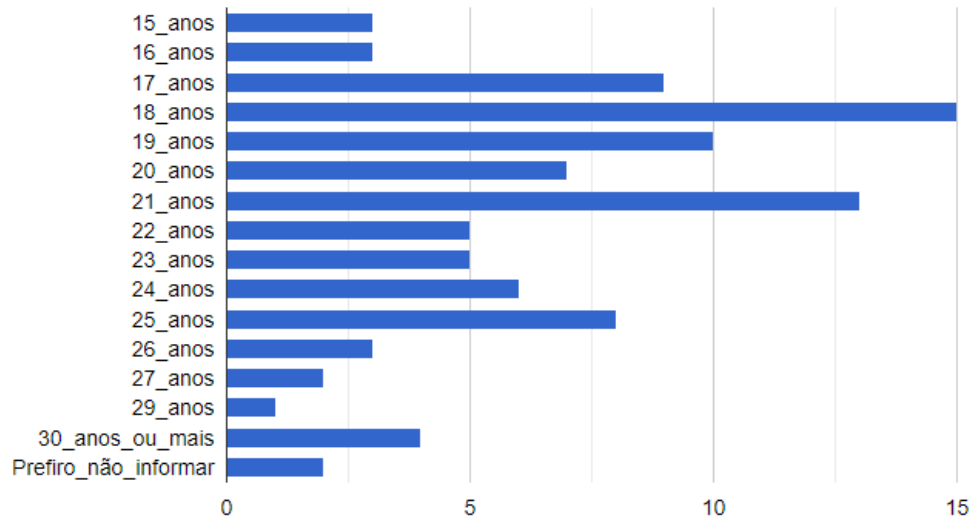
### 5.1.1 Qual a sua relação com projetos de scanlation atualmente?

Dado o caráter de comunidade envolvido na prática de *scanlation*, mesmo indivíduos que não mais contribuem diretamente com o processo de produção dos projetos ainda podem se manter presentes nos grupos e na dinâmica destes, interagindo ou colaborando de outras formas. A primeira pergunta foi pensada para realizar uma distinção entre indivíduos que participavam ativamente de projetos de *scanlation* durante o período da pesquisa, e indivíduos que não mais faziam parte dos projetos. Esta pergunta também dividiu o formulário em dois grupos diferentes de perguntas, possibilitando traçar o perfil não só de membros ativos de projetos como de antigos participantes.

Dos 111 indivíduos que responderam ao questionário, 94 participavam ativamente de projetos de *scanlation* no período da pesquisa, e 17 haviam participado no passado, mas já não eram mais ativos.

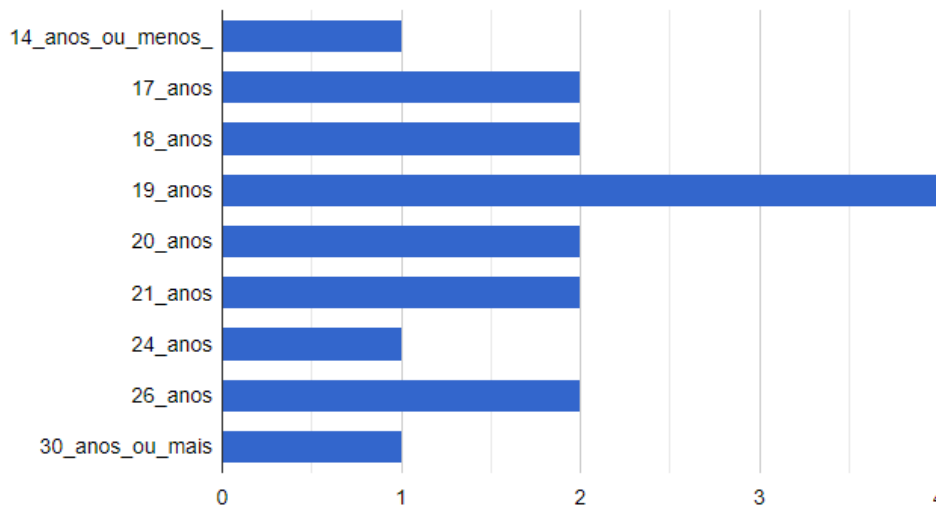
Gráfico 1 – Idade dos *scanlators* ativos

Qual a sua idade?



Fonte: Elaborado pelo autor.

Gráfico 2 – Idade dos *scanlators* inativos  
Qual a sua idade?



Fonte: Elaborado pelo autor.

Os dados sobre a idade dos *scanlators* em atividade revelaram uma população jovem, com as idades mais recorrentes sendo 18 anos (15 indivíduos), 19 anos (10 indivíduos) e 21 anos (13 indivíduos). Após os 25 anos há uma constante queda no número de indivíduos de cada idade, e apenas 4 disseram ter 30 anos ou mais. Entre os *scanlators* inativos, 19 anos foi a idade mais comum com 4 repostas. Curiosamente, o único *scanlator* que afirmou ter 14 anos ou menos estava entre os inativos, o que pode significar uma dificuldade de adequação ou identificação com a área, ou dificuldade de balancear os estudos com o *hobby*.

### 5.1.2 Em que estado você mora?

A distribuição geográfica dos *scanlators* ativos revelou uma maior presença destes nos estados de São Paulo (23), e Minas Gerais (14), seguidos de Rio de Janeiro (7), e Bahia e Paraná, com 6 cada. Entre os *scanlators* aposentados, a maioria também afirmou morar em São Paulo (7), enquanto os outros se dividiram entre outros oito estados. Nenhum *scanlator* declarou morar nos estados do Acre, Amapá, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Piauí, Rondônia, Roraima ou Tocantins. Três participantes ainda afirmaram morar em outros países, 2 ativos e um aposentado.

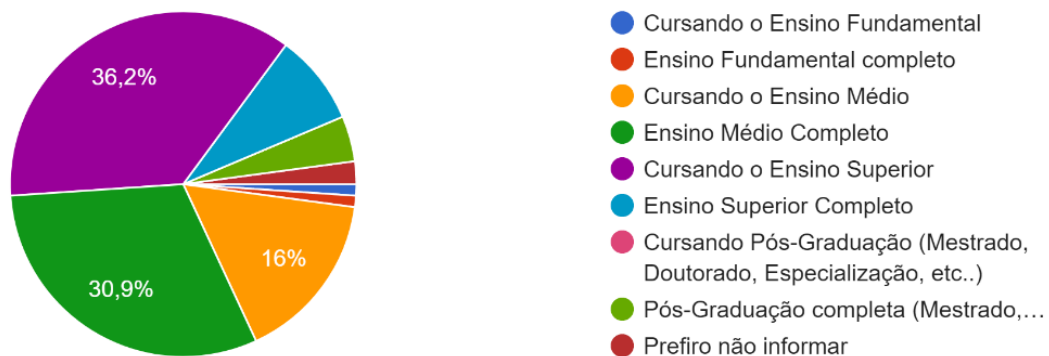
Além de ser o estado mais populoso do país, a predominância de *scanlators* no estado de São Paulo também pode em parte ser atribuída a sua grande concentração de descendentes

de imigrantes japoneses, com o bairro da Liberdade em particular sendo popularmente conhecido pela presença destes.

### 5.1.3 Qual o seu nível educacional atual? Caso não esteja estudando atualmente, aponte o nível mais alto concluído.

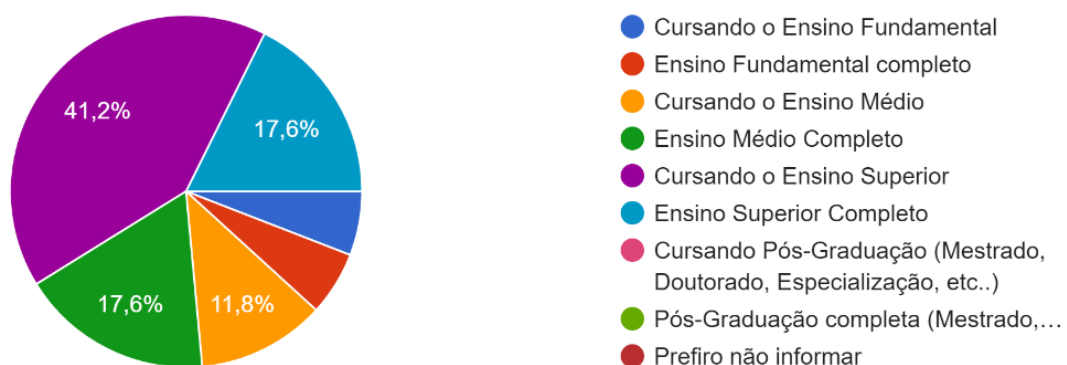
Quanto ao nível educacional dos participantes da pesquisa, pode-se observar os dados levantados nos Gráficos 3 e 4:

Gráfico 3 – Nível educacional do *scanlators* ativos



Fonte: Elaborado pelo autor.

Gráfico 4 – Nível educacional do *scanlators* inativos



Fonte: Elaborado pelo autor.

Em correspondência com a idade média revelada anteriormente, a maioria dos *scanlators* ativos revelaram possuir o ensino médio completo (29 indivíduos), ou estarem matriculados em cursos do ensino superior (34 indivíduos). Outros 15 revelaram ainda cursar o ensino médio. Entre os *scanlators* inativos que responderam a questão, aqueles cursando o

ensino superior também predominam, com 7 participantes, seguidos de 3 indivíduos com ensino médio completo.

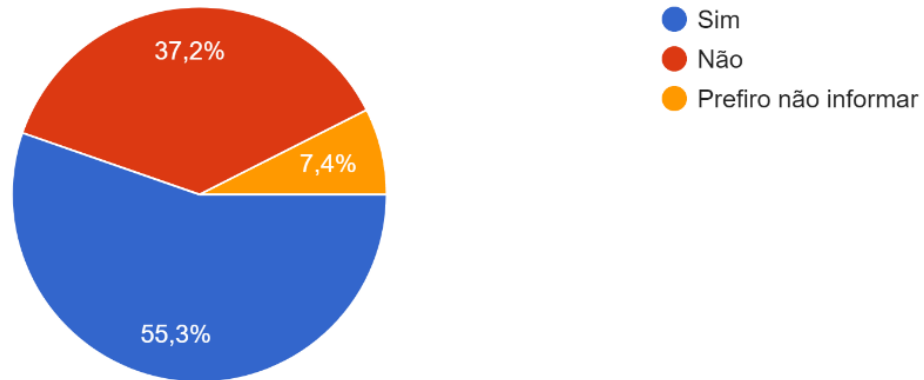
***5.1.4 Você já participou de algum curso ou treinamento formal em áreas contempladas por projetos de scanlation (Cursos de idiomas, tradução, revisão, edição de imagens, etc.)? Quais?***

Entre os indivíduos que participam atualmente de projetos de *scanlation*, 55 afirmaram nunca ter participado de qualquer curso ou treinamento formal nas áreas descritas, e entre os participantes que não fazem mais parte de projetos de *scanlation*, 11 também responderam negativamente. Aqueles que elaboraram suas respostas afirmam ter adquirido suas habilidades linguísticas ou técnicas por conta própria, através de tutoriais que encontraram na internet ou através da própria prática de *scanlation*. Carlos (2011) aponta que estes tutoriais são facilmente encontrados na *online* e, devido à rotatividade de membros nos grupos, há um incentivo para que *scanlators* aprendam a desempenhar outras funções no processo de produção de capítulos além do que eles inicialmente se propõem a realizar, assim como para que membros veteranos ensinem membros novatos a desempenhar tais funções, fazendo com que mesmo indivíduos sem formação prévia possam suprir essa demanda.

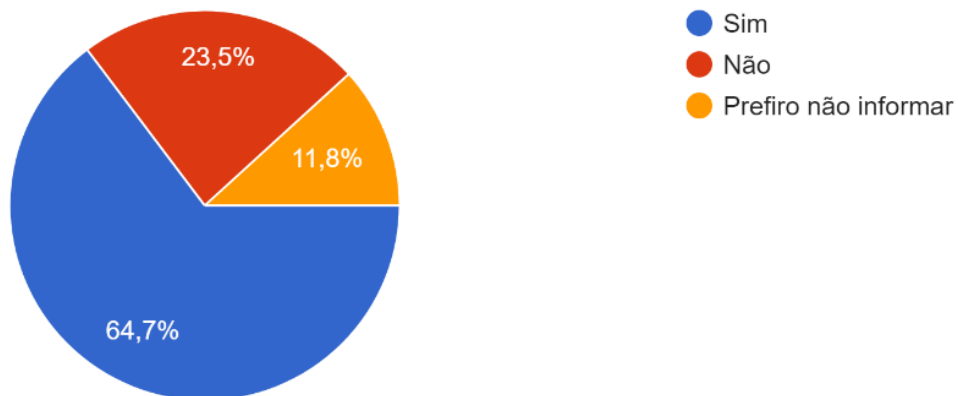
Entre os participantes que responderam positivamente, 30 afirmaram frequentar ou ter cursado cursos de idiomas, sendo 28 *scanlators* ativos e dois aposentados. Entre as respostas mais específicas, inglês foi a língua mais citada, e apenas dois participantes revelaram ter frequentado cursos de japonês. Apenas um participante afirmou ter algum curso formal na área de tradução e revisão. 21 participantes, 17 ativos e 4 aposentados, afirmaram ter participado de algum curso de formação em áreas de edição de imagem ou *design* gráfico.

***5.1.5 Atualmente você trabalha ou realiza alguma atividade remunerada regularmente?***

Os gráficos a seguir ilustram a ocorrência de *scanlators* ativos e inativos, respectivamente, que realizam atividades remuneradas.

Gráfico 5 – *Scanlators* ativos e trabalho remunerado

Fonte: Elaborado pelo autor.

Gráfico 6 – *Scanlators* ativos e trabalho remunerado

Fonte: Elaborado pelo autor.

Por se tratar de indivíduos que em sua maioria possuem pelo menos o ensino médio completo, estes devem estar aptos a ocupar postos no mercado de trabalho. Entre os *scanlators* ativos, 52 participantes afirmam realizar atividades remuneradas regularmente. Entre os *scanlators* inativos, 11 afirmam realizar atividades remuneradas regularmente.

## 5.2 Tempo de atuação, funções exercidas e atuação profissional

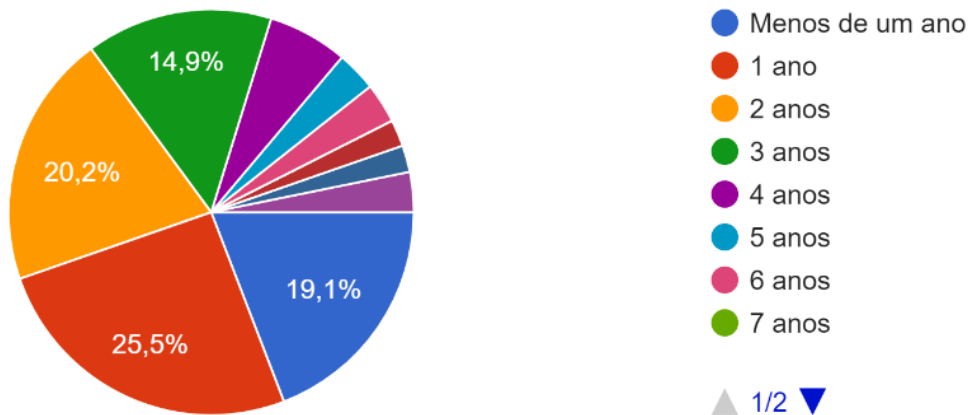
Posta a formação sociodemográfica dos participantes, partiu-se então pra compreensão sobre como e por quanto tempo estes tradutores exerceram suas funções, sejam profissionalmente ou de maneira amadora, bem como todas as funções que eles exerceram dentro dos projetos aos quais estão ou estiveram ligados.



### 5.2.1 A quanto tempo você participa de grupos de scanlation? / Durante quanto tempo você participou de projetos de scanlation?

Sobre o tempo de atuação em projetos de tradução amadora, obtiveram-se os dados descritos no Gráfico 7:

Gráfico 7 – Tempo de atividade como *scanlator*

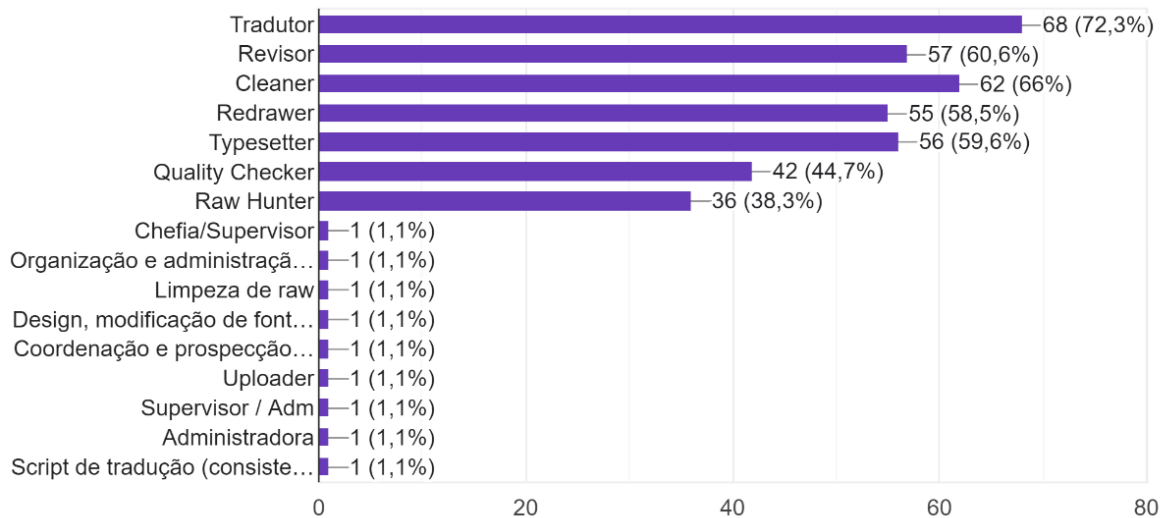


Fonte: Elaborado pelo autor.

A maior parte dos indivíduos que participaram da pesquisa estavam na área há cerca de um ou dois anos, com a opção “1 ano” sendo ligeiramente predominante. Enquanto há a presença de indivíduos que permaneceram na área mesmo após um período de cinco anos, é possível inferir um certo nível de rotatividade de membros nos projetos, estes permanecendo por cerca de um ou dois anos e “se aposentando”, apesar poderem continuar presentes nos círculos sociais dos projetos de que participaram. As respostas dadas pelos *scanlators* aposentados corroboram com essa hipótese. Entre os 17 participantes, cinco contribuíram com projetos de *scanlation* durante um ano, três durante dois anos e quatro permaneceram na área por menos de dois anos.

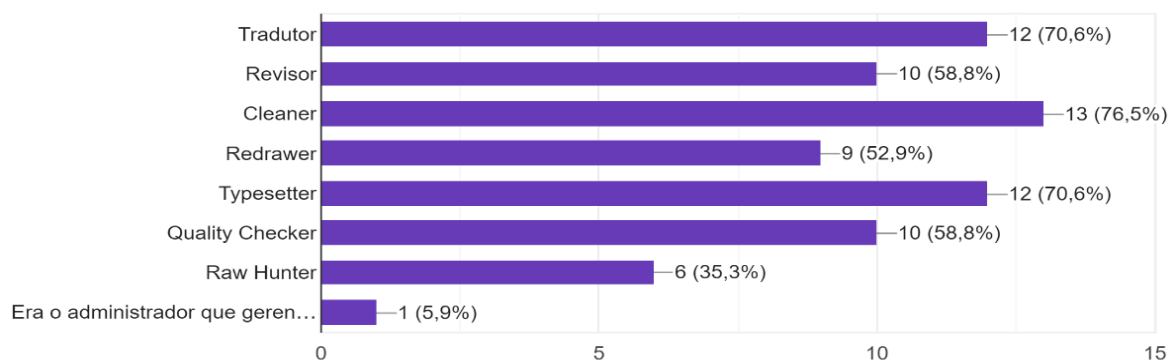
### 5.2.2 Que funções você desempenha nos projetos de scanlation em que participa?

Quanto as funções desempenhadas dentro dos projetos, várias foram relatadas como parte do desenvolvimento, estas estão descritas nos Gráficos 8 e 9, junto com seus respectivos valores percentuais relativos às respostas dos participantes, divididos entre os que ainda permanecem ativos nesses projetos e os que já não fazem mais parte.

Gráfico 8 – Funções exercidas por *scanlators* ativos dentro dos projetos de *scanlation*

Fonte: Elaborado pelo autor.

Como citado anteriormente, cada grupo possui dinâmicas organizacionais próprias, com a divisão de funções variando a depender dos membros, projetos e demandas presentes em determinado momento. Desta forma, não é incomum que um mesmo indivíduo realize diferentes atividades dentro de seu grupo, por vezes trabalhando em diferentes projetos ao mesmo tempo, ou, em raros casos, realizando todo o processo de produção de um capítulo, desde a procura das *raws* até a disponibilização dos capítulos *online*, sozinhos. As respostas a esta pergunta, que permitia aos participantes escolherem múltiplas opções, indicam que tradução é a função mais comum realizada pelos *scanlators* (68 respostas), seguida de *cleaner* (62) e revisor (57). Dos participantes que responderam esta pergunta, apenas 14 afirmaram realizar uma única função nos projetos de *scanlation* no qual participavam, geralmente exercendo a de tradutor, exclusivamente.

Gráfico 9 – Funções exercidas por *scanlators* inativos dentro dos projetos de *scanlation*

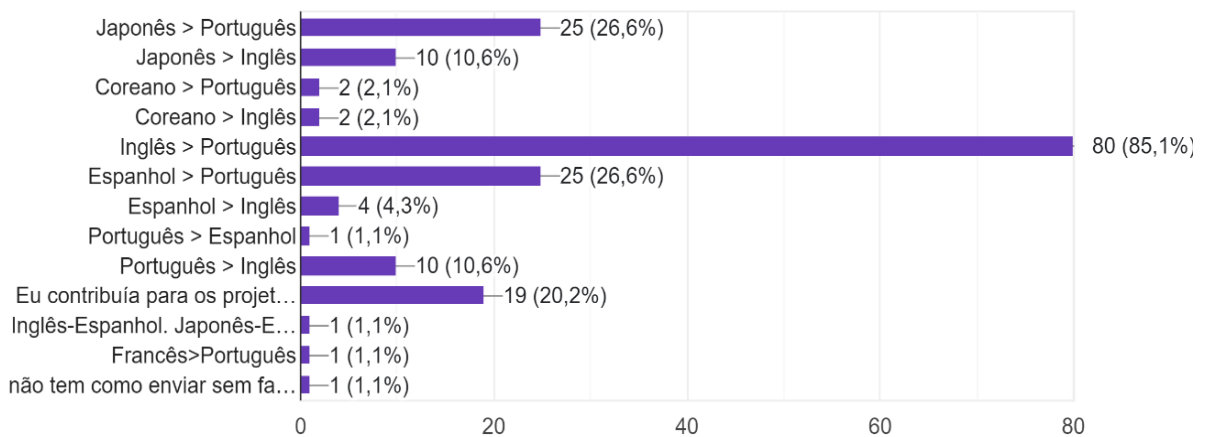
Fonte: Elaborado pelo autor.

Entre os *scanlators* inativos, *cleaners* tradutores e *typesetters* foram as respostas mais comuns com a primeira função se sobressaindo com uma resposta a mais em relação às outras. Apenas dois informantes afirmaram realizar apenas uma função quando ativos, um tradutor e um revisor.

### 5.2.3 Em quais dos pares linguísticos a seguir você tem experiência traduzindo ou revisando para projetos de scanlation?

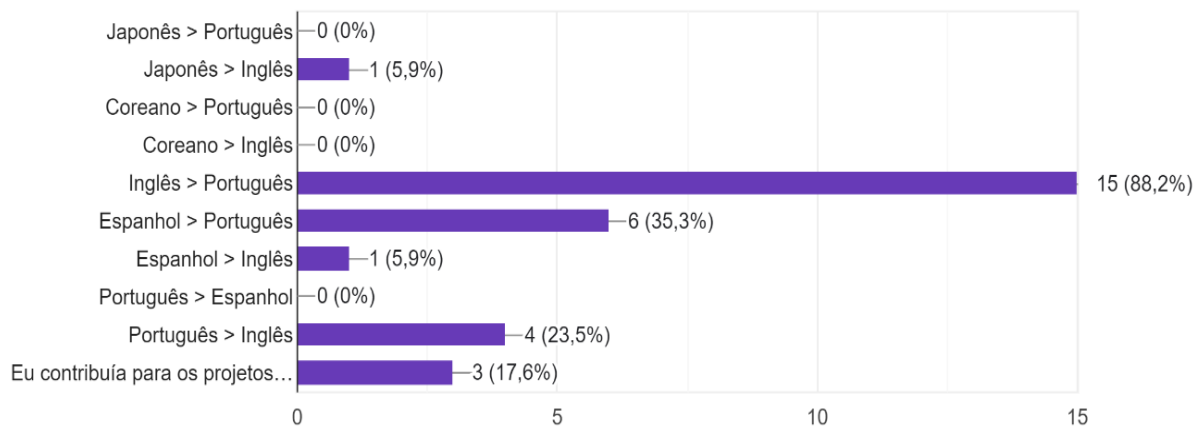
Sobre a construção de pares linguísticos na tradução, as respostas dos participantes estão organizadas nos gráficos a seguir.

Gráfico 10 – Experiência em tradução, em pares linguísticos, de *scanlators* ativos



Fonte: Elaborado pelo autor.

Gráfico 11 – Experiência em tradução, em pares linguísticos, de *scanlators* inativos



Fonte: Elaborado pelo autor.

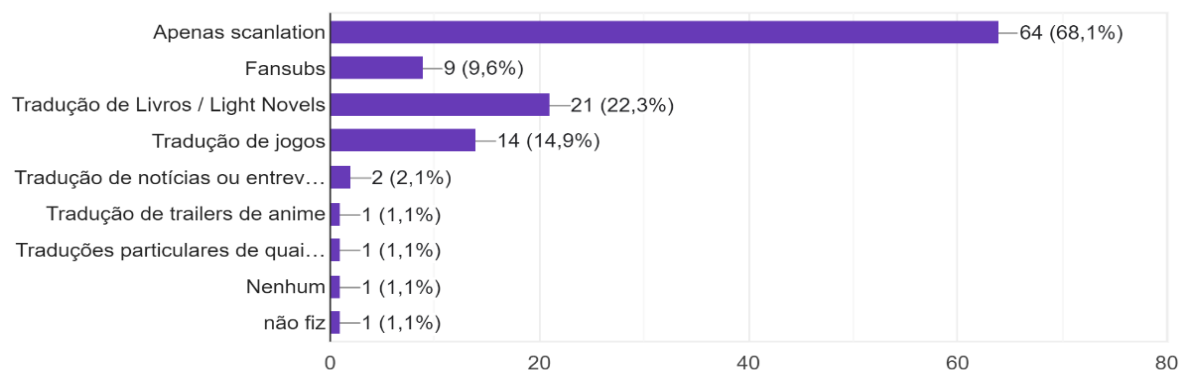
Com 80 respostas, a tradução do inglês para o português foi a mais comum entre as os informantes ativos, indicando que as traduções de *scan* para o português são realizadas predominantemente neste par linguístico. Como apontado anteriormente, isto pode ser explicado pela predominância do inglês como língua franca e pela maior facilidade de acesso a mangás já traduzidos para esta língua em comparação às *raws* em japonês, seja através do trabalho de outros grupos de *scan*, seja pelo acesso a material traduzido oficialmente por editoras estrangeiras. Tradutores de japonês para o português vêm em seguida, com 25 respostas, empatados com tradutores de espanhol para o português. De forma similar, entre os participantes que já não contribuem mais com projetos de *scanlation*, o par linguístico inglês-português foi a resposta mais comum, seguido de espanhol-português.

É importante destacar que em ambos os grupos há a presença de indivíduos que realizam ou realizavam traduções de outras línguas para o inglês. Isso pode indicar uma relação não apenas de dependência das comunidades brasileiras em relação as de outros países, mas uma de colaboração por troca e experiências.

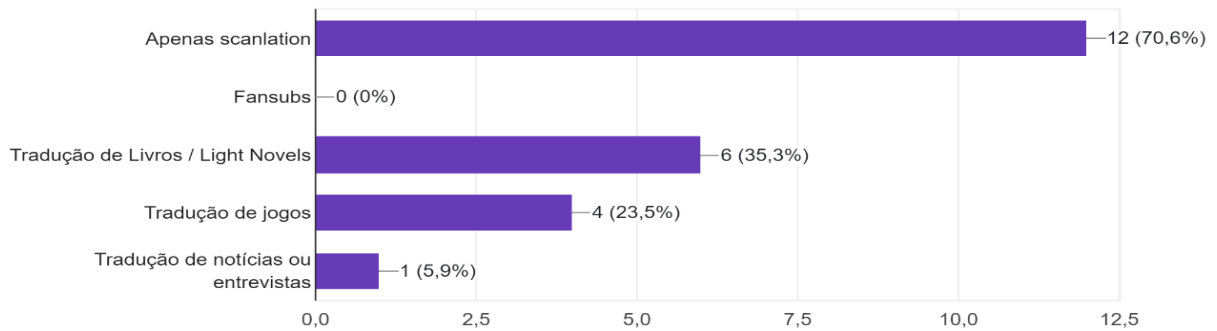
#### 5.2.4 Além de *scanlation*, você participa ou participou de outras modalidades de tradução não profissional?

Na tentativa de compreender sobre atuação dos participantes em projetos de tradução não oficial, foi levantado em quantos e quais eles poderiam ter participado. Os dados obtidos estão descritos nos Gráficos 13 e 14, separados entre *scanlators* ativos e inativos.

Gráfico 13 – Participação de *scanlators* ativos em projetos de tradução não profissional



Fonte: Elaborado pelo autor.

Gráfico 14 – Participação de *scanlators* inativos em projetos de tradução não profissional

Fonte: Elaborado pelo autor.

Apesar de haver intersecção entre as comunidades de fãs de mangá e anime, estes geralmente sendo adaptações daqueles e consequentemente atraindo novos leitores para o material original, as respostas indicam uma certa separação entre os grupos de *scanlators* e *fansubbers* com 66 dos *scanlators* ativos afirmando que participam apenas de projetos de *scanlation*, em comparação aos 9 que também praticavam o *fansubbing*. Entre os *scanlators* inativos, 12 afirmaram praticar unicamente *scanlation* e nenhum dos demais afirmou participar de grupos de *fansubbing*.

A tradução de livros e *light novels* (livros japoneses direcionados ao público jovem com uma linguagem mais simplificada e que possuem certa intersecção de estilo e temática com animes e mangás) era mais comum, com 21 indivíduos ativos e 6 inativos afirmando também praticar esta modalidade. Isso pode ser explicado em parte por esta ser uma mídia puramente textual e que pode ser realizada utilizando as mesmas técnicas das traduções de *scan*, enquanto a prática de *fansubbing* requer o domínio de técnicas de legendagem realizadas utilizando softwares específicos.

### 5.3 Motivação

Por fim, perguntou-se sobre as motivações que levaram os participantes a se envolverem com projetos de tradução amadora, bem como a sua experiência pessoal sobre o tema. Além disso, no caso de afastamento, o porquê de terem decidido não mais participarem como *scanlators*. Por fim, se houveram frutos profissionais dos seus envolvimento com esse tipo de tradução, e como a suas experiências podem, ou não, ter contribuído para isso.

#### 5.3.1 O que lhe motivou a participar de *scanlation*?

Enquanto as motivações para cada indivíduo decidir participar de grupos de tradução são bastante variadas, alguns indicando múltiplos fatores que os levaram a buscar participar de tais grupos, mais da metade das respostas enfatizam em algum nível o desejo de contribuir com a comunidade de fãs de mangás, seja pela simples oferta de suas habilidades para garantir o lançamento mais rápido de capítulos, seja através da dedicação a uma obra ou um grupo de obras específicas que estes gostavam bastante mas cuja apreciação não podia ser compartilhada com outros por esta não estar disponível em português. Palavras como “ajudar”, “contribuir” e “retribuir” se repetem várias vezes ao longo das respostas, indicando uma forte dimensão afetiva nas motivações que levam estes indivíduos a buscar os grupos de *scanlation*.

“Eu queria ajudar a traduzir meus mangás favorito por amor e carinho pela obra e a comunidade, e auxiliar meus amigos que já faziam parte disso.”

“Após ler scanlations em inglês por alguns anos, percebi que tudo eu lia era um esforço de alguma comunidade, e isso pareceu algo muito interessante para mim, senti que eu poderia fazer parte de algo maior para ajudar pessoas que não saibam inglês ou japônes, e por tanto procurei para me juntar a algum grupo.”

Alguns indivíduos indicaram motivações mais pragmáticas para fazer parte de tais projetos. Junto ao desejo de contribuir no lançamento das obras é visto também a possibilidade de adquirir ou exercitar habilidades variadas, como o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, tradução e edição de imagens. Alguns indivíduos apontam ter visto nas *scans* oportunidades para seu aperfeiçoamento profissional, ou até retorno financeiro.

“Logo depois de descobrir a minha paixão por edição, não havia onde eu por em prática as atividades (exceto por algumas edições aleatórias que eu fazia de tempos em tempos), e, nessa mesma época, eu me interessei por leitura de mangás. Vendo que a scan estava precisando de gente pra ajudar nas edições, eu juntei o útil ao agradável, e usei a scan para produzir algo que eu gosto e outras pessoas gostam, além de praticar bastante a realização de edições e estudando mais como funcionam as produções de quadrinhos e livros digitais num geral.”

“À época que entrei eu buscava adquirir experiência de tradução e montar uma espécie de "portfólio" para, após, entrar em contato com editoras formais dessa mídia.”

“Vi que a scan que trabalho pagava um pouco e decidi começar, e acabou que agora é uma paixão minha”

Finalmente, outros motivos apontados com certa frequência também ressaltam o caráter livre e amador das *scans*. Alguns *scanlators* relataram que o único motivo que os levou entrar em contato com grupos para contribuir com sua produção foi o fato de estes possuíam muito tempo livre, e estavam em busca de algo para se distrair. Diversas vezes, a pandemia de COVID19 e os períodos de quarentena decorrentes desta são apontadas como responsáveis por

essa abundancia de tempo disponível. O modo como os grupos de *scanlation* se organizam permite que indivíduos se candidatem a vagas disponíveis mesmo sem as habilidades específicas necessárias, então indivíduos com tempo livre e disposição para aprender alguma função nos projetos encontram formas as quais possam dedicar seus tempos, contribuindo com comunidades de qual já faz parte.

“Eu entrei nesse mundo por causa que eu já ficava sem fazer nada durante o meu tempo livre”

“Comecei por volta da pandemia lá em 2020, senti que precisava me ocupar de alguma forma.”

### ***5.3.2 Se quiser, conte um pouco da sua história participando de projetos de scanlation e a sua percepção da área***

Ao relatar suas experiências como *scanlators* e sua percepção da prática, os participantes tenderam a enfatizar os aspectos positivos, principalmente o desenvolvimento de habilidades. Tradutores apontam o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas através do contato com diferentes textos e editores de imagem apreciam o constante fluxo de trabalho e desafios que estes representam.

“Eu acho incrível e você aprende muito. Por exemplo, eu nunca usei o Photoshop na minha vida e nem sabia pra que servia, mas agora eu sei bastante o suficiente para fazer um bom Redrawn; Na tradução, quando você tenta traduzir mangás de outras línguas você começa aprender de pouco a pouco aquela língua estrangeira; Na revisão, é como tá o seu português, se ele diminuiu ou aumentou de nível após a saída da escola.”

“É uma área bastante vantajosa, arrisco dizer que mais eficiente que a escola, pois você se diverte e aprende fazendo o que gosta. Cada posição obtém um conhecimento muito elevado e talvez que rivalize até mesmo com professores do ensino médio. O inglês de um tradutor, por exemplo, deve ser até melhor do que o de muitos educadores.”

Alguns participantes demonstram consciência da ilegalidade da prática, mas buscam defender sua legitimidade como forma de acesso a obras indisponíveis de forma oficial ou para pessoas sem condições financeiras para acompanhar os lançamentos das editoras.

“[...] Achava muito errado por ser basicamente uma pirataria, mas então eu percebi que se não fizéssemos aquelas traduções, aquelas obras nunca chegariam em solo brasileiro. Por isso, enquanto não há nenhum site ou empresa global de traduções de mangás e jogos, na maioria das vezes serão os fãs que irão traduzir e espalhar as obras.”

Uma das respostas apontou diretamente a relação entre as *scans* e as editoras e como estas supostamente se beneficiam da popularidade de obras traduzidas por fãs e as usam como forma de sondagem de público.

“[...] E para aqueles que pensam que trazemos prejuízo para editoras nacionais estão muito enganados, pelo contrário, temos um caso recente da obra de nome "Solo Leveling" que foi popularizada e traduzida pela Neox Scanlator onde o próprio dono da New Pop (Editora Brasileira de mangás) só ficou sabendo da obra lendo a versão da scan e citou gírias em sua live que foram inventadas pela comunidade, logo então anunciou que lançaria a obra oficialmente aqui sendo um dos, senão o maior lançamento da editora e obteve primeiro lugar em números de vendas na loja da Amazon e teve que ter reimpressão pois o número de cópias estimadas para vendas superou as expectativas.”

Os *scanlators* que apresentaram uma visão mais negativa da área ressaltaram o interesse financeiro de alguns grupos e a falta de preocupação com a qualidade dos lançamentos sob o pretexto de ser um trabalho voluntário.

“É uma visão um pouco radical, mas a ‘glória’ das scans ficou no passado (ironicamente quando elas ainda eram bem rudimentares, apenas pavimentando o espaço). Toda a cultura das scans fica restrita aos bastidores, então meio que só quem tem contato com pessoas que estão nisso há 5~10~20 anos sabe mais de coisas. [...] Virou um ‘tudo-por-views-e-dinheiro’, a paixão e a vontade de melhorar no que faz ficou de lado, com pessoas que não dominam direito a língua traduzindo ou revisando (o mesmo pra edição) e tudo com base no ‘é de graça, então ninguém tem o direito de reclamar’. O lucro com isso é reprovável, uma vez que devia ser um passatempo.”

“[...] E isso é algo que praticamente só existe no Brasil: O aceitar um trabalho mal feito só por ter sido feito voluntariamente. Na cena gringa, por exemplo, isso é completamente nulo, e trabalhos mal feitos são criticados (tanto construtivamente quanto destrutivamente). Acho que algo que deveria melhorar na cena brasileira é essa abertura a criticismo, pois só assim as coisas podem melhorar. A qualidade tanto de tradução quanto edição da maioria das scans é algo que pode sempre melhorar, mas infelizmente muita gente não se preocupa em melhorar porque acaba se escondendo atrás desse muro de ‘é voluntário’ [...]”

### 5.3.3 O que lhe motivou a se afastar de projetos de *scanlation*?

Esta pergunta foi direcionada exclusivamente para os participantes que já não participam mais de projetos de *scanlation*, e nela pudemos ver uma contraparte às motivações apresentadas por algumas respostas à pergunta 11.

Com 14 respostas, a justificativa mais comum para o afastamento dado pelos participantes foi a de que já não tinha mais tempo livre para dedicar ao *hobby*, com estudos ou trabalho sendo citados diretamente por dez participantes. Entre as outras respostas, a falta de motivação para continuar e o fim dos projetos que faziam parte foram as motivações mais



comuns citadas. Como apontado anteriormente, muitos participantes valorizam a dimensão afetiva da prática de *scanlation*, logo, quando estes sentem que não possuem a mesma conexão com as obras que traduzem e editam, ou com a comunidade da qual fazem parte, estes optam por não mais oferecer seus serviços voluntários.

### ***5.3.4 Você acredita que participar de projetos de scanlation lhe ajudou a desenvolver novas habilidades ou melhorar alguma que você já tinha? Quais?***

Quando questionados sobre as habilidades desenvolvidas enquanto participam e projetos de *scanlation*, a imensa maioria dos participantes respondeu de forma positiva, indicando uma ou mais habilidade em que houve aprimoramento, com apenas seis indivíduos respondendo de forma neutra ou negativa. Dentre estes últimos, um deixou a área de resposta em branco, dois afirmaram não saber responder, um deles apenas respondeu “não”, sem desenvolver alguma justificativa, e os outros dois informantes afirmaram ter percebido pouca evolução. Dentre estes últimos, um deles explica que não tinha sentido muita evolução por que o papel que desenvolvia dentro dos projetos que participava era bastante simples e ele já possuía as habilidades necessária pra realizá-lo quando começou. O segundo afirma que ainda não tinha sentido muito avanço em suas habilidades, mas acreditava que havia sim a possibilidade de aprimoramento através da prática de *scanlation*.

“honestamente, pouca evolução, redraw é algo relativamente simples se tu já sabe o básico do photoshop, então n teve muita coisa que eu precisei aprender.”

“Não, pelo menos por enquanto. Mas imagino que possa sim ajudar no desenvolvimento de novas habilidades relacionadas a scanlating, principalmente as relacionadas a edição.”

Dentre as respostas afirmativas, mais da metade dos informantes relacionaram as suas experiências em projetos de *scanlation* com o desenvolvimento de habilidades linguísticas. O aprimoramento de suas habilidades de tradução e revisão, assim como a expansão do vocabulário e compreensão gramatical tanto na língua materna como na segunda e terceira línguas, são temas recorrentes nas respostas para esta pergunta.

“Sim. Me ajudou a desenvolver meu conhecimento com a língua portuguesa, tal como os outros idiomas que falo, além de me permitir conhecer um pouco mais de Photoshop e outras ferramentas.”

“Sim. Acredito que, como scanlator, eu tive que aprender várias funções diferentes para chegar num resultado satisfatório. Aprendi, por exemplo, a usar melhor

programas de edição como photoshop e fui atrás de aprender japonês para que minhas traduções ficassem o mais fieis possíveis ao material original.”

Além de habilidades linguísticas, técnicas relacionadas à edição de imagens e o manuseio de ferramentas de edição foram as mais citadas pelos participantes. Habilidades de comunicação interpessoal, organização e liderança de equipes e linguagens de programação para o desenvolvimento de para os grupos de *scan* estão entre outras competências desenvolvidas e aprimoradas pelos entrevistados através de sua participação em grupos de *scanlation*.

“sim, sempre fui muito antissocial e timida, mas trabalhando em scans aprendi a ser mais ativa e enos timida além de poder aperfeiçoar na minha área de *desing* que é oq gosto”

### ***5.3.5 Você realiza ou já realizou algum trabalho relacionado às áreas contempladas por projetos de scanlation de forma profissional (tradução, revisão, edição de quadrinhos, etc.)?***

Dentre os informantes que ainda participam de grupos de *scanlation*, 79 afirmaram nunca ter realizado trabalhos de tradução, revisão ou edição de quadrinhos de forma profissional, enquanto apenas 15 realizaram alguma atividade nessas áreas de forma remunerada anteriormente. Entre os 17 informantes que não participam mais de projetos de *scanlation* apenas três responderam esta questão de forma afirmativa. Essa discrepância parece evidenciar uma separação dos interesses recreativos e profissionais da maioria destes indivíduos, enxergando a prática de *scanlation* e as habilidades desenvolvidas e empregadas nestes como um *hobby* e não uma opção profissional.

### ***5.3.6 Caso a resposta anterior tenha sido sim, você acredita que ter participado de projetos de scanlation lhe ajudou na realização destas traduções profissionais de alguma forma? Como?***

Entre os *scanlators* que responderam à pergunta anterior de forma positiva, apenas um não associou a sua participação em projetos de *scanlation* ao seu trabalho realizado profissionalmente, preferindo deixar a resposta em branco. Entre os outros indivíduos que responderam positivamente, todos associaram sua experiência com *scanlation* com a realização de trabalhos relacionados à área de tradução ou edição, seja pelo já citado desenvolvimento de

habilidades técnicas ou linguísticas, seja por ter encontrado contatos que os ajudaram a conseguir trabalho na área.

“Não trabalho com tradução profissionalmente, só com a edição (diagramação/typesetting). E sim, ajudou bastante. Apesar de aprender bem mais já no "mundo profissional", minhas bases foram construídas nos trabalhos que fiz pra scan, já que aprendi a editar mangás por ela. Mas a tradução também ajudou, já que a maior parte da comunicação onde eu trabalho é em inglês.”

“Com toda certeza, sem ta participação nos grupos de traduções eu não teria a competência para entregar um trabalho no nível profissional. Não teria feito contatos que me proporcionaram essas propostas.”

A percepção dos próprios *scanlators* sobre seu aprimoramento profissional ajuda a fortalecer a tese de O’Hagan (2006) de que o ambiente criado pelas *scans* oferece meios de aprendizado e aprimoramento através da prática e do *feedback* da comunidade em que estes indivíduos estão inseridos.

***5.6.7 Caso a resposta à pergunta retrasada tenha sido não, você planeja ou tem interesse em se profissionalizar em áreas contempladas por projetos de scanlation (tradução, revisão, edição de quadrinhos, etc.)? Por quê? Sua experiência com scanlation exerce alguma influência nessa decisão?***

Entre os *scanlators* que afirmaram nunca terem trabalhado com tradução, revisão ou edição de forma profissional, 35 afirmaram ter algum interesse em se profissionalizar na área, seja adotando esta como trabalho principal, seja como trabalho secundário ou *freelancer*. Dentre esses, a maioria aponta a experiência de *scanlation* como algo que os influenciou positivamente nessa decisão.

Entre os informantes que responderam à pergunta de forma negativa e apresentaram alguma justificativa, muitos apontaram que tratavam a prática de *scanlation* apenas como um *hobby* e não tinham interesse em transformá-la em algo feito profissionalmente. Mesmo alguns que apontaram a vontade de melhorar suas habilidades na área afirmam ter esse desejo apenas para melhor a qualidade do que produz de forma voluntária em vez de um desejo de ser recompensado financeiramente.

“Tenho vontade de aprender mais com o que faço, mas me profissionalizar nisso não .Tenho outras vontades que quero realizar, até porque é só um "hobby", eu acho.”  
(Sic)

Entre os demais participantes que justificaram seu posicionamento, alguns alegaram já possuir interesse em outras áreas de atuação. Outros demonstraram uma percepção negativa da área de tradução como caminho profissional possível, seja por não confiarem nesse mercado como financeiramente viável ou acessível a novos profissionais, seja por que seguir este caminho suprimiria em algum nível uma das principais características do *scanlation*, a liberdade de poder escolher com o que quer trabalhar.

“Por algum tempo tive interesse, porém esse mercado é algo muito difícil de se entrar, e tradução num geral é algo que não remunera muito bem, então acabei optando por fazer outra coisa da minha vida e manter como hobby.”

“Não. Apesar de gostar do trabalho com scanlation, me limito a conteúdos que me interessam, e não qualquer um.”

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o processo de desenvolvimento desta pesquisa teve-se por objetivo o aprofundamento no universo do *scanlation* e a tentativa compreendê-lo como uma manifestação de cultura de fãs e como prática tradutória. A partir do contato com os praticantes dessa modalidade de tradução, buscaríamos traçar um perfil destes indivíduos e responder três perguntas: 1) Quem são os *scanlators* brasileiros e como estes passaram praticar essa atividade?; 2) Quais habilidades eles desenvolvem e aplicam ao participar de projetos de *scanlation*?; e 3) Há alguma relação entre essa prática e a profissionalização desses indivíduos nas áreas de tradução e edição?

A partir das respostas a estas perguntas almejamos contribuir com a compreensão em torno dos grupos de *scanlation* e suas práticas e trazer luz a esse tema de pesquisa que pode ainda pode ser mais profundamente explorado.

Primeiramente, o nosso levantamento revelou um perfil de participantes jovens, composto de adolescentes e jovens adultos, ainda cursando ou formados no ensino médio e residentes principalmente na região sudeste, apesar de estarem presentes em todos os estados do país. Estes decidem se aventurar nessa área principalmente movidos pelo desejo de contribuir com a comunidade a qual fazem parte, ou para melhorar a si mesmos desenvolvendo ou aprimorando alguma habilidade, seja linguística, seja técnica.

Enquanto é comum que os participantes de projetos de *scanlation* já entrem na área com algumas habilidades prévias que os ajudam ou até servem de incentivo para contribuir com os grupos, foi constatado que a maioria dos indivíduos sondados vê a prática de *scanlation* como positiva e a aponta responsável pelo aprimoramento de suas habilidades linguísticas, técnicas ou interpessoais.

Apesar de haver interesse de alguns indivíduos que participam de projetos de *scanlation* em buscar alguma formação profissional ou trabalhar na área futuramente, os resultados do questionário demonstram que menos da metade dos indivíduos apontam interesse em realizar essa transição. Uma das principais justificativas apontadas é que esses *scanlators* encaram a prática apenas como um hobby, uma forma de interagir e contribuir com uma comunidade. Por outro lado, os participantes que demonstraram desejo de se aprofundar na área de tradução de forma profissional apontam sua experiência como *scanlators* como essencial em suas decisões.

Compreende-se que pela própria natureza clandestina da prática de *scanlation* é difícil apresentar conclusões concretas a respeito desta. Pela dificuldade de sondar e contactar todos os grupos ativos, e pela rotatividade de membros destes grupos, estimar perfil real dos

indivíduos que participam ou participaram de projetos de *scanlation*, logo precisamos ter sempre em mente as limitações desta e outras pesquisas similares. Como uma modalidade relativamente recente, ainda há muito o que ser explorado e compreendido a respeito da área e seus participantes. Há espaço para estudos comparativos similares aos realizadas por Inose (2012) Aragão (2016), nos quais podemos estabelecer mais paralelos entre a prática de tradução amadora e profissional. Outra possibilidade seria o acompanhamento a longo prazo de *scanlators* para avaliar a evolução das suas habilidades linguísticas e métodos de tradução desenvolvidos no ambiente dos grupos de *scans* para buscar integrar novas possibilidades de treinamento na formação de tradutores fora destes ambientes.

Com essa pesquisa se espera ter elucidado alguns aspectos a respeito dos *scanlators* e que futuramente outros trabalhos se aprofundem mais no universo dessas traduções amadoras motivadas pelo senso de afetividade e pertencimento à uma comunidade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARAGÃO, Sabrina Moura. Scanlation e o poder do leitor-autor na tradução de mangás. **Tradterm**, São Paulo; 27, p. 75–113, 2016.
- BOUISSOU, Jean-Marie. **Manga: A Historical Overview**. in Johnson-Woods Toni (ed). **MANGA: An Anthology of Global and Cultural Perspectives**. The Continuum International Publishing Group Inc. New York, NY. 2010.
- CARLOS, Giovana Santana. **O(s) fã(s) de cultura pop japonesa e a prática de scanlation no Brasil**. 198p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba - PR. 2011.
- FABRETTI, Mateo. The Use of Translation Notes in Manga Scanlation. **TransculturAL**, University of Cardiff; v. 8.2, p. 86-104, 2016.
- HIRATA, Tatiane. **Mangá: do Japão ao mundo pela prática midiática do scanlation**. 2012. 142 f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea) - Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Linguagens, Cuiabá, 2012.
- INOSE, Hiroko. **Scanlation – What Fan Translators of Manga Learn in the Informal Learning Environment**. International Symposium on Language and Communication: Research Trends and Challenges, IICS (Institute of Language and Communication Studies), Izmir University, Izmir, Turkey. June, 2012.
- LEE, Hye-Kyung. Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. *Media, Culture & Society*. Los Angeles, London, New Delhi and Singapore. **Sage Publications**, v. 31, n. 6, p. 1011-1022, 2009.
- O'HAGAN, Minako. **Fan Translation Networks; An accidental Translator Training Environment?** in Kearns, John (ed.). *Translator and Interpreter Training: Issues, methods and debates*. New York: Continuum International Publishing Group. 2008.
- YAMASHITA, Lucas da Silva. **A profissionalização de scanlations: investigação de um fenômeno tradutório**. Monografia (Bacharelado em Tradução). Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia – MG. 2023.