

Quando fãs se tornam tradutores/as: um olhar sobre a história, a prática e o cenário atual da *scanlation* na democratização de obras de acesso limitado

Fernanda da Silva Góis Costa*
Monique Pfau**

Introdução

Com o crescimento dos Estudos da Tradução, diferentes modalidades surgem constantemente graças aos avanços tecnológicos, o desenvolvimento das práticas de comunicação e, conseqüentemente, as trocas culturais. Tendo sua ascensão nos anos 1980 (ARAGÃO, 2016), o campo vem tomando forma e a tendência é continuar a crescer.¹ No entanto, esses avanços não se restringem ao surgimento de modalidades de tradução completamente novas, já que a tradução de mídias populares, como quadrinhos e legendas para filmes e/ou séries, por exemplo, passa também por mudanças, levando a novas reflexões e estudos teóricos ao longo do tempo.

Diante de tal perspectiva, novas formas de traduzir vêm sendo pensadas no mundo internacionalizado em que vivemos. Estamos nos deparando cada vez mais com culturas diferentes em diversas formas midiáticas, assim também tendo acesso a um grande número de materiais pertencentes a elas. Contudo, nem tudo chega ao público de forma oficial, isto é, quando empresas adquirem os direitos autorais de uma determinada obra para publicá-la ou transmiti-la, o que deu origem à tradução de fãs. A

* Universidade Federal da Bahia (UFBA)

** Universidade Federal da Bahia (UFBA)

¹ Isso já é visível no Brasil, onde atualmente existem três programas de pós-graduação em Estudos da Tradução, além de 27 programas que oferecem linhas de pesquisa em tradução (REUILLARD *et al.*, 2024).

fan translation ou, em português, “tradução de fã”, é uma tradução não oficial de várias formas de produtos escritos ou audiovisuais realizada por fãs, tendo como público-alvo outros/as fãs, com distribuição gratuita desses materiais. A prática envolve a tradução de um material em uma língua na qual uma versão oficial ainda não está disponível — e possivelmente nunca estará. Geralmente esses/as voluntários/as não passam por um treinamento formal como os/as tradutores/as profissionais, mas alguns grupos têm se organizado e criado suas próprias regras a fim de entregar um trabalho de qualidade (STUPIELLLO; BERTONI, 2019). Essas pessoas se voluntariam para participar de projetos de tradução de acordo com o próprio interesse em um tipo de mídia popular específica, sejam elas séries de TV, filmes, animes, mangás, *light novels*² etc., que são produzidos por meio de *crowdsourcing*.³

Na experiência de uma das autoras deste artigo enquanto fã de mangás e tradutora em um grupo de *scanlation* e *fansub*, é perceptível que, por parte das editoras, há vários fatores que podem levar à tradução realizada por fãs, como, por exemplo, a crença de que há pouco interesse do público, dificuldades de licenciamento, poucos/as tradutores/as de línguas de baixa circulação mundial ou até mesmo o preconceito com culturas muito distantes da nossa. É por esses e outros motivos que existem os/as tradutores/as fãs, que trabalham de forma voluntária, individualmente ou em grupo, como forma de divulgação do material que adoram, além de praticar — ou até mesmo aprender — uma língua estrangeira. Segundo o portal *Inside Scanlation*,⁴ assim como os *fansubs* — a legendagem produzida por fãs —, a prática começou nos anos 1980, nos primórdios da internet, e sua popularidade aumentou consideravelmente nos anos 1990 devido à expansão da internet e aos programas de edição gratuitos se tornarem mais acessíveis.

Neste artigo, enfoca-se a prática da *scanlation*, cuja nomenclatura é a contração de *scan* (digitalização) e *translation* (tradução). Segundo Jüngst (2014, p. 61), a *scanlation* pode ser definida como “um processo no qual as páginas dos mangás japoneses são digitalizadas, traduzidas e,

² *Light novels* são romances ilustrados.

³ A prática do *crowdsourcing* acontece quando uma entidade — seja um indivíduo ou uma organização — solicita um serviço específico de um grupo de pessoas que trabalham conjuntamente.

⁴ Disponível em: <<https://www.insidescanlation.com/history/history-1-1.html>>. Acesso em: 30 abr. 2023.

posteriormente, apresentadas na internet por fãs de mangás”.⁵ Esse termo é geralmente empregado para se referir a histórias em quadrinhos orientais, em especial, os mangás e *webtoons*,⁶ mas também se estende para quadrinhos ocidentais como os da Marvel e da DC Comics, por exemplo.

A *scanlation* é tão relevante que chega até mesmo a influenciar a tradução profissional e, por isso, ela é digna de investigação. Como exemplo, Ferrer Simó (2005) menciona a tradução do nome de um personagem do mangá *Chobits*. Nesse caso, como os/as fãs do mangá já estavam acostumados/as com o modo como o nome do personagem havia sido traduzido nos *fansubs*, os/as tradutores/as profissionais tiveram que mantê-lo no mangá em sua publicação nacional na Espanha. Um caso mais recente é o da tradução oficial do mangá *Chainsaw Man*, de Tatsuki Fujimoto, pela editora brasileira para qual foi licenciado, a Panini. Nessa versão oficial, o seu texto de origem foi respeitado, enquanto a tradução da *scan*, lançada muito antes, agradou grande parte dos/as fãs por incluir gírias e memes. Por outro lado, essa liberdade tradutória resultou em distorções significativas, com a adição de conteúdos ofensivos e piadas que não estavam presentes no texto-fonte, comprometendo tanto o tom quanto a mensagem originalmente pretendidos pelo autor. O fato gerou muita discussão nas redes sociais devido à grande diferença entre as duas traduções, assim como na versão para a dublagem.⁷

De acordo com Hirata e Gushiken (2011), as línguas mais comuns na *scanlation* são inglês, espanhol, francês e português, por serem mais acessíveis aos leitores/as ocidentais. Enquanto nos Estados Unidos o texto de partida geralmente é o próprio japonês, no Brasil, é a partir dessas traduções em inglês que são feitas as *scanlations*, ainda que não existam fontes oficiais sobre a quantidade de *scans* feitas por tradução indireta. Isso se deve ao fato de muitos grupos já não existirem mais, enquanto novos surgem constantemente, dificultando qualquer tipo de mapeamento preciso. Como

⁵ Todas as citações em língua estrangeira foram traduzidas especialmente para esta pesquisa com o texto-fonte colocado em nota de rodapé: “(...) a process by which pages from Japanese manga are scanned and then translated and presented on the Internet by manga fans”.

⁶ Quadrinhos feitos para leitura on-line, surgidos na Coreia do Sul.

⁷ O renomado dublador Guilherme Briggs se retirou do elenco de dublagem do anime *Chainsaw Man* após receber ameaças por não ter replicado uma frase famosa da tradução por uma *scan* que distorceu o texto do material original. Mais informações em: <<https://br.ign.com/chainsaw-man/105516/news/chainsaw-man-apos-ameacas-de-morte-guilherme-briggs-deixa-dublagem-do-anime>>. Acesso em: 14 jan. 2024.

nem sempre há um membro proficiente na língua japonesa, a opção é utilizar uma tradução já feita por outro grupo, prática conhecida como tradução indireta.

A *scanlation* sempre foi considerada uma atividade moralmente controversa. Enquanto editores/as e outros profissionais enxergam a prática apenas como uma violação de direitos autorais e uma ameaça às vendas, fãs e *scanlators* defendem a prática, afirmando que a *scanlation* ajuda a tornar títulos menos conhecidos populares já que, de outra forma, passariam despercebidos pelo mercado editorial. Essa prática, assim como as demais modalidades de tradução de fãs, não apenas proporciona acesso a conteúdos de difícil alcance, mas também cultiva um entendimento crítico e aprofundado das histórias pelos/as fãs. Assim, ao consumir e/ou produzir esses materiais, os/as fãs não apenas defendem a *scanlation*, mas também contribuem para a diversidade e difusão global de narrativas que, de outra forma, poderiam permanecer restritas.

Este estudo, portanto, tem como objetivo fazer uma retrospectiva histórica, conceitual e social sobre a *scanlation*, especialmente no Brasil. No que diz respeito à metodologia de pesquisa, foi realizada uma análise bibliográfica a partir de artigos científicos sobre a temática, sites agregadores de *scanlation*, redes sociais, além da experiência prática de uma das pesquisadoras desse estudo.

Assim, nas seções seguintes, são abordadas questões relacionadas à origem dessa prática, que se manifesta em todo o mundo, suas principais características e o cenário atual, sendo explorada a sua complexa relação com os direitos autorais. Essa observação panorâmica nos leva a algumas reflexões finais sobre a tradução de “fã para fã” na democratização, compartilhamento e valorização das obras a partir da prática de *scanlation* sem desconsiderar questões legais em relação a publicização em acesso aberto das obras.

Uma breve historiografia da *scanlation*

Conforme define o Dicionário Priberam, fã é “uma pessoa que nutre grande admiração por alguém ou alguma coisa”.⁸ Assim como mencionado

⁸ Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/f%C3%A3>>. Acesso em: 21 jan. 2024.

anteriormente, é comum que os/as fãs se reúnam on-line para exercer alguma atividade relacionada ao conteúdo de que gostam, muitas vezes sendo inovadores/as no uso de plataformas participativas, como é o caso da prática da *scanlation*. Assim como afirmam Jenkins *et al.* (2014, p. 56), eles/as “[...] abraçam as novas tecnologias conforme vão aparecendo, em especial quando esses recursos lhe oferecem novos meios de interagir social e culturalmente” (Jenkins *et al.*, 2014, p. 57). Essa prática da cultura de fãs abrange o domínio de conhecimentos específicos, habilidades já desenvolvidas ou em progresso e o engajamento nas redes sociais, estabelecendo uma relação direta com a competência midiática⁹ (SIGILIANO; BORGES, 2019) e dando margem a novos aprendizados.

Embora não haja um registro preciso de quando as *scanlations* apareceram pela primeira vez, muitas pessoas trabalhando individualmente e pequenos grupos que realizam a atividade disponibilizavam seus materiais traduzidos pela internet desde antes de 1999. A prática teve a sua ascensão nos EUA, onde atingiu uma altíssima concentração de *scanlators* que traduziam para o inglês (BRENNER, 2007). De acordo com Lee (2009, p. 1015), apesar do interesse dos/as fãs estadunidenses em lançamentos de mangás no país, os projetos de *scanlation* também podem ser uma colaboração internacional. No entanto, nem todos os grupos revelam a nacionalidade ou localização de seus membros, mas, “segundo aqueles que o fazem, os grupos de *scanlation* em inglês incluem membros de vários países europeus, asiáticos, sul-americanos e africanos”.¹⁰

De acordo com as informações do portal *Inside Scanlation*, em sua fase inicial, a prática era conhecida como “*fanscanning*” ou até mesmo “*fan-lettering*”. O termo “*scanlation*” ainda não havia sido cunhado até por volta de 2000. Apesar da origem, as primeiras *scanlations* não foram distribuídas na internet. Esses materiais eram inicialmente compartilhados por e-mail ou distribuídos em CDs, muitas vezes enviados pelo correio ou disponibilizados em eventos de anime. Esse método de compartilhamento era semelhante ao utilizado pelos *fansubs* em seus primórdios, quando enviavam os animes traduzidos gravados em VHS (*Video Home System*).

⁹ Uma combinação de conhecimentos, habilidades e atitudes consideradas necessárias para um determinado contexto (FERRÉS; PISCITELLI, 2015).

¹⁰ “[...] according to those who do, English scanlation groups involve members from European, Asian, South American and African countries.”

Conforme os estudos de Rampant (2010), muitos desses projetos começaram como roteiros traduzidos de mangás populares que eram colocadas no site do grupo de *scanlation* ou em uma comunidade de fãs. Dessa forma, tendo em posse o mangá em japonês, o/a fã poderia ler a tradução do texto disponível na internet. Sobre os estágios iniciais dessa prática e primeiras obras trabalhadas, Carlos (2011) traz que

Os primeiros trabalhos de edição eram bastante rudimentares, pois os *softwares* utilizados eram muito precários. O texto traduzido era colocado, através de programas como o *Microsoft Paint*, por cima do original de forma bastante notável. Os principais títulos citados na origem dessa prática são também os primeiros a serem lançados e mundialmente famosos, como “*Dragon Ball*” e “*Cavaleiros do Zodíaco*”. (CARLOS, 2011, p. 116)

Ainda de acordo com o *Inside Scanlation*, a tradução mais antiga registrada foi provavelmente a *scanlation* de *Phoenix*, de Osamu Tezuka, feita pelo grupo *Dadakai* em 1977, sendo um de seus quatro membros Frederick Schodt, que mais tarde se tornou um estudioso de mangá respeitado nos EUA. Posteriormente, a tradução do grupo foi incorporada ao lançamento oficial de *Phoenix* pela VIZ Media. Em 1992, já era possível encontrar diversos projetos independentes de tradução no servidor *Usenet*, incluindo títulos como *Kimagure Orange Road*, de Izumi Matsumoto, e *Ranma ½*, de Rumiko Takahashi. Vale destacar que o último contava com um grupo de fãs dedicado desde 1989, sendo um dos pioneiros a armazenar imagens de animes on-line e a fornecer traduções de mangás, bem como informações sobre várias outras obras.

A partir de então, foram surgindo projetos de tradução dedicados a vários títulos de destaque. *The Daily Dragon Ball Chapters*, por exemplo, foi um site popular, fundado em 1997, que mais tarde se tornou um grande repositório do mangá *Dragon Ball* digitalizado e traduzido. Outros projetos que existiam desde 1996 incluíam traduções de mangás da CLAMP como *X* e *Magic Knight Rayearth*, do grupo de *scanlation* *CLAMP Mailing List*. Traduções de mangá *shoujo* como *Fushigi Yuugi* estavam disponíveis em sites como *Tasuki no Miko's Fushigi Yuugi* desde 1999. Outras séries populares como *Sailor Moon*, *Slayers* e *Yu Yu Hakusho* também tiveram suas próprias páginas dedicadas às suas traduções. Outro site de tradução bastante

conhecido na época foi o *Wot-Club's InuYasha - Sengoku o-Togi Zoushi*, que fornecia traduções semanais de *InuYasha* desde 1997 e continuou funcionando por quase uma década.

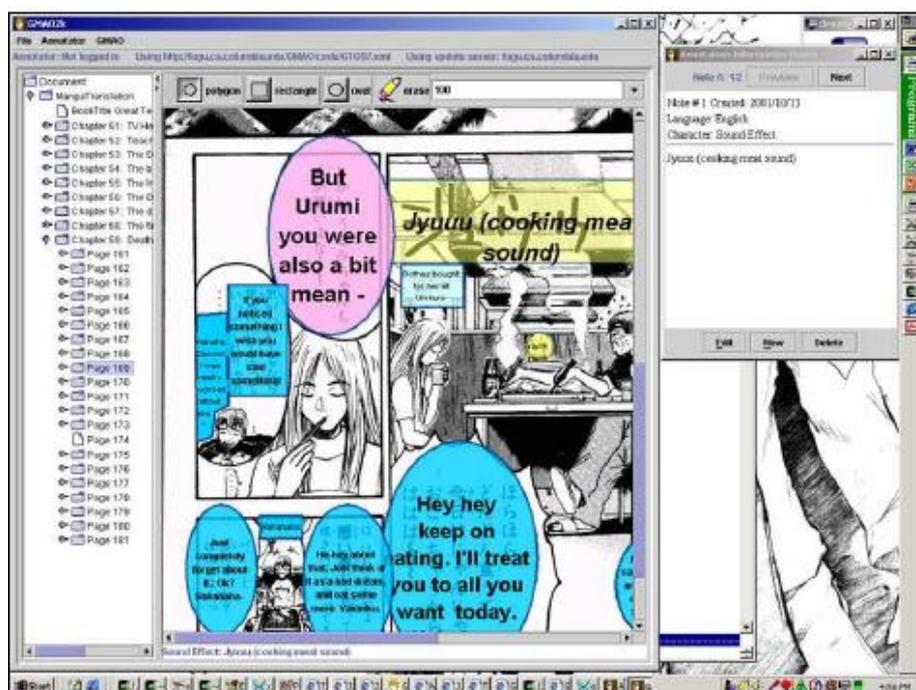
Em 2000, surgiu o primeiro grupo moderno de *scanlation*, o *Mangascans*, no canal do IRC¹¹ #mangascans, que rapidamente cresceu para um grupo de 30 pessoas. Embora houvesse grandes projetos individuais nesse período, o *Mangascans* foi o pioneiro ao concluir a *scanlation* de um mangá inteiro, trabalhando com títulos como *DNA*², de Masakazu Katsura, e *Love Hina*, de Ken Akamatsu, destinados ao público masculino. Mais tarde, esse grupo pioneiro ficou conhecido como "*MangaProject*", e diversos outros grupos similares surgiram a partir desse marco.

Nessa época, visando facilitar o processo de *scanlation*, foi desenvolvido um programa de código aberto chamado GMAO (*Great Manga Application Onizuka*).¹² O criador, Fugu Tabetai, iniciou um projeto de tradução colaborativa para o mangá *Great Teacher Onizuka*, de Tohru Fujisawa. Nele, as páginas em japonês eram disponibilizadas on-line, permitindo que pessoas inserissem o texto traduzido nos balões de diálogo utilizando o programa. Esse método dispensava preocupações com a edição, pois essa etapa era realizada automaticamente (CARLOS, 2011).

Figura 1 - O programa *Great Manga Application Onizuka* (GMAO)

¹¹ "IRC é a sigla para *Internet Relay Chat* e se trata de um protocolo de bate-papo baseado em texto que viabiliza a troca de mensagens de texto entre usuários" (ALMENARA, 2022).

¹² Disponível em: <<https://fugutabetai.com/software/GMAO/>>. Acesso em: 23 jan. 2024.



Fonte: Carlos (2011)

Os anos 2000 foram um período divisor de águas para a prática da *scanlation*: o número de fãs de mangás cresceu drasticamente, consequentemente aumentando o número de grupos de *scanlation*.¹³ No entanto, segundo Carlos (2011), muitos dos novos grupos passaram a priorizar a velocidade (as chamadas *speedscans*) em vez da qualidade (valorizada pelas *qualityscans*), à medida que os fãs pediam por lançamentos mais rápidos de seus mangás favoritos. Ainda hoje, os grupos ganham notoriedade e atraem mais seguidores/as à medida que conseguem disponibilizar os capítulos mais rapidamente do que outros grupos “concorrentes”. Assim, esses *scanlators* acabam buscando alternativas para acelerar o processo, provocando a perda da qualidade das traduções. Contudo, os/as *scanlators* mais antigos não concordavam com os ideais dos mais recentes, o que resultou em conflitos.

Outra novidade foi o surgimento de sites de base de dados e agregação de lançamentos de *scanlations*, com postagens diárias de capítulos, como o *DailyManga*, *Manga Johou* e *MangaUpdates*. Essa época também foi marcada pela interação entre *scanlators* e *mangakás* japoneses, e também entre

¹³ Disponível em: <<https://www.insidescanlation.com/history/history-1-2>>. Acesso em: 23 jan. 2024.

scanlators e editoras na intenção de tentar melhorar a qualidade de lançamentos oficiais. O *Inside Scanlation* menciona uma situação na qual um grupo apontou inconsistências na tradução de *InuYasha* em uma mensagem para VIZ Media, que respondeu positivamente.

Impulsionada pelas inovações na internet, uma nova fase surgiu na *scanlation*, com mais enfoque na aceleração da prática. Consequentemente, a oferta de *raws*,¹⁴ outrora limitadas, aumentou significativamente. Portanto, sites que disponibilizavam esse e outros materiais foram surgindo como, por exemplo, o *MangaHelpers*,¹⁵ criado em 2005 com o objetivo de fornecer semanalmente *raws*, páginas limpas, roteiros traduzidos e *scanlations* de forma rápida e eficiente aos/às fãs. O *MangaHelpers* logo se tornou um dos principais sites a viabilizar a *scanlation* em larga escala de mangás da revista *Shounen Jump* por meio dos vários grupos que surgiram graças à sua extensa comunidade, que alimenta até hoje pequenos e grandes *scanlators*. O crescimento desse cenário resultou no surgimento de vários grupos dedicados ao mesmo título, como é o caso de *Naruto*, que levou a disputas para determinar quem lança primeiro ou com melhor qualidade (CARLOS, 2011). No final dos anos 2000, as *raws* ficaram infinitamente mais fáceis de serem encontradas pela internet, e os lançamentos passaram a ser de 100 capítulos por dia, sendo 70-75% deles *shounen*.¹⁶ Sites de *download* direto e leitura on-line substituíram o IRC como a principal forma de distribuição, especialmente em relação aos grupos de *speedscan* de mangás *shounen* populares.¹⁷ Desde então, novos grupos e fãs trabalhando de forma individual surgem constantemente, muitas vezes sem orientação ou influência de *scanlators* mais antigos, adotando, assim, as suas próprias práticas.

No Brasil, a *scanlation* — também conhecida aqui como *scantrad* — começou a ganhar visibilidade também na década de 2000, fazendo sucesso em vários fóruns pela internet. No entanto, é difícil determinar uma data exata para a sua chegada em nosso país, já que sua disseminação foi gradual e orgânica. Segundo os estudos de Carlos (2011), ao mencionar informações do tópico “História dos *scanlators*” no fórum do já extinto site Central de

¹⁴ Digitalizações do mangá japonês original.

¹⁵ Disponível em: <<https://mangahelpers.com/>>. Acesso em: 04 fev. 2024.

¹⁶ Disponível em: <<https://www.insidescanlation.com/history/history-3-1.html>>. Acesso em: 05 fev. 2024.

¹⁷ Disponível em: <<https://www.insidescanlation.com/history/history-3-2.html>>. Acesso em: 05 fev. 2024.

Mangás, a primeira geração de *scanlators* no Brasil ocorreu entre 1999 e 2003, através da distribuição de discos virtuais do UOL e outros sites. Um dos primeiros grupos de *scanlation* a surgir teria sido o MangáBR, em 1999, e a maioria dos grupos utilizava como base as publicações de editoras norte-americanas como a Dark Horse e VIZ Media em qualidade precária e com a internet ainda na época de conexão discada.

De acordo com Carlos (2011), os/as leitores/as da *scanlation* eram geralmente os/as próprios/as *scanlators*, que estavam no ensino médio, faculdade ou já trabalhavam, correspondendo a uma faixa etária entre os 16 e 21 anos. O motivo do público ser mais restrito era provavelmente devido ao difícil acesso à internet, o que mudou entre 2000 e 2002 com a chegada da banda larga, e assim o trabalho foi facilitado, consolidando as próximas gerações de *scanlators*. Com o tempo, a prática foi adotando algumas condutas éticas estabelecidas por alguns/as líderes de grupo. São elas: a) quando uma série fosse licenciada no Brasil, o grupo de *scanlation* deveria parar imediatamente o lançamento do mangá; b) não trabalhar em um projeto já iniciado por outro grupo; c) se algum grupo fosse realizar um projeto de outro, este deveria solicitar autorização para tal. Os grupos que não seguiam essas regras, eram mal vistos pelos demais. No entanto, essas boas práticas tornaram-se uma convenção entre os grupos de *scanlation*, naturalmente incorporadas, embora nem todos as tenham adotado.

As próximas gerações foram marcadas pelo grande volume de produção e variedade de títulos (CARLOS, 2011). Os mangás eram disponibilizados em servidores ou *bots* estrangeiros e, após alguns anos, em sites próprios e em redes sociais. Assim como os *scanlators* estrangeiros, a comunidade de fãs brasileiros/as também teve que lidar com a pressão na velocidade dos lançamentos e competição por parte de outros grupos. A principal forma de distribuição por aqui também passou a ser por meio de *links* para *download* ou para a leitura on-line em sites agregadores de *scanlation*, além do estabelecimento de parcerias, retomando alguns procedimentos de *scanlators* mais experientes. Quanto às características mais marcantes dessa atividade, estas são exploradas no próximo tópico.

Características das *scanlations*

A prática da *scanlation* é historicamente associada à prática do *fansub*, visto que ambas surgiram praticamente ao mesmo tempo, voltadas para o mesmo

público-alvo — que vai desde crianças a adultos, a depender da demografia da obra da qual são fãs. Uma característica em comum é que, ao exercer esse trabalho, os tradutores/as fãs costumam usar apelidos ou *nicknames* para se referir a si mesmos nos créditos dos materiais que traduzem. Porém, a *scanlation* tem as suas próprias convenções.

Em seu pioneiro artigo, *Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales*, Ferrer Simó (2005) aborda a influência da tradução de fãs na tradução profissional, fazendo um estudo tanto sobre *fansubs* quanto *scanlations*. Na época em que o trabalho foi escrito, a prática ainda era recente e existiam poucos grupos devido ao grande fluxo do mercado editorial e por ser uma atividade mais trabalhosa que o *fansubbing*. No que se refere às características textuais das *scanlations*, Ferrer Simó (2005, p. 29) as categoriza de modo generalizado de acordo com o seguinte quadro:

Quadro 1 - Características da scanlation por Ferrer Simó (2005)

CARACTERÍSTICAS DA SCANLATION	
Formato	- .jpg, .jpeg, .pdf, .bmp - Disponível para <i>download</i> em zip ou por partes. - 180 páginas/volume em vários arquivos.
Grafismo	- Onomatopeias no original (sem tradução nem retoque gráfico) - Omissão de páginas de <i>copyright</i> e folhas de rosto
Conteúdo	- Neologismos e estruturas agramaticais - Nomes originais sem adaptação - Elementos culturais sem adaptação - Sufixos honoríficos japoneses sem adaptação

Fonte: Adaptado de Ferrer Simó (2005)

Por ser um trabalho feito por fãs, os/as tradutores/as amadores/as possuem maior familiaridade com a série ou gênero audiovisual em particular que traduzem. Ferrer Simó (2005, p. 29) cita, por exemplo, o caso dos *fansubs* de animes, considerados mais aceitáveis que legendas tradicionais pelos/as aficionados/as, pois “o público é muito exigente e deseja

saber o que dizem em japonês”.¹⁸ O mesmo acontece com as *scanlations*, pois o público espera algo bem parecido com o que lê, sendo mantidas as características mais típicas de determinada obra. Porém, nem todo grupo trabalha sob essa perspectiva, com a tradução podendo ser mais domesticadora ou mais estrangeirizante, como observado em uma publicação anterior sobre *fansubbing* de uma das pesquisadoras desse artigo (COSTA; SILVA, 2023), que acreditamos ser também aplicável em *scanlation*, considerando que as regras e condutas dos grupos variam muito. Além disso, como esse tipo de trabalho é realizado em equipe, há a possibilidade de múltiplas revisões por diferentes integrantes, o que garante um maior índice de acerto em comparação com o trabalho solitário e muitas vezes sujeito a prazos apertados de um/a tradutor/a profissional.

Considerando as exigências dos fãs, as editoras passaram a adotar o estilo japonês de se fazer mangá, mantendo, assim, o formato das obras originais. Além disso, os mangás eram traduzidos a partir do inglês, outro fator que desagradava o seu público. Isso pode ser explicado pelo fato de preferirem uma tradução mais literal e direta, pois, por estarem familiarizados com a obra original e tendo o costume de ler mangás por meio de *scanlation*, os/as fãs percebem as discrepâncias entre textos: os filtros culturais que acabam acontecendo em menor ou maior escala.

Apesar de parecer contraditório, o público entende que os *scanlators* são voluntários/as que podem não ter o mesmo conhecimento linguístico e cultural de um/a tradutor/a profissional, portanto exigem uma tradução direta das editoras oficiais, esperando que elas tenham recursos e acesso a esses/as profissionais — porém, mesmo assim não são passíveis de críticas. Embora seja uma técnica comum na tradução de obras orientais para o Ocidente, um exemplo notável é a tradução do mangá *Magi*, de Shinobu Ohtaka, publicada pela editora JBC, no qual os nomes de personagens e locais originais são em japonês, porém a JBC traduziu para o chinês. Segundo Archer (2016), isso se deve ao fato de “tanto os personagens quanto a cultura do império são baseados na China, mas a autora optou por usar a leitura japonesa dos nomes ao invés da chinesa”.¹⁹ Então, o nome do império “Kou” foi traduzido para “Huang”, e o nome do personagem “Hakuryuu” para

¹⁸ “[...] pues se trata de un público muy exigente, que quiere saber «qué es lo que dicen en japonés».”

¹⁹ Disponível em: <<https://www.otakupt.com/manga/magi-curiosidades/>>. Acesso em 31 de janeiro de 2025.

“Bai Long”, e assim por diante. Mesmo com essa cobrança, os/as fãs não deixam de consumir os mangás traduzidos por meio de tradução indireta das *scans*, que disponibilizam os capítulos rapidamente e de forma gratuita. Portanto, nesse ambiente, a tradução indireta é muitas vezes aceita e valorizada como um esforço da comunidade para compartilhar e promover o mangá. O exemplo a seguir ilustra um caso em que um grupo oferece, em sua própria página, um canal para o envio de mensagens por parte dos/as fãs.

Figura 2 - Apreciação de fãs pelo grupo InuYasha Downs



Fonte: InuYasha Downs²⁰

No que diz respeito ao acesso, existem sites de grupos específicos de *scanlation*, onde são divulgados os capítulos através de *links* para *download* e também, como mencionado anteriormente, os populares sites de leitura on-line, onde é possível ler os capítulos sem necessidade de baixar os arquivos, como o *MangaDex*²¹, o *BATOTO* e os portais brasileiros já extintos

²⁰ Disponível em: <<https://www.inuyashadowns.com.br/2021/11/hny-manga-cap-1.html>>. Acesso em 25 de abril de 2024.

²¹ Recentemente, o site *MangaDex* perdeu cerca de 25% de seu acervo após uma série de remoções motivadas por reivindicações de violação de direitos autorais. As solicitações partiram do conglomerado

MangasChan e *Union Mangás*. No entanto, quando sites maiores publicam as *scans* sem autorização dos grupos de tradução, muitas vezes eles não dão os devidos créditos ou removem as marcas d'água que identificam esses grupos. Com isso, os/as leitores/as passam a acessar diretamente esses sites agregadores, e não mais os sites ou plataformas dos *scanlators* originais. Isso reduz o tráfego, o engajamento e até possíveis doações recebidas pelos grupos, prejudicando sua visibilidade e continuidade.

Além da circulação não autorizada de *scanlations* em sites agregadores, outro problema recorrente é a venda de “mangás artesanais” com traduções de fãs de títulos bastante conhecidos pelo público, como *Hanyou no Yashahime*, de Takashi Shiina e Rumiko Takahashi, e *Diários de uma Apotecária*, de Natsu Hyuuga e Nekokurage. Esses materiais, produzidos de forma caseira e vendidos em *marketplaces* ou redes sociais, utilizam os arquivos traduzidos por grupos de *scanlation*, sem autorização e geralmente sem dar os devidos créditos. Isso não só desrespeita o trabalho voluntário dos tradutores/as como também configura uma forma de pirataria comercial, uma vez que há lucro sobre conteúdos não licenciados. Tais práticas prejudicam duplamente as *scans*: além de perderem visibilidade e acesso direto ao público leitor devido aos sites agregadores, os grupos ainda veem seu trabalho sendo apropriado e vendido por terceiros, o que desestimula a continuidade de projetos e compromete a ética dentro da comunidade de fãs.

Para tentar preservar sua autoria e manter alguma forma de controle sobre a distribuição, muitos grupos menores de *scanlation* adotam estratégias como a inserção de marcas d'água, páginas de aviso pedindo que o conteúdo não seja comercializado e, em alguns casos, protegem os arquivos com senhas ou distribuem capítulos apenas por canais fechados, como grupos no Discord ou Telegram. No entanto, essas medidas raramente impedem a disseminação não autorizada. O sentimento recorrente entre os membros/as desses grupos é de frustração e desmotivação, já que seu trabalho — realizado com base em um senso comunitário e de paixão pela obra — acaba sendo explorado por terceiros, sem reconhecimento e com fins lucrativos, o que vai contra a ideia original de uma prática feita “de fã para fã”, sem

sul-coreano Kakao e resultaram na retirada de títulos populares como *Dragon Ball*, *Bleach* e *My Dress-Up Darling*.

retorno financeiro. Devido a esses motivos, muitos desses grupos menores acabam se vendo obrigados a encerrar suas atividades.

Atualmente, uma fonte oficial para a leitura de mangás se tornou bastante popular: os aplicativos para Android ou iOS, como o *Crunchyroll Manga*, o *Comikey* e o *Toomics*, que estão disponíveis no Brasil e facilitam o acesso às obras para que os/as fãs possam ler em qualquer dispositivo. Além de oferecerem praticidade, essas plataformas também buscam combater a pirataria ao disponibilizar conteúdos licenciados, normalmente com alguns capítulos disponíveis gratuitamente.

Conforme também acontece nos *fansubs*, cada membro de um grupo de *scanlation* possui a sua função na atividade, como, por exemplo, a digitalização das páginas do material original, a limpeza (remoção dos textos em japonês), a tradução, a edição (inserção do texto traduzido, geralmente com fontes diferentes para cada situação, enriquecendo a tipografia) e a revisão final. Também há a possibilidade de os membros mais experientes treinarem os/as novatos/as na atividade que irão desenvolver. Da mesma forma que uma editora convencional, os prazos são estabelecidos e respeitados, assim mantendo a organização do grupo e uma boa relação com os/as leitores/as que os procuram para ler seus mangás e/ou quadrinhos (ARAGÃO, 2020). As imagens costumam ser mais estáveis entre *scanlations* e traduções oficiais, já que geralmente circulam no mesmo formato, sem alterações. No entanto, na prática da *scanlation*, existe uma técnica chamada *redraw*, em que as áreas da imagem cobertas pelo texto original são redesenhadas para acomodar a tradução. Apesar disso, há grupos que vão além, alterando até mesmo o desenho dos personagens, o que resulta em interferências significativas na arte original.

Existem duas convenções muito marcantes que estão presentes na maioria das *scanlations*: a inserção de notas do/a tradutor para explicar um elemento cultural e/ou a presença de comentários pessoais dos/as próprios/as *scanlators* sobre a obra que traduzem, personagens ou agradecimentos, como demonstra a imagem a seguir.

Figura 3 - Exemplo de comentário de scanlator em *Um Sinal de Afeto* (Suu Morishita)

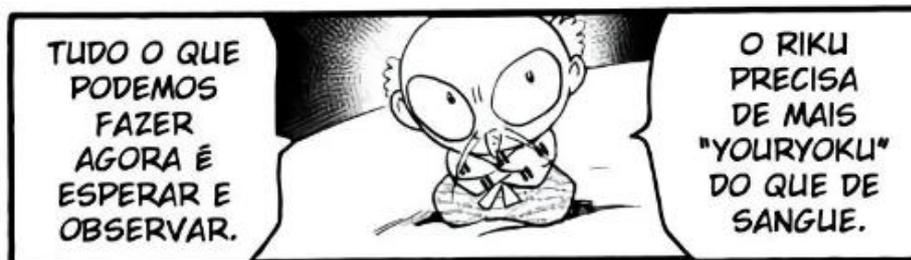


Fonte: Lady Otomen

Observa-se, neste exemplo, que o comentário da *scanlator* “Bijouane” se confunde visualmente com um diálogo ou até mesmo com uma mensagem de texto enviada pela personagem, que é surda e costuma se comunicar por aplicativo de mensagens.

As notas dos/as tradutores/as podem desempenhar várias funções, desde facilitar a compreensão cultural até fornecer informações sobre o processo, além de estabelecer uma conexão com a comunidade de fãs. O tom geral dos comentários pode variar, e a escolha de expressões, humor ou estilo linguístico pode refletir a personalidade dos/as *scanlators* envolvidos/as. É importante notar que essa autonomia na *scanlation* não é necessariamente negativa. Ela pode adicionar uma camada de humanidade e paixão ao processo, contribuindo para uma experiência mais envolvente e representativa para os/as leitores/as. No entanto, é importante que os grupos de *scanlation* busquem um equilíbrio entre expressar suas interpretações pessoais e respeitar a arte original do/a *mangaká*. No exemplo abaixo, o grupo fornece uma informação sobre um elemento cultural da obra traduzida.

Figura 4 - Exemplo de comentário explicativo sobre um elemento cultural em *Hanyou no Yashahime* (Takashi Shiina e Rumiko Takahashi)



NT: "Youryoku" são os vários tipos de habilidades que um youkai pode ter.

Fonte: InuYasha Downs

Alguns desses grupos recebem doações dos seus/as seguidores/as apenas para manter o trabalho, mas não recebem nenhuma remuneração, pois eles próprios entendem o que fazem como um *hobby*. Muitos dos sites de *scanlation* são mantidos por publicidade e frequentemente acusados de "roubar" doações ou lucrar em cima do trabalho gratuito, apesar de dificilmente arrecadarem o valor referente ao domínio do site, além de ter que arcar com os custos de nuvens de armazenamento como o Google Drive, por exemplo, que são utilizadas para transferir os arquivos. Hoje em dia, é comum que sites de *scanlation* e *fansub* incluam anúncios (*ads*) em suas páginas, bem como protetores de links, utilizando esses recursos como formas de monetização sem a necessidade de depender de contribuições. Com a monetização por meio dos anúncios, o ganho mensal atinge no máximo 1 dólar (cerca de R\$5) e, às vezes, esse valor nem é alcançado. Já o protetor de links é utilizado para proteger os links que dão acesso aos conteúdos, evitando que sejam denunciados.

Para O'Hagan (2009, p. 101), este tipo de Tradução Gerada pelo Usuário (TGU),²² em inglês, *user-generated translation* (UGT), "empreendida voluntariamente pelos fãs, aproveita a conectividade global e a colaboração on-line para produzir e disponibilizar traduções em espaços de mídia".²³ Justamente por possuir esse caráter colaborativo, a prática da *scanlation* é

²² O'Hagan (2009) emprega o termo "tradução gerada pelo usuário" (UGT, tradução nossa) para designar uma ampla gama de tradução, realizada por meio da participação livre dos/as usuários/as em espaços de mídia digital, nos quais a tradução é conduzida por indivíduos não especificados que se autoselecionam. Original: "I use the term —user-generated translation (UGT) [...] to mean a wide range of Translation, carried out based on free user participation in digital media spaces where Translation is undertaken by unspecified self-selected individuals."

²³ "[...] undertaken by fans leverage global connectivity and online collaboration to produce and deliver translations and make them available in media spaces."

bastante dinâmica, passando por constantes transformações ao longo do tempo, conforme aborda Aragão (2020, p. 187): “alterações e correções de traduções, mudança de tradutor responsável pelo projeto devido ao alto índice de reclamações, etc.” Nesse sentido, a opinião do público apresenta relevância significativa aqui, algo difícil de se conceber com uma editora convencional. É importante notar também que a publicação oficial pode levar meses até o lançamento, enquanto o processo é mais ágil no caso da *scanlation*.

A prática da *scanlation* versus direitos autorais

Conforme defendem Vazquez-Calvo, Shafirova e Cassany (2019, p. 203), os/as *scanlators* são mediadores culturais e “criam oportunidades para aprendizado e exploração de novas formas de construção de significado usando múltiplos recursos semióticos”,²⁴ porém, a prática não é bem vista pelo mercado editorial devido às questões de violação de direitos autorais, e muitos esforços estão sendo feitos para promover a leitura oficial por meio de publicações licenciadas e traduções autorizadas. No entanto, um dos principais objetivos da *scanlation* também é chamar atenção das editoras para que elas publiquem as suas histórias favoritas oficialmente.

Por volta dos anos 2000, a *scanlation* era vista como algo que a indústria não conseguiria impedir, portanto editoras de mangá nos EUA hesitavam em tomar medidas legais, pois isso poderia prejudicar sua *fanbase*²⁵ — até porque a visibilidade dada por esses/as fãs era benéfica para a popularidade dos títulos (LEE, 2011). A relação até então pacífica entre *scanlators* e a indústria de mangás (LEE, 2009) foi se dissipando nos anos 2010, quando vários grupos de *scanlation* se viram obrigados a desativar seus sites de leitura on-line nos EUA, o que causou preocupação para os *scanlators* de outros países que dependiam da tradução em inglês. Na mesma época, surgiu a iniciativa da companhia japonesa *Digital Manga Publishing* para a *Digital Manga Guild* (DMG), onde a ideia era recrutar esses fãs tradutores/as para trabalhar conforme o de costume e serem remunerados. A ideia era lançar diretamente do japonês para o inglês e para outras línguas, sendo inicialmente lançados títulos *yaoi/BL* (Carlos, 2011). Porém, o projeto recebeu

²⁴ “Scanlators as cultural mediators create opportunities for learning and exploring new ways of meaning-making using multiple semiotic resources.”

²⁵ Todos/as os/as fãs de determinado artista, livro, filme etc.

muitas críticas acerca da demora para atualizações e pagamentos bem abaixo do mercado, o que resultou em seu encerramento. Em sua pesquisa sobre a profissionalização de *scanlators*, Yamashita (2023) menciona os grupos *ReaperScans* e *FlameScans*, que são remunerados/as pelo trabalho que fazem, embora isso seja raro. O site e aplicativo WEBTOON, cuja tradução dos seus *webtoons*²⁶ é realizada por profissionais, conta uma área específica para os/as fãs praticarem a *scanlation*,²⁷ porém eles/as não são remunerados/as e, possivelmente por esse motivo, nem sempre uma história é traduzida por completo em língua portuguesa.

Hoje o mangá é um produto global, mas o seu processo de licenciamento em outros países não é homogêneo (BERTO; ALMEIDA, 2023), o que faz com que os/as fãs mais fervorosos/as não se deem por satisfeitos/as apenas com o que é disponibilizado oficialmente. Por meio das redes sociais e portais de notícias on-line, o acesso a conteúdos da indústria diretamente do Japão é imediato, portanto, o acesso rápido aos capítulos e a interação entre fãs através das redes sociais são bastante valorizados nesse meio. O desejo de evitar *spoilers* impulsiona ainda mais a rapidez para a liberação de um novo capítulo, uma vez que os/as fãs buscam preservar a surpresa e a emoção da narrativa.

Segundo aponta Lee (2009), alguns títulos só foram licenciados fora do Japão após terem feito sucesso em comunidades de *scanlation*, afetando positivamente a venda de mangás populares e seus produtos oficiais. Portanto, a *scanlation* pode servir como termômetro do mercado para as editoras, apontando para uma demanda ainda não atendida. De acordo com Berto e Almeida (2023, p. 208), “sua prática não prejudica muito as vendas físicas de mangás licenciados, embora possa sim atrapalhar as vendas oficiais on-line no formato de e-books, que são uma tendência para o futuro”.

Em contrapartida, segundo a conta oficial do Twitter/X do mangá que divulga informações sobre *The Ancient Magus Bride (Mahoutsukai no Yome)*, de Kore Yamazaki, autores/as e editoras japonesas apostaram em nova empreitada para combater a pirataria, alegando “danos sérios à cultura e à

²⁶ *Webcomics* ou *manhwas* sul-coreanos publicados on-line.

²⁷ Semelhante ao que acontece com o serviço de *streaming* Viki, que recorre a fãs para traduzir legendas.

indústria de mangá, tanto domesticamente quanto internacionalmente”²⁸: a tradução por Inteligência Artificial (IA). A novidade gerou polêmica nas redes sociais,²⁹ já que a tradução da empresa de IA contratada conta com edição e revisão de tradutores/as profissionais para lançar os capítulos do mangá simultaneamente em inglês e japonês, com planos de também incluir o mandarim em seguida. Consequentemente, por falta do conhecimento da complexidade do processo de tradução, essa decisão pode resultar em pagamentos ainda mais baixos para os/as tradutores/as, que muitas vezes terão que retraduzir, além de revisar e editar os materiais. Essa movimentação do mercado editorial japonês também está em consonância com ações políticas recentes, como as do *mangaká* Akamatsu Ken, atualmente membro da Câmara dos Conselheiros (equivalente ao Senado japonês), que tem atuado ativamente na defesa dos direitos autorais e no combate à pirataria digital no setor de mangás e animes.

Lançado em 2019, o MangaPlus, que é uma plataforma de leitura de mangá on-line e aplicativo para Android e iOS de propriedade da editora Shueisha, tem sido visto como um exemplo no combate à pirataria pela indústria do mangá. Até onde se tem conhecimento, as traduções do serviço são realizadas por profissionais em cada etapa, sem a utilização de IA (GASSERUTO, 2023). Apesar do sucesso impulsionado pelo lançamento de capítulos simultâneos, títulos de destaque da revista *Shounen Jump*, como *Jujutsu Kaisen* e *One Piece*, por exemplo, seguem em alta entre a comunidade *scanlator*. Seus capítulos são distribuídos ilegalmente na internet dias antes do lançamento oficial e logo se tornam o assunto mais comentado das redes sociais, pois são lidos por meio de tradução amadora, porém muitos desses/as fãs releem o capítulo na plataforma oficial em busca de uma tradução “mais confiável” ou para apoiar o/a *mangaká*.

²⁸ “Illegal manga piracy sites that publish these cause serious harm to the manga culture and industry both domestically and internationally.” Disponível em: <https://x.com/magus_bride/status/1738118307985912165>. Acesso em: 22 dez. 2023.

²⁹ Assim como a notícia de que a plataforma de *streaming* voltada para anime *Crunchyroll*, que anteriormente já foi um *fansub*, está investindo em IA para legendagem e transcrição, segundo o próprio CEO. Mais informações em: <<https://www.jbox.com.br/2024/02/27/crunchyroll-esta-investindo-em-i-a-para-legendagem-e-transcricao-diz-ceo/>>. Acesso em: 27 fev. 2024.

A adoção da tradução por IA³⁰ como estratégia para conter as *scanlations* pode não ser tão eficaz quanto se espera, já que a maioria desses grupos se destaca justamente pela dedicação em oferecer traduções humanas de qualidade, feitas com agilidade, atenção aos detalhes e sensibilidade cultural — aspectos que, aparentemente, as IAs ainda não conseguem reproduzir de maneira convincente. Em uma postagem em seu blog,³¹ a diretora de localização e tradutora de japonês para inglês, Jennifer O'Donnell (2021), afirma que a inclusão da IA é prejudicial à indústria de entretenimento como um todo porque reduz a qualidade da localização, à medida que as pessoas cortam cada vez mais seus custos para economizar dinheiro. Ela também aponta que, depois da IA, será difícil elevar o padrão, pois os detentores dos direitos autorais querem a localização mais barata possível. Dado esse cenário, é impossível obter uma tradução barata que também seja de boa qualidade.

Por outro lado, é compreensível a má reputação devido à “ilegalidade” da atividade, que acarreta o preconceito pela suposta baixa qualidade na tradução e também por prejudicar tradutores/as profissionais, desvalorizando a profissão. Por esse motivo, grandes sites agregadores de *scanlation* têm sido desativados por ordem judicial, como aconteceu com o conhecido site Mangá Livre, que continha milhares de títulos, desde mangás, *webtoons*, *manhwas* (quadrinhos coreanos) e *manhuas* (quadrinhos chineses), e precisou encerrar as atividades,³² deixando em sua página apenas a divulgação de *links* oficiais para leitura dessas obras.

³⁰ Um exemplo de qualidade questionável das traduções por IA, é a tradução para a legendagem do anime *The Yuzuki Family's Four Sons* (*Yuzuki-san Chi no Yon Kyoudai*), cujas legendas incompreensíveis em inglês causaram revolta entre os/as fãs, o que provavelmente prejudicou o alcance da série, mesmo tendo sido resolvido posteriormente (GASSERUTO, 2023).

³¹ Onde também são destacados exemplos de erros e inconsistências de tradução por IA.

³² Assim como muitos sites que disponibilizavam episódios de animes também foram encerrados.

Figura 5 - Página do site Mangá Livre



Fonte: mangálivre.net

Em sua página do Twitter/X,³³ foi postado um vídeo explicativo sobre o principal motivo que levou a essa decisão: uma lei norte-americana conhecida como *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)*, que trata de questões relacionadas a direitos autorais em ambiente digital. A queda do Mangá Livre surpreendeu os/as fãs devido à perda de seu vasto acervo de mangás, além da organização e usabilidade do site, onde os/as leitores/as costumavam interagir ativamente nos comentários. O aumento nos preços dos mangás físicos, a busca por acesso imediato e títulos ainda não licenciados contribuíram para que o Mangá Livre se tornasse o principal site agregador de *scanlation* no Brasil. Embora a quantidade de sites semelhantes tenha diminuído, a comunidade de *scanlators* continua resistindo, motivada pela grande demanda e pelo desejo de compartilhar essas obras com leitores/as que enfrentam barreiras financeiras ou linguísticas.

³³ Disponível em: <<https://x.com/MangaLivreNet/status/1718823866749858122>>. Acesso em: 13 fev. 2024.

Considerações finais

Uma questão crucial no processo da *scanlation* é o fato de ser realizado por fãs, que passam a possuir conhecimento prévio da narrativa. Isso pode agregar profundidade e autenticidade à tradução de mangás por fãs, permitindo uma abordagem mais alinhada com as expectativas do público, geralmente outros/as fãs. Essa familiaridade fornece bases para captar nuances sutis na linguagem e no diálogo, que muitas vezes podem não ser evidentes para tradutores/as profissionais que não são fãs. Os *scanlators* podem entender referências culturais específicas, piadas internas e trocadilhos que seriam difíceis de traduzir sem essas pressuposições de conhecimento feitas pelo/a tradutor/a em relação ao seu público — pressuposições essas que proporcionam ferramentas valiosas para os/as *scanlators*.

Nesse contexto, com bastante experiência de leitura de obras traduzidas por *scanlation* e somada à própria atividade de *scanlator* de uma das autoras desse artigo, é possível notar certas tendências nesse meio como, por exemplo, a realização de pesquisas cuidadosas para garantir que o trabalho atenda aos padrões de qualidade já conhecidos e esperados pelos/as fãs. Percebe-se a preocupação desses grupos em respeitar as características originais das obras e do gênero textual mangá, priorizando, ao mesmo tempo, uma comunicação efetiva com o público por meio de notas, comentários e postagens nas redes sociais. Isso pode ser observado na sensibilidade ao preservar a função estética e narrativa da obra que está sendo traduzida — o que pode variar de um grupo para outro.

Por fim, este estudo ressalta a importância da *scanlation* como uma prática que democratiza o acesso e promove a visibilidade de obras originárias de diversas culturas. Embora não se deva apoiar ações que incentivem a pirataria ou infrinjam direitos autorais, é inegável seu papel no fortalecimento de comunidades de fãs no fomento a debates culturais e na divulgação de produções que poderiam permanecer desconhecidas em mercados internacionais. Ao engajar fãs como agentes ativos na disseminação de conteúdo, a *scanlation* também reafirma a tradução como uma ponte entre culturas, destacando sua relevância no alcance global e na valorização dessas obras.

Referências

- ALMENARA, I. O que é IRC?. **Canal Tech**, 2022. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/o-que-e-irc-1409/>>. Acesso em: 21 jan. 2024.
- ARAGÃO, S. M. Scanlation e o poder do leitor-autor na tradução de mangás. **Tradterm**, São Paulo, Brasil, v. 27, p. 75–113, 2016.
- BERTO, R.; ALMEIDA, M. A cadeia produtiva do mangá. **Arquivos do CMD**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 193–211, 2023. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/CMD/article/view/47652>. Acesso em: 12 fev. 2024.
- CARLOS, G. S. **Mangá**: o fenômeno comunicacional no Brasil. In: X CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL (Intercom), Blumenau, p. 1-15, 2009.
- COSTA, F. S. G.; SILVA, M. C. C. C. Entre a exotização e a normalização: as soluções de tradução do fansub Legendas em Série para expressões idiomáticas na série Brooklyn Nine-Nine. **Belas Infiéis**, Brasília, Brasil, v. 12, n. 1, p. 01–18, 2023. DOI: 10.26512/belasinfiéis.v12.n1.2023.48707. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/article/view/48707>. Acesso em: 13 mai. 2024.
- Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2024. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/>>. Acesso em: 21 jan. 2024.
- FERRER SIMÓ, M. R. Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. **Puentes**. nº 6, p. 27-44, 2005.
- FERRÉS, J.; PISCITELLI, A. Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores. **Lumina**, v. 9, n. 1, p. 1-16, 2015.
- GASSERUTO, L. **'Magus Bride' entra em polêmica devido ao uso de tradução com IA**. Disponível em: <<https://www.jbox.com.br/2023/12/23/magus-bride-entra-em-polemica-devido-ao-uso-de-traducao-com-ia/>>. Acesso em: 23 dez. 2023.
- HIRATA, T. & GUSHIKEN, Y. *Scanlation*: Prática midiática de fãs e a circulação de mangás na cibercultura. **XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste**, 2011. Disponível em: <http://intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2011/resumos/R27-0061-1.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2024.

- JENKINS, H. *et al.* **Cultura da Conexão** – Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável. São Paulo: Aleph, 2014.
- JÜNGST, H. Translating manga. *In*: ZANETTIN, F. **Comics in translation**. New York: Routledge, 2014: 50-78.
- LEE, H. K. Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. **Media, Culture & Society**, v. 36, n. 6, p. 1011-1022, 2009.
- LEE, H. Cultural consumers as “new cultural intermediaries”: manga scanlators. **Arts Marketing: An International Journal**, Vol. 2 No. 2, pp. 131-143, 2012. <https://doi.org/10.1108/20442081211274011>
- LEE, H. K. Participatory Media Fandom: A Case Study of Anime Fansubbing. **Media, Culture & Society**, 33(8), 1131–1147, 2011.
- O’DONNELL, J. **Why Machine Translating Japanese Media is a BAD Idea**, 2021. Disponível em: <<https://j-entranslations.com/why-machine-translating-japanese-media-is-a-bad-idea/>>. Acesso em: 12 fev. 2024.
- O’HAGAN, M. Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. **Journal of Internationalisation and Localisation**, v.1, n.1, p. 94–121. 2009.
- RAMPANT, J. The manga polysystem: what fans want, fans get. *In*: JOHNSON-WOODS, Toni (Org.). **Manga: an anthology of global and cultural perspectives**. New York: Continuum, p. 221-232, 2010.
- REUILLARD, P.; PFAU, M.; MORINAKA, E.; ASSIS, R.; AMARAL, V. Pela inserção dos Estudos da Tradução das rubricas da CAPES e do CNPq. *In*: REUILLARD, P.C.; PAGANINE, C.; ASSIS, P. C.; AMARAL, V. A. (Org.). **Horizontes da Tradução: perspectivas do GTTRAD/ANPOLL**. 1ed. João Pessoa: Editora do CCTA, 2024, v. 1, p. 13-31.
- SE LIGA NERD. Remoção de mangás: MangaDex perde cerca de 25% de seu acervo após solicitações de DMCA. Se Liga Nerd, 2025. Disponível em: <https://seliganerd.com/remocao-de-mangas-mangadex/>. Acesso em: 20 mai. 2025.
- SIGILIANO, D.; BORGES, G. Fansubbing: o diálogo entre a competência midiática e a produção dos fãs da ficção seriada. **Animus: Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, Santa Maria, RS, v. 18, n. 38, p. 249-268, 2019. <https://doi.org/10.5902/2175497736067>
- STUPIELLLO, E.; BERTONI, B. Anatomia do Legender: examinando a tradução colaborativa em Grey’s Anatomy. **Tradterm**, v. 33, p. 26-53, 2019.

VAZQUEZ-CALVO, B., SHAFIROVA, L.; CASSANY, D. An overview of multimodal fan translation: fansubbing, fandubbing, fan translation of games, and scanlation. **Insights into Audiovisual and Comic Translation. Changing Perspectives on Films, Comics and Video Games**, 191–213.2019. YAMASHITA, L. S. **A profissionalização de *scanlations*: investigação de um fenômeno tradutório**. 37 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023.

Resumo

O presente artigo tem como objetivo fazer uma retrospectiva histórica, conceitual e social sobre a *scanlation*, especialmente no Brasil. No que diz respeito a metodologia de pesquisa, foi realizada uma análise bibliográfica a partir de artigos científicos sobre a temática, sites agregadores de *scanlantion*, redes sociais, além da experiência prática de uma das pesquisadoras dessa pesquisa. Por fim, este estudo destaca a *scanlation* como uma prática que democratiza o acesso a obras de diversas culturas, além de reafirmar a tradução como uma ponte essencial para sua valorização e alcance global.

Palavras-chave

Tradução de quadrinhos; tradução de mangá; scanlation

Abstract

This paper aims to provide a historical, conceptual, and social overview of scanlation, with a particular focus on its development in Brazil. The research methodology involved a bibliographic analysis of scientific articles on the subject, an examination of scanlation aggregator websites and social media, as well as insights from the practical experience of one of the researchers. Ultimately, this study highlights scanlation as a practice that democratizes access to works from diverse cultures while reaffirming translation as an essential bridge for their recognition and global reach.

Keywords

Comics translation; manga translation; scanlation