

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS MODERNAS**  
**FACULDADE DE LETRAS**

Evaldo Luiz Augusto Marconato

***FANSUBBING E V-TUBERS: A CONVERGÊNCIA DOS ANIMES E DO LIVE  
STREAMING EM LEGENDAS AMADORAS***

JUIZ DE FORA

2022

Evaldo Luiz Augusto Marconato

***FANSUBBING E V-TUBERS: A CONVERGÊNCIA DOS ANIMES E DO LIVE  
STREAMING EM LEGENDAS AMADORAS***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Letras-Tradução.

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia Fabiane Amaral da Cunha Lacerda

JUIZ DE FORA

2022

**FANSUBBING E V-TUBERS: A CONVERGÊNCIA DOS ANIMES E DO LIVE  
STREAMING EM LEGENDAS AMADORAS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Departamento de Letras  
Estrangeiras Modernas da Faculdade de  
Letras da Universidade Federal de Juiz  
Fora como requisito parcial para a  
obtenção do grau de Bacharel em Letras-  
Tradução.

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia Fabiane  
Amaral da Cunha Lacerda

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Patrícia Fabiane Amaral da Cunha Lacerda (Orientadora)

Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Profa. Dra. Carolina Alves Magaldi

Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Prof. Dr. Aduino Lúcio Caetano Vilella

Universidade Federal de Juiz de Fora

Data da Defesa:

20/06/2022

## RESUMO

Os *v-tubers* – abreviação de *Virtual YouTuber* – se popularizaram no mundo nos últimos 5 anos, fazendo surgir uma nova forma de entretenimento que une o *anime* e o *live streaming*. Por se tratar de um tema ainda não abordado, o objetivo deste trabalho é cotejar as legendas amadoras selecionadas do canal do YouTube “Vtuber Legendadas” com o que se espera de uma legenda profissional, bem como excogitar se a qualidade das legendas é um fator negativo para a popularização de canais de *fansubs*. A fim de cumprir os objetivos propostos, buscou-se respaldo na Teoria dos Polissistemas, de Even-Zohar (1978, 1990), e nas obras de Venuti (1995, 2008), Berman (1985 [2000]) e Ribeiro (2018). Como metodologia, optou-se por adotar o método qualitativo (NEVES, 1996). Para a realização da análise, foi constituído um *corpus* a partir de sete capturas de tela e de nove transcrições de falas retiradas do canal “Vtubers Legendadas”, no YouTube. Nesse sentido, a análise revelou que o crescimento do canal “Vtubers Legendadas” não estaria associado à qualidade das legendas.

**Palavras-chave:** tradução; legendagem amadora; *anime*; *fansubs*; *v-tubers*

## ABSTRACT

*V-tubers* – abbreviation from Virtual YouTuber – became popular around the world in the last 5 years, bringing a new type of entertainment that merges *anime* and livestreaming. This dissertation aims to compare amateur subtitling – gathered from the YouTube channel “Vtubers Legendadas” – with what can be expected from professional subtitles, as well as to ponder whether the quality of those subtitles hinders the channel’s popularity or not. In order to reach the proposed goals, the analysis is supported by Even-Zohar’s Polysystem Theory (1978, 1990), by Venuti’s (1995, 2008), Berman’s (1985 [2000]) and Ribeiro’s (2018) works. This work’s methodology consists on a qualitative analysis, as per Neves’s works (1996). The corpus is composed by seven screenshots and nine speech transcriptions taken from the YouTube channel “Vtubers Legendadas”. Based on the results of the analysis, it was revealed that the inconsistencies found in amateur subtitling was not a hindering factor to the channel’s popularization.

**Keywords:** translation; amateur subtitling; anime; fansubs; v-tubers

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Captura de Tela Usada Pekora.....	17
Figura 2 – Postagem oficial no Twitter da v-tuber Gawr Gura.....	21
Figura 3 – Captura de tela Takanashi Kiara.....	39
Figura 4 – Captura de tela Kirara Mimi.....	40
Figura 5 – Captura de tela do canal oficial da v-tuber Kirara Mimi.....	41
Figura 6 – Captura de tela de um meme enviado pelo chat A .....	42
Figura 7 – Captura de tela de um meme enviado pelo chat B .....	42
Figura 8 – Ayame Nakiri A.....	51
Figura 9 – Ayame Nakiri B.....	51
Figura 10 – Captura de Tela de YaGurlShelly A .....	53
Figura 11 – Captura de Tela de YaGurlShelly B .....	53
Figura 12 – Ayame Nakiri C .....	54
Figura 13 – Rushia Uruha .....	55
Figura 14 – Captura de tela legendada – Pikamee e Hikasa .....	56

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Excerto transcrito de uma transmissão de Moona Hoshinova.....	24
Quadro 2 – Exemplo de intercâmbio cultural A .....	25
Quadro 3 – Gírias trazidas pelo chat na transmissão de Inugami Korone .....	37
Quadro 4 – Proposta de solução para legenda A.....	52
Quadro 5 – Proposta de solução para legenda B.....	52
Quadro 6 – Transcrição – Stick on a Carrot .....	58
Quadro 7 – Transcrição – I made it .....	60
Quadro 8 – Transcrição – Tsundere.....	62
Quadro 9 – Transcrição de um exemplo de Tsundere .....	63
Quadro 10 – Transcrição – Edgy e Cringe .....	63
Quadro 11 – Transcrição – Guys .....	64
Quadro 12 – Transcrição – Hitbox.....	65
Quadro 13 – Transcrição – Taihen 1 .....	67
Quadro 14 – Transcrição – Taihen 2.....	68
Quadro 15 – Transcrição sobre superposição de línguas - Nein.....	69

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Comparação entre canais de legendagem de v-tubers .....	72
--	----

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	10
LEGENDAGEM AMADORA E <i>V-TUBERS</i> .....	14
1.1. Legendagem amadora: caracterização geral .....	15
1.2. Papel da legendagem amadora e da tradução indireta na mobilidade entre polissistemas culturais .....	18
1.3. O inglês como língua franca entre <i>v-tubers</i> .....	22
1.4. Conclusões .....	26
<i>V-TUBERS: A JUNÇÃO DOS ANIMES E DO STREAMING</i> .....	28
2.1. O gênero <i>anime</i> : caracterização geral .....	29
2.2. As plataformas de <i>streaming</i> no Brasil e no mundo: uma visão geral.	30
2.3. <i>V-tubers</i> : uma forma de interação na atualidade .....	33
2.4. Intercâmbio linguístico-cultural no contexto de <i>v-tubing</i> .....	36
2.5. Conclusões .....	43
ANÁLISE DAS LEGENDAS .....	45
3.1. Procedimentos Metodológicos .....	49
3.2. Análise técnica das legendas.....	50
3.2.1. Notas de tradução em tela.....	50
3.2.2. Comentários em tela.....	54
3.3. Análise linguístico-cultural das legendas.....	57
3.3.1. Tradução Indireta.....	58
3.3.2. Estrangeirismos .....	60
3.3.3. Superposição de línguas .....	66
3.4. Reflexões .....	70
3.5. Conclusões .....	74
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	76
REFERÊNCIAS.....	79

## INTRODUÇÃO

Neste trabalho, apresentaremos uma nova forma de entretenimento que se popularizou na internet nos últimos cinco anos: o *v-tubing*. O termo *v-tuber* – e, por consequência, o verbo *v-tubing* – é uma abreviatura de *Virtual YouTuber*. Este se caracteriza, de modo geral, como uma junção entre o estilo artístico e os lugares-comuns característicos dos *animes* e dos *mangás* e o *live streaming*, transmissões ao vivo que contam com interação entre *streamer* – a pessoa que realiza a transmissão ao vivo – e o *chat* – uma espécie de bate-papo ao vivo no qual os espectadores interagem tanto com os *streamers* quanto com outros espectadores em tempo real. Assim como ocorreu no início dos anos 2000 com o surgimento das legendas amadoras de *animes* feitas por fãs, o universo dos *v-tubers* conta com fãs que publicam vídeos legendados na internet – geralmente no YouTube. O objeto de análise do presente trabalho são tais legendas amadoras em português de *clips* – trechos retirados de transmissões ao vivo – de *v-tubers*, mais especificamente, capturas de tela e legendas transcritas do canal brasileiro “Vtubers Legendadas”.

Nosso objetivo com este trabalho é cotejar as legendas amadoras com o que se poderia esperar de uma legenda realizada para um contexto profissional e por profissionais formalmente qualificados, à luz dos trabalhos de Ribeiro (2018) e Cintas e Sánchez (2022). Outrossim, discutiremos alguns pontos de interesse no que concerne a tais legendas, como aspectos técnicos da legendagem – isto é, número de linhas e caracteres por linha, espaço e posição em tela, notas de legenda e comentários – e aspectos linguístico-culturais, como o uso do inglês como língua franca (tradução indireta), os estrangeirismos inseridos nas legendas e a superposição de línguas nas falas das *v-tubers*. Por último, temos como objetivo propor um trabalho sobre um tema ainda não explorado no âmbito acadêmico brasileiro. Nesse sentido, acreditamos que seja válido propor um pontapé inicial para futuras pesquisas sobre o tema – independentemente da área acadêmica –, devido à rápida popularização dos *v-tubers* nos ambientes virtuais, que já atraiu os olhares do *marketing* de grandes empresas ao redor do mundo.

O presente trabalho, portanto, justifica-se na ausência de trabalhos acadêmicos brasileiros não apenas sobre legendagens no contexto do *v-tubing*, mas também sobre os *v-tubers* em si. Por ser um nicho ainda inexplorado no meio acadêmico brasileiro, que possui elementos de relevância para diversas áreas das Ciências Humanas – a Linguística e os Estudos da Tradução, por exemplo –, acreditamos ser justificada a decisão de realizar um trabalho sobre o tema, ainda que introdutório e restrito ao contexto da área de tradução. Além disso, grandes empresas já utilizaram *v-tubers* em suas campanhas publicitárias, logo, está claro que esta nova forma de entretenimento impacta diversos meios culturais, especialmente em ambientes virtuais.

Neste trabalho, levantamos os seguintes questionamentos: i) pode-se inferir o nível de domínio do inglês de quem realizou as legendas selecionadas? Se sim, qual o nível inferido?; ii) se assumirmos o ponto de vista de um profissional da legendagem, o quão adequadas são as legendas amadoras apresentadas?; iii) se assumirmos o ponto de vista de um espectador familiarizado com os aspectos linguístico-culturais dos universos do *mangá*, do *anime* e do *v-tubing*, o quão adequadas são as legendas amadoras apresentadas?; e iv) considerando apenas o objetivo das legendas em português, quais decisões tradutórias poderíamos considerar satisfatórias? Após responder a estas perguntas, excogitaremos sobre o possível impacto que uma legenda de qualidade profissional – atendo-se às particularidades dos contextos em que será apresentada – poderia ter no que tange aos números de visualizações e presença *on-line*, bem como a possível rentabilidade de se investir em um nicho pouquíssimo explorado no Brasil. Para tal, teremos como principal arcabouço teórico a Teoria dos Polissistemas, de Even-Zohar (1978, 1990), as reflexões sobre a história da tradução e a (in)visibilidade do tradutor, por Venuti (1995, 2008), as superposições de línguas no contexto da tradução, segundo Berman (1985 [2000]) e as prescrições para uma legendagem de qualidade profissional, nos termos de Paredes *et. al.* (2016), Ribeiro (2018) e Cintas e Sánchez (2022).

Nosso *corpus* é constituído por sete capturas de tela retiradas de vídeos legendados do canal “Vtubers Legendadas” e nove transcrições de falas de vídeos do mesmo canal. As capturas de tela constituem duas capturas extraídas de dois vídeos distintos contidos em uma subseção dedicada às notas de

legendagem, e outras três para a subseção dedicada a comentários em tela, cada uma delas oriunda de um vídeo diferente. As transcrições das falas constituem a parte de análise linguístico-cultural do presente trabalho, que está subdividida em três subseções: a primeira dedicada às questões de tradução indireta, contendo duas transcrições em dois exemplos distintos; a segunda dedicada aos estrangeirismos presentes nas legendas, contendo cinco palavras – *tsundere*, *edgy*, *cringe*, *guys* e *hitbox* – dispostas em quatro transcrições; e a terceira dedicada à superposição de línguas, composta por dois exemplos e três transcrições – duas para o primeiro e uma para o segundo. Como metodologia, optamos por adotar o método de análise qualitativo, nos termos assumidos por Neves (1996), porque julgamos ser mais proveitoso, para os objetivos propostos para este trabalho, nos aprofundar em casos específicos e em análises do que quantificar ocorrências dos pontos de interesse, dada a limitada disponibilidade de um *corpus* específico sobre *v-tubers* legendados em português.

A fim de cumprir os objetivos propostos, o presente trabalho é constituído por três capítulos: i) legendagem amadora e *v-tubers*; ii) *v-tubers*: a junção dos *animes* e do *streaming*; e iii) análise. O primeiro capítulo tem como objetivo contextualizar a legendagem amadora de modo mais geral e oferecer um exemplo dela em uma captura de tela retirada de um *clip* legendado para o português de uma transmissão feita pela *v-tuber* Usada Pekora. Posteriormente, buscaremos respaldo na Teoria dos Polissistemas, proposta por Even-Zohar (1978, 1990), discutindo como ela pode auxiliar na compreensão da popularização dos *v-tubers*, bem como analisando as contribuições destes para os mais diversos contextos linguístico-culturais ao redor do mundo. Outrossim, tendo em vista o mundo globalizado no qual os polissistemas culturais estão inseridos, cabe trazer reflexões sobre o papel do inglês como língua franca, principalmente em ambientes virtuais e nas áreas da tecnologia. Já o segundo capítulo trará breve apresentação das características do *anime* e do *streaming*, bem como suas trajetórias no Brasil. Em seguida, apresentaremos uma nova forma de entretenimento que surgiu nos últimos cinco anos: o *v-tubing*. Traçaremos um paralelo entre o *anime* e o *streaming*, destacando como ambos tornaram possível o surgimento dos *v-tubers*, assim como suas influências nesse novo nicho cultural. Por último, temos a análise do *corpus* selecionado para o

presente trabalho. Nesse capítulo, retomando o que fora discutido nos dois capítulos anteriores, excogitaremos sobre os desafios encontrados ao se legendarem *clips* de *v-tubers* para uma língua que se encontra em posição marginal no contexto dos polissistemas culturais ao redor do mundo – no caso, o português. Questões técnico-tradutológicas frequentemente passam despercebido nas legendas amadoras, influenciando na sua adequação quanto ao que se poderia esperar de uma legenda de qualidade profissional. Da mesma forma, o contexto globalizado e o fato de que o inglês é a língua franca das transmissões ao vivo em sites como o YouTube e a Twitch, ainda que o *v-tuber* não seja falante nativo do inglês, podem influenciar nas escolhas tradutórias de quem legenda. Por exemplo, no caso de superposição de línguas, a pessoa que legenda deverá decidir se mantém os estrangeirismos nas legendas na língua-alvo ou não e se estes são apropriados para o contexto e o público alvo ou não. Ao final, traremos as reflexões sobre o que foi analisado ao longo deste trabalho, evidenciando possíveis respostas para os questionamentos levantados durante a pesquisa.

# CAPÍTULO I

## LEGENDAGEM AMADORA E V-TUBERS

Neste capítulo, abordaremos os conceitos gerais sobre legendagem amadora e a Teoria dos Polissistemas, postulada por Itamar Even-Zohar, bem como a relevância destes para o presente trabalho.

Primeiramente, traremos conceitos sobre a legendagem amadora e as contribuições desta para a relevância para divulgação e popularização de mídias audiovisuais. Como o *corpus* deste trabalho é constituído por capturas de telas e transcrições de legendas amadoras de *v-tubers*, é mister delinear não só as tecnicidades de uma legendagem profissional, mas também as particularidades de uma legendagem amadora. A fim de ilustrar, daremos um exemplo de legendagem amadora a partir de uma captura de tela e cotejaremos os aspectos da legenda apresentada com as prescrições técnicas do contexto profissional nos termos de Ribeiro (2018) e Cintas e Sánchez (2022).

Em seguida, buscaremos apresentar brevemente a Teoria dos Polissistemas de Even-Zohar para coadjuvar a análise tanto das legendas amadoras, quanto das traduções indiretas. Buscamos, com isso, observar a popularização de *v-tubers* por intermédio das legendas amadoras produzidas por seus fãs, bem como a centralização desta forma de entretenimento. Uma vez que *v-tubers* e as empresas responsáveis por eles têm despertado interesses mercadológicos em diversos países, julgamos proveitoso analisar esta novíssima forma de entretenimento no contexto dos estudos culturais e linguísticos, principalmente porque, no Brasil, os estudos sobre *v-tubers* são extremamente escassos. Mais especificamente no que concerne aos estudos da tradução, os termos, os conceitos e as gírias que surgem neste meio podem trazer contribuições valiosas para o entendimento desta nova forma de arte que se consolida continuamente.

Por último, refletiremos sobre o papel central do inglês como língua franca tanto no contexto de *live streaming* como um todo, quanto no contexto dos *v-*

*tubers*. Apesar de o conceito de *v-tuber* ter se consolidado no Japão – e, por isso, o japonês ter se tornado, por algum tempo, o idioma dominante nesta categoria –, o inglês emergiu como língua franca também nesse meio, assim como aconteceu e ainda acontece na internet de modo geral. Especificamente no contexto do inglês como língua franca, apresentaremos, nesse sentido, alguns exemplos de como a função torna-se a prioridade, em detrimento da correção gramatical e fonológica, permitindo que meras palavras em inglês, ditas de maneira improvisada, possam entreter a audiência e encorajar a interação com o *v-tuber*.

### **1.1. Legendagem amadora: caracterização geral**

A legendagem, como um todo, pode ser definida com um texto na língua-alvo escrito na tela, geralmente na parte inferior, centralizado e traduzido a partir do áudio e/ou do roteiro da obra audiovisual, quando disponível. Além disso, diferentemente das traduções de livros, por exemplo, a tradução e o áudio original são apresentados simultaneamente.

Para além da definição mais abrangente e genérica, o tradutor deverá se atentar para aspectos um tanto particulares à legendagem, como espaço na tela, legibilidade, concisão e sincronização, fatores esses que não estão presentes – pelo menos não em grande parte – na tradução de obras puramente textuais (CORDEIRO, 2020). Cordeiro (2020), em sua dissertação intitulada “Investigando estratégias de tradução do japonês: um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê *One Piece*”, destaca que:

No caso dos parâmetros textuais macroestruturais, tem-se a diagramação das legendas, a omissão e manutenção de itens linguísticos do original e as estruturas sintáticas preferidas. O ideal é que cada legenda contenha, pelo menos, uma ideia coerente e completa, sendo preferencialmente através de um período inteiro e não devendo ser incluídas mais do que duas orações. (CORDEIRO, 2020, p. 82)

Mais detalhadamente, Rebelo (2018) destaca a importância de que a exposição da legenda em tela seja de, no mínimo, cinco ou seis segundos e, no máximo, sete segundos e que o número máximo de linhas seja de duas,

contendo, no máximo, 42 caracteres. Essas particularidades podem apresentar grandes desafios ao tradutor, uma vez que frequentemente o processo tradutório se encontrará diante de difíceis tomadas de decisões, porque o espaço disponível em tela poderá limitar a utilização das escolhas tradutórias iniciais. Outrossim, a velocidade da fala das personagens em cena, bem como interrupções de fala, poderá obrigá-lo, muitas vezes, a abrir mão de certos elementos lexicais em prol de uma legenda mais concisa e legível. Do mesmo modo, porque a obra original e a tradução estão simultaneamente disponíveis ao público-alvo, é possível que um indivíduo tenha certo conhecimento da língua-fonte e este se questione por que determinado elemento lexical ou expressão não fora incluída na legenda, sendo, assim, não raras as críticas a determinadas legendas.

Concomitantemente aos aspectos técnicos da legendagem, há também questões idiossincráticas das personagens em sua fala, tais como marcadores de estilo, personalidade e, até mesmo, sotaques. Transferir esses elementos de uma cultura para outra sem incorrer em estereótipos não é tarefa simples. Por exemplo, um filme em que há uma personagem do sul dos Estados Unidos poderá possuir idiossincrasias que não encontram soluções satisfatórias ao se legendar para o português brasileiro. Nesse momento, o tradutor e toda a equipe envolvida no processo de legendagem deverá assumir uma posição em relação a tais questões e, independentemente de suas escolhas, mantê-las com a maior consistência possível ao longo do filme ou da série. A consistência lexical de uma tradução – ou a falta dela – também pode ser percebida em obras puramente textuais, como, por exemplo, séries de livros que são traduzidos por profissionais diferentes ao longo dos anos. O mesmo pode acontecer com séries e filmes, porque as escolhas tradutórias podem variar de tradutor para tradutor, caso não haja um controle de qualidade rigoroso para que se mantenha um padrão nas traduções/legendas.

Tudo isso concerne ao contexto profissional de tradução. Porém, e quanto à legendagem amadora? Até que ponto os tradutores amadores se atentam a esses rigores técnico-tradutórios ao produzir suas legendas? Quais suas contribuições para o acesso ao conteúdo de *v-tubers*, escopo do presente trabalho? Tentaremos responder a essas perguntas brevemente a seguir e

aprofundaremos, posteriormente no Capítulo III, essas questões no que concerne ao mundo dos *v-tubers*.

Como o próprio nome sugere, legendas amadoras são aquelas produzidas por indivíduos não especializados em tradução e legendagem. Com o advento da globalização e do facilitado acesso à tecnologia, produzir legendas tornou-se cada vez mais acessível a indivíduos não-profissionalizados (CORDEIRO, 2020). Existem *softwares* gratuitos ou de custo acessível para boa parte das pessoas, o que permite a popularização e a produção de legendas de modo rápido e fácil, além da crescente qualidade e velocidade do acesso à internet disponível nos dias de hoje.

Quanto aos rigores técnico-tradutórios, não é raro encontrar desvios do que comumente se pratica na legendagem profissional. Para ilustrarmos brevemente neste capítulo, utilizaremos uma captura de tela de um trecho selecionado (*clip*) de uma transmissão ao vivo em que as legendas poderiam ser consideradas não-ideais em contexto profissional.



Figura 1 – Captura de Tela Usada Pekora

**Fonte:** Captura de tela retirada do vídeo “Pekora fica emocionada e chora por chegar em 1 milhão de inscritos | Legendado PT/BR”<sup>1</sup>.

Levando em conta as proposições de Rebelo (2018) e Cordeiro (2020), apresentadas anteriormente, pode-se perceber algumas inconsistências em relação ao que se espera de uma legenda profissional. Primeiro, o número máximo de duas linhas em tela simultaneamente não foi adotado, contendo três.

<sup>1</sup>Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=7wc0UTHX\\_gQ](https://www.youtube.com/watch?v=7wc0UTHX_gQ). Acesso em: 10 nov. 2021.

Segundo, como resultado do excesso de linhas, a legenda ocupa aproximadamente um terço do espaço disponível em tela. Por último, o uso de uma oração subordinada faz com que a ideia da oração seja dividida em dois momentos diferentes em tela.

Rocha (2012) coteja as legendas produzidas por amadores e por profissionais – *fansubbers* e legendadores, respectivamente, como define a autora. Embasando-nos em sua análise, podemos perceber que legendadores (profissionais) tendem a respeitar muito mais os limites de caracteres do que *fansubbers* (amadores), sendo essa a maior diferença no que tange aos aspectos técnicos da legenda em si (ROCHA, 2012). Além disso, legendadores profissionais possuem mais e melhores ferramentas para legendagem à disposição do que amadores, bem como maior formação na área. *Fansubbers*, geralmente, contam apenas com seu conhecimento da língua, ao passo que profissionais formalmente qualificados possuem conhecimento específico da área de tradução e legendagem (ROCHA, 2012).

Esse é apenas um exemplo entre vários que comumente se encontram nas legendas amadoras em geral. No entanto, maior liberdade em relação aos critérios técnicos pode trazer elementos interessantes quanto aos aspectos linguísticos e culturais de uma legenda. Uma postura mais “despreocupada”, como, por exemplo, o uso de memes e referências específicas ao contexto – como veremos no Capítulo III –, pode fomentar consideravelmente uma proximidade entre o texto e o espectador.

## **1.2. Papel da legendagem amadora e da tradução indireta na mobilidade entre polissistemas culturais**

Para que possamos discutir possíveis movimentos entre polissistemas, precisamos, antes, nos situar quanto à definição de polissistema nos termos assumidos por Even-Zohar (1978, 1990). Segundo o autor:

[...] o termo “polissistema” é mais que mera convenção terminológica. Seu propósito é tornar explícita a concepção de

um sistema como dinâmico e heterogêneo, em contraponto à abordagem sincrônica. Isso enfatiza a pluralidade das intersecções e, com isso, a maior complexidade das estruturações envolvidas.<sup>2</sup> (EVEN-ZOHAR, 1990, p. 12, tradução nossa)

Um polissistema é, portanto, uma série de sistemas que interagem e que se influenciam. No caso da literatura, por exemplo, é possível que uma cultura possua duas ou mais literaturas coexistindo em determinado sistema literário; logo, poderia se julgar improdutivo tratá-las como um recorte alheio a contatos e trocas externas a elas. Quanto à tradução literária, Even-Zohar (1978, 1990) considera que ela pode tanto inserir novos estilos e elementos em literaturas em formação, quanto reforçar modelos já estabelecidos. Portanto, a tradução poderia contribuir no movimento de diferentes literaturas em um mesmo polissistema cultural. Assim, o processo tradutório poderia figurar como mais um elemento a ser considerado em uma análise literária, ainda que aquele não seja produto direto da literatura ou estilo literário estudados.

A partir do momento em que se considera o contexto em que determinada arte está inserida, amplia-se a escala de possibilidades para análises e estudos à luz de diferentes perspectivas; e na tradução, como um todo, não é diferente. Da mesma forma que determinado gênero literário, por exemplo, pode ganhar centralidade ou destaque – até mesmo, posição canônica em uma cultura – por influências de fatores sócio-político-econômicos, a tradução pode, também, experimentar das mesmas influências. Ora, tanto o que se decide traduzir quanto a cultura que é promovida e acolhida através da tradução de suas obras podem ser, por si só, uma decisão político-econômica. Para além de questões externas à literatura, a própria construção da identidade literária, frequentemente, pode buscar respaldo em literaturas já consolidadas de países mais desenvolvidos. Segundo Even-Zohar (1978, 1990),

[...] para tais literaturas, a literatura traduzida é não só um importante canal pelo qual um repertório moderno é importado, mas também uma fonte de reinvenção e oferta de alternativas. Assim, ao passo que literaturas mais fortes e ricas têm a opção

---

<sup>2</sup> Cf.: “[...] the term “polysystem” is more than just a terminological convention. Its purpose is to make explicit the conception of a system as dynamic and heterogeneous in opposition to the synchronistic approach. It thus emphasizes the multiplicity of intersections and hence the greater complexity of structuredness involved” (EVEN-ZOHAR, 1990, p. 12).

de adotar novidades advindas de suas fronteiras, literaturas “fracas” em tal situação não raro dependem de importações<sup>3</sup>. (EVEN-ZOHAR, 1978, 1990, p.194, tradução nossa)

Como podemos perceber, há também posições hierárquicas de manifestações artísticas, seja na literatura, na música ou nas artes visuais. Nesse contexto, gêneros literários mais consagrados e aceitos, principalmente entre a crítica e a academia, estão em posição central em um determinado polissistema. Outras manifestações, no entanto, são recebidas com certa resistência pelos críticos. Podemos dizer, nesse caso, que estas estão à margem de um polissistema. Vale ainda reiterar que não se deve incorrer em uma falsa dicotomia no que concerne à centralidade *versus* à marginalidade, uma vez que há um vasto espectro entre esses dois pontos, e, como já mencionado, fatores alheios às manifestações artísticas podem fazer com que determinada forma de literatura, por exemplo, ganhe centralidade em um polissistema e passe a se tornar cânone, em detrimento de outras literaturas. Esses fatores podem variar enormemente, indo de preferências editoriais até a crises sócio-políticas.

Ainda de acordo com Even-Zohar (1978, 1990), ao se adotar a Teoria dos Polissistemas, não é proveitoso ater-se ao que se considera cânone ou obras-primas, ainda que a existência da própria literatura orbite em torno delas. Portanto, julgamentos de valor não se mostram frutíferos quando se analisam não só literaturas, mas também toda a forma de arte produzida. Com isso, buscamos justificar a análise da popularização de *v-tubers* como uma forma de arte e entretenimento inserida – e que perpassa e interage – em diversos sistemas culturais em todo o mundo, ainda que seja considerada uma cultura de nicho hodiernamente. Mesmo *v-tubers* sendo um conceito extremamente recente – e que apenas se tornou viável graças ao avanço tecnológico dos últimos 10 anos –, empresas já notaram o valor publicitário que esse universo potencialmente traz à tona. Por exemplo, a *v-tuber* Gawr Gura, afiliada à Hololive, da empresa Cover Corp., com mais de 3,5 milhões de inscritos no YouTube, no momento em que se escreve o presente trabalho, já figurou em um comercial de

---

<sup>3</sup> Cf.: “For such literatures, translated literature is not only a major channel through which fashionable repertoire is brought home, but also a source of reshuffling and supplying alternatives. Thus, whereas richer or stronger literatures may have the option to adopt novelties from some periphery within their indigenous borders, “weak” literatures in such situations often depend on import alone” (EVEN-ZOHAR, 1978, 1990, p.194).

uma das maiores franquias de *fast-food* dos Estados Unidos – conforme ilustrado a seguir –, a Taco Bell, tornando-se parceira oficial da empresa e realizando uma transmissão ao vivo patrocinada por esta.



Figura 2 – Postagem oficial no Twitter da v-tuber Gawr Gura

**Fonte:** Captura de tela da postagem no Twitter no perfil oficial da *v-tuber* Gawr Gura<sup>4</sup>.

É perceptível a crescente importância dessa nova forma de entretenimento no mundo, a ponto de despertar o interesse de grandes empresas para campanhas publicitárias. A partir disso, podemos justificar o interesse acadêmico em estudar e analisar as especificidades de *v-tubers*, especialmente por ser um universo que abrange várias áreas do conhecimento, sendo uma delas a tradução. No que concerne à tradução, por ter surgido no Japão – e o japonês não sendo uma língua central como o inglês –, é válido examinar os meios pelos quais *v-tubers* chegam a outras culturas mais à margem dos polissistemas mais centrais e canônicos, como o Brasil e o português brasileiro.

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://twitter.com/gawrgura/status/1420444695570886658>>. Acesso em: 15 nov. 2021.

### 1.3. O inglês como língua franca entre *v-tubers*

Como já foi discutido anteriormente no presente trabalho, o conceito de *v-tuber* se consolidou no Japão, e, por consequência, o japonês foi, por algum tempo, o idioma dominante nesse universo. Ainda que, hodiernamente, grande parte das *v-tubers* mais populares façam suas transmissões exclusivamente em japonês, o inglês, em números absolutos, se tornou o principal idioma em *v-tubing*, assim como acontece em *live streamings* de modo geral.

De acordo com Smokotin *et al.* (2014), o inglês como língua franca tornou-se uma área de estudos à parte das pesquisas sobre o inglês como língua nativa. Podemos inferir que essa separação tenha ocorrido porque o inglês como língua global é utilizado não só para a comunicação entre falantes nativos e falantes que têm o inglês como segunda língua, mas também entre indivíduos nativos de diferentes línguas (SMOKOTIN *et al.*, 2014). Na internet, esse fenômeno é ainda mais perceptível, uma vez que pessoas de diversos lugares do mundo e de diversas culturas estão a alguns cliques umas das outras. No entanto, a área de estudos do inglês como língua franca aborda o uso do idioma por diversas perspectivas. Segundo Gimenez *et. al.* (2015), por exemplo, o termo “comunidade de prática” – em contraste com a ideia de “comunidade de fala” –, seria um termo mais adequado para pesquisadores, “por esta ser constituída de participantes em arranjos provisórios, porém buscando cooperação e valendo-se de recursos comuns, como a língua e estratégias comunicativas” (GIMENEZ *et. al.*, 2015, p. 599). Essa acepção importa para o presente trabalho porque o inglês, no contexto do *v-tubing*, muitas vezes exerce o papel de um “recurso comum”, uma língua intermediadora tanto para o *v-tuber* quanto para seus espectadores. Nesse sentido, adotaremos tal acepção do termo inglês como língua franca ao longo deste trabalho.

Uma vez que *v-tubing* pertence à categoria *live streaming*, e esta já tenha o inglês, há alguns anos, como idioma principal – ou, até mesmo, obrigatório – das transmissões, não é raro encontrar *v-tubers* que façam suas transmissões em inglês, ainda que este não seja sua língua materna. É possível encontrar canais bilíngues, por assim dizer, ainda que o *streamer* ou *v-tuber* oriente seu público a manter o chat majoritariamente em inglês. Portanto, é possível excogitar que a já consolidada posição dominante do inglês na internet tenha

colaborado bastante para que, a fim de alcançar um público maior, ele seja priorizado como idioma “oficial” de um canal. Para além de simples idioma oficial, o inglês pode, ainda, ser tratado como idioma “obrigatório” em determinados canais, mesmo que o *streamer* ou *v-tuber* não seja falante nativo do inglês. Essa obrigatoriedade pode resultar no que, na Twitch, se chama de *time out* – quando o usuário é impedido de escrever no chat da transmissão ao vivo por um determinado período de tempo – ou, até mesmo, em banimento – quando o usuário é impedido não só de escrever no chat da transmissão, mas também de ver o que outros usuários escrevem, por tempo indeterminado –, caso o usuário persista em utilizar outro idioma que não seja o inglês. No caso do YouTube, porém, receber suspensões ou banimento por utilizar outro idioma é extremamente raro, principalmente em canais maiores nos quais a moderação de dezenas de milhares de espectadores torna-se irrealizável sem as ferramentas de moderação automática, como comumente se encontra na Twitch.

No entanto, o inglês nem sempre é a única língua utilizada durante uma mesma transmissão. Por exemplo, *v-tubers* da Hololive Indonesia, realizam transmissões tanto em inglês quanto em indonésio e, por vezes, traduzem consecutivamente o que dizem durante as transmissões – majoritariamente traduzem do inglês para o indonésio.

O bilinguismo – em alguns casos, multilinguismo –, presente nas transmissões nas quais o *streamer* ou *v-tuber* não é falante nativo do inglês e, ainda assim, transmite exclusivamente em inglês, pode trazer questões interessantes para a reflexão das influências da língua materna no inglês como segunda língua (ou língua estrangeira). Retomando o exemplo do grupo Hololive Indonesia, apresentaremos uma transcrição de um clip legendado para o português no qual a *v-tuber* Moona Hoshinova, falante nativa do indonésio, fala em inglês sobre seu irmão mais novo.

Inglês	Legenda em PT-BR
The one that- that usually- that <i>watch</i> is my- my little brother. My- my little brother <i>watch</i> my stream a lot. So, if <i>you</i> asking which- which one is- which	aquele que, que normalmente.../ que assisti (sic) minha stream é meu.../ meu irmão mais novo/ meu irmão mais novo assiste muito minha stream/

<p>one is, uh, the- the siblings that <i>know</i> about you being- being one of Hololive it's- it's my little brother.</p>	<p>então se você está perguntando qual é.../ Qual deles sabem disso realmente.../ sabem quem você é, sendo.../ Sendo da Hololive. É meu irmão mais novo</p>
<p>Retirado do vídeo intitulado <i>Moona descobre que seu irmão a tinha como Waifu sem saber que era ela [Hololive ID sub BR]</i>. De 0:00 a 0:23.<sup>5</sup></p>	

Quadro 1 – Excerto transcrito de uma transmissão de Moona Hoshinova

A despeito das inadequações gramaticais – destacadas em itálico no quadro acima –, percebe-se que a efetividade da comunicação é a prioridade não só neste caso, mas também em qualquer *stream* na qual o inglês é a língua “oficial”, por assim dizer, ainda que o *streamer* ou *v-tuber* não seja falante nativo do inglês. Smokotin *et al.* (2014) apontam que a tendência em omitir a desinência ‘-s’ dos verbos em terceira pessoa é recorrente peculiaridade no que concerne ao inglês como língua franca – e esta tendência pode ser observada no exemplo contido no quadro acima. Logo, questões de adequações gramaticais e pronúncia ficam em segundo plano.

Ainda que se argumente que um inglês excessivamente rudimentar possa comprometer uma comunicação adequada, é preciso também levar em conta o fator entretenimento da *stream*. Se tomarmos como exemplo a transmissão<sup>6</sup> realizada em inglês por Inugami Korone, do grupo Hololive – que, por via de regra, fala somente em japonês –, poderemos concluir que o seu inglês extremamente limitado não impediu que seus fãs participassem e que fossem cativados justamente por tal limitação linguística. Segundo Smokotin *et al.* (2014), o inglês como língua franca caracteriza-se pela ênfase na função, como meio de intercâmbio linguístico-cultural, em lugar de correção gramatical e fonológica – que está sujeita a interferências da língua nativa do falante. Portanto, tendo como ênfase a função, ainda que a transmissão referida acima tenha se dado mormente por palavras soltas utilizadas *in promptu* pela *v-tuber*, o fator cômico e a direta correspondência com o jogo que ela estava jogando no momento – no

<sup>5</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zNPh1pGOel8>>. Acesso em: 16 jan. 2022.

<sup>6</sup>Transmissão intitulada 【English only!】 日本語を喋ったらダメなマリオ 【Super Mario Bros.】. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_pid5tfoOy8](https://www.youtube.com/watch?v=_pid5tfoOy8)>. Acesso em: 16 jan. 2022.

caso, Super Mario Bros. – foram suficientes para que se considere uma interação e uma transmissão bem-sucedida.

Retomando o aspecto de intercâmbio linguístico-cultural que o inglês possibilita como língua global, existem também exemplos de transmissões em que o *streamer* utiliza aplicativos *on-line* para o estudo do inglês – ou outra língua, se assim quiser. Ainda tendo como exemplo o grupo Hololive, é possível encontrar transmissões em que a *v-tuber* japonesa estuda inglês utilizando o site *Duolingo*. Durante essas transmissões, o *chat* interage com a *v-tuber* tanto ajudando durante os exercícios propostos no site, quanto comentando erros ou explicando determinados aspectos culturais do inglês. Tomemos como exemplo a transcrição de uma *stream*<sup>7</sup> realizada por Usada Pekora, do grupo Hololive, enquanto respondia a um *quiz* em inglês – que era propositalmente estranho e inadequado:

Pekora	Tradução Nossa
あっ、「soy」は「豆」！あ、そういうこと？ 豆のソース、醤油。そういうことか。	Ah, “soy” é “soja”! Ah, é mesmo? “Soy Sauce” é “Shoyu”. É mesmo?

Quadro 2 – Exemplo de intercâmbio cultural A

No excerto acima, a *v-tuber* lê um comentário de um espectador no chat no qual ele explica que o molho shoyu (ou molho de soja) é chamado de “soy sauce”, em inglês, porque é um molho que se faz a partir da soja.

Sendo o inglês uma língua global, a interação com falantes tanto nativos quanto não-nativos é facilitada de forma exponencial, ainda que limitada ao contexto do aprendizado do inglês. Para além do inglês, ainda há exemplos – também no grupo Hololive – em que uma *v-tuber* aprende a língua nativa de outra *v-tuber*. Por exemplo, a *v-tuber* Calliope Mori estudando alemão no site *Duolingo*, língua nativa de outro membro do grupo, Takanashi Kiara, e a *v-tuber* Ouro Kronii ensinando sua segunda língua – o coreano – para a colega Takanashi Kiara. Inclusive, ela é o maior exemplo de ponte, por assim dizer,

<sup>7</sup>Uma vez que a transmissão original se encontra listada como “privada” no YouTube, retiramos o excerto de uma legenda em inglês, cujo vídeo é intitulado “Pekora takes an English quiz and chokes from laughter! [Hololive]”. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_HDwg93Ti4o](https://www.youtube.com/watch?v=_HDwg93Ti4o)>. Acesso em 17 jan. 2022.

entre a audiência anglófona e a audiência nipônica no que concerne ao grupo Hololive. Em seu canal, ela conduz um quadro chamado *HoloTalk*, no qual ela entrevista membros do grupo japonês e os conecta à audiência que não possui fluência no idioma. Ainda que nem o inglês, nem o japonês sejam sua língua nativa – sua língua nativa é o alemão –, sua fluência permite que ela traduza consecutivamente o que as *v-tubers* japonesas dizem para sua audiência anglófona bem como as perguntas em inglês para o japonês para a entrevistada.

Outra questão que surge em tais transmissões ao vivo multilíngues é a superposição de línguas, nos termos assumidos por Berman (1985 [2000]). O tradutor, nesse sentido, deve estar atento à inserção de uma terceira língua – isto é, uma língua que não a língua-fonte ou a língua-alvo –, porque, como veremos em nossa análise no Capítulo III, essa superposição de línguas pode induzir o tradutor ao erro. Por exemplo, pode-se assumir que a terceira língua se trata da língua-fonte. Essa questão pode surgir não só pelo *v-tuber*, mas também por seu *chat*, já que pessoas de diferentes países e contextos linguísticos participam utilizando o inglês como língua franca, possibilitando que aspectos linguístico-culturais dessas pessoas sejam trazidos à tona durante a transmissão. Nesse sentido, o contexto de transmissão ao vivo pode facilitar a ocorrência de superposição de línguas.

#### **1.4. Conclusões**

Neste capítulo, inicialmente, ponderamos sobre a legendagem amadora em comparação com a legendagem profissional. Discorreremos sobre o que se espera de uma legendagem profissional, enumerando critérios, regras e orientações aos quais o profissional da legendagem deve estar atento. Em contraste, apresentamos, brevemente, um exemplo de uma legendagem amadora de um *clip* retirado de uma transmissão ao vivo da *v-tuber* Usada Pekora, por se tratar do escopo do presente trabalho. Nesse contexto, destacamos quais seriam os elementos que poderiam estar em dissonância com aquilo que se espera de uma legendagem profissional, listando os pontos inadequados contidos na legenda.

Posteriormente, apresentamos uma das teorias presentes no arcabouço teórico utilizado para a realização deste trabalho a fim de se refletir sobre a relevância da tradução tanto para o contexto literário quanto para uma cultura. De forma introdutória, elencamos os conceitos básicos da Teoria dos Polissistemas, proposta por Even-Zohar (1978, 1990), e excogitamos de que maneira tal teoria poderia contribuir para fundamentar a análise do presente trabalho. Com o respaldo da Teoria dos Polissistemas, buscaremos, no Capítulo III, analisar como uma forma de entretenimento vinda de um polissistema relativamente marginal – o polissistema japonês – ganhou destaque e se fez presente não apenas em polissistemas relativamente centrais – como o polissistema estadunidense –, mas também em outros de relativa marginalidade – como o polissistema brasileiro.

Por fim, discutimos brevemente sobre o papel do inglês como língua franca no contexto das *streams* e do *v-tubing*. No que concerne aos *v-tubers*, foi possível perceber que, ainda que essa forma de entretenimento tenha surgido no Japão e, por consequência, tenha tido o japonês como língua principal, o inglês, hodiernamente, possui o *status* de língua franca. Ainda que muitos dos *v-tubers* mais populares façam suas transmissões exclusivamente em japonês – e que as empresas dominantes nesse meio sejam japonesas –, em números absolutos, as transmissões exclusivamente em inglês são as mais comuns no universo dos *v-tubers* – de modo que, até mesmo, as empresas japonesas possuam grupos de *v-tubers* que transmitem em inglês. Discutimos, ainda, sobre como a correção gramatical e a fonológica ficam em segundo plano quando se trata do inglês como língua franca. Demos exemplos de que tais imprecisões – e, até mesmo, palavras soltas em inglês ditas *in promptu* – podem possuir grande valor de entretenimento, uma vez que, conforme discutido, a função comunicativa é a prioridade no contexto do inglês como língua franca.

## CAPÍTULO II

### **V-TUBERS: A JUNÇÃO DOS ANIMES E DO STREAMING**

Neste capítulo, apresentaremos brevemente os conceitos gerais de *anime*, bem como sua história no Japão – país onde surgiu – e sua trajetória e popularização ao redor do mundo. Em seguida, discutiremos as plataformas de *streaming* desde o seu surgimento até a sua popularização, em especial, em tempos de pandemia. Por último, discorreremos sobre a junção dos *animés* e das *streams*, que possivelmente resultou no que, hoje, conhecemos como *v-tuber* – ou *v-tubing*.

Primeiro, traremos do contexto do surgimento do *anime* e de suas características gerais, a fim de delimitar o que se considera *anime* no escopo deste trabalho. Incluiremos, também, o trajeto dessa forma de entretenimento no Brasil e sua possível correlação com a imigração japonesa no início do século XX.

Posteriormente, abordaremos o surgimento das plataformas de *streaming* e como estas se transformaram, com o tempo e o avanço da tecnologia, em uma forma de entretenimento profissional e bastante rentável. Excogitaremos também qual a relevância das plataformas de *streaming* para os Estudos da Tradução, especialmente no que concerne à legendagem. Nessa parte, incluiremos, também, algumas peculiaridades da modalidade de transmissão ao vivo, assim como especificidades individuais do YouTube e da Twitch, as principais plataformas da atualidade.

Mais adiante, para melhor contextualização do presente trabalho, discutiremos a junção das características dos *animés* e do *streaming*, resultando no que se conhece por *v-tubing*, hodiernamente. Apresentaremos as especificidades dessa recente forma de entretenimento e as cotejaremos com as outras já bem estabelecidas até o surgimento dos *v-tubers*. Verificaremos ainda que a interação entre celebridade e fãs se tornou bem mais estreita, seja pelo *chat* ao vivo, no qual o *v-tuber* pode ler a mensagem de seus espectadores

à medida que são enviadas, seja pelo sentimento de comunidade que cria jargões, piadas internas e memes próprios dela. Esse microssistema cultural pode trazer contribuições consideráveis não apenas para o estudo da língua como um todo, mas também para o Estudo da Tradução.

Por fim, discorreremos brevemente, a fim de respaldar a análise das legendas amadoras selecionadas para este trabalho, sobre como gírias e memes extrapolam os contextos onde surgem e passam a ser utilizados tanto por usuários oriundos de determinada comunidade em outras plataformas, quanto por usuários alheios que entram em contato com tais termos e os adotam. A importância dessa contextualização se dá pelo fato de que membros dessas comunidades também podem realizar legendas amadoras, e os memes e as gírias corriqueiros nos grupos sociais que aqueles permeiam podem se fazer presentes nas legendas, ainda que, partindo de um ponto de vista profissional, não seja uma prática recomendável.

## **2.1. O gênero *anime*: caracterização geral**

A expressão *anime* vem do inglês *animation* (animação), termo esse originado no Japão, e pode possuir diversos gêneros, traços, públicos-alvo e temáticas. As primeiras animações surgem após o desenvolvimento do cinema e das animações, no início do século XX, quando é feita a primeira animação no Japão em meados dos anos 1900.

Apenas nos anos 1960, surge a primeira animação que recebeu o nome *anime* propriamente dito, quando foi lançado *Astro Boy*, baseado no mangá homônimo criado por Osamu Tezuka (SOARES, 2019). Dos anos 1960 aos dias atuais, o caminho percorrido pelo *anime* encontrou obstáculos e passou por transformações – assim como toda a forma de arte – até se consolidar no que hoje se entende popularmente por *anime*. Dentre suas características, as que mais facilmente podem ser reconhecidas por grande parte da população são os olhos grandes em proporção ao rosto e a grande gama de expressões faciais metafóricas, utilizadas para expressar emoções com maior fluidez e intensidade (SOARES, 2019). Quanto aos gêneros mais abrangentes de *anime*, esses são

geralmente divididos entre sexo e faixa etária, e as temáticas neles presentes geralmente são apresentadas de forma a ser apropriado, palpável e atrativo para tal grupo demográfico – importando considerar o contexto histórico-cultural em que determinada animação é produzida e qual efeito ou mensagem busca-se com ela transmitir.

No Brasil, a popularização dos *animes* e *mangás* também ocorre nos anos 1960, e um fator que pode ter contribuído para o florescer dessa forma de arte no país é a imigração japonesa no início dos anos 1900. Com o intercâmbio cultural posterior entre os descendentes aqui resididos e o país de seus antecessores, na mesma década de 1960, as primeiras obras japonesas começaram a ganhar espaço na cultura brasileira, através de *Nacional Kid*, transmitida na TV Record em 1964 (SOARES, 2019). Ainda que o período da ditadura brasileira impusesse grandes restrições tanto ao *mangá* quanto ao *anime* no país, foi nas décadas de 1970 e 1980 que as animações paulatinamente se consolidaram na mídia nacional. Finalmente, nos anos 1990, após o fim da ditadura e a redemocratização brasileira, o *anime* se espalhou de fato na cultura brasileira, e as obras diretamente trazidas do Japão receberam investimentos sólidos no Brasil, contribuindo, até mesmo, para a valorização da dublagem no país. E, a partir dos anos 2000, a legendagem amadora – ou ainda *fansubs* – começou a surgir graças à crescente – porém ainda insuficiente no Brasil – acessibilidade da tecnologia, principalmente da internet, e à demanda por legendas de *animes* que não eram transmitidos na televisão.

## **2.2. As plataformas de *streaming* no Brasil e no mundo: uma visão geral**

Com a popularização da internet e a crescente acessibilidade no início dos anos 2000, surgiram maneiras de compartilhar numerosas formas de arte e entretenimento, e uma delas era a de vídeos feitos por pessoas comuns, de maneira amadora. Em 2005, foi fundada a plataforma YouTube, que consistia em *uploads* de vídeos por usuários registrados nela, que podiam ser compartilhados com outras pessoas, não apenas na plataforma, mas em

qualquer lugar em que se pudesse compartilhar os links dos vídeos hospedados no site.

Em 2006, a pequena empresa foi adquirida pela Google por mais de 1,6 bilhão de dólares; uma aquisição que foi recebida com ceticismo pelo mundo corporativo, mas que, hoje, provou ser um excelente investimento, tendo vista que a plataforma se tornou uma das maiores – senão a maior – do mundo em *streaming*. Apenas no início da década de 2010, se iniciou a popularização da modalidade *live streaming*, que, diferentemente do *streaming* – reprodução de vídeos ou músicas –, consistia em uma transmissão ao vivo que contava com interação em tempo real através de *chat* (mensagens dos espectadores). Inicialmente, no YouTube, a habilidade de realizar uma transmissão ao vivo era limitada a certos criadores de conteúdo com presença e reconhecimento relevantes na plataforma, mas, com o passar dos anos, foi aberta a qualquer usuário que cumpra requisitos mínimos.

Nos dias atuais, a maior competidora do YouTube na área de *live streaming* é a Twitch, fundada em 2011 e subsidiária da empresa Amazon. A plataforma é totalmente dedicada às transmissões ao vivo e, por isso, supera o YouTube em números nessa categoria. No início, a plataforma era direcionada à transmissão de jogos – mais conhecida como *gameplays* –, mas gradativamente abarcou novas categorias como *Just Chatting* (Só na Conversa) e *IRL* (*in real life* – na vida real). Apesar dessa competição, não é raro que pessoas possuam contas em ambas as plataformas; na Twitch, na qual elas realizam suas transmissões ao vivo; e no YouTube, no qual são compartilhados os melhores momentos das transmissões com edições ou, até mesmo, as *VODs* – sigla para *Video on Demand*, em que o usuário pode assistir a toda a transmissão posteriormente –, ainda que a Twitch possibilite assistir a transmissões anteriormente realizadas por um período de tempo limitado (60 dias para parceiros e assinantes do *Amazon Prime*; e 14 dias para os demais usuários). Em números, a plataforma Twitch contou com 2,12 milhões de espectadores simultâneos e 18,6 bilhões de horas assistidas, em 2020; e 2,84 milhões de espectadores simultâneos, em 2021<sup>8</sup>. Quanto ao YouTube, o número

---

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>. Acesso em 25 nov. 2021.

de espectadores simultâneos foi de 498 mil, no primeiro trimestre de 2020, para 871 mil, no último trimestre do mesmo ano; em 2021, este número caiu para 599 mil no segundo trimestre<sup>9</sup>, ao passo em que as horas assistidas na plataforma por usuários ativos atingiu a marca de 2,3 bilhões, em 2021<sup>10</sup>.

A partir desses dados, é possível associar o crescimento do número de usuários de plataformas de *streaming* – ao vivo ou não – à corrente pandemia do novo Coronavírus. Além do YouTube e da Twitch, de acordo com um artigo da BBC News<sup>11</sup>, a plataforma de *streaming* de filmes e séries NetFlix ganhou 16 milhões de novos usuários nos primeiros três meses de 2020, coincidindo com o início da pandemia, e o Brasil também acompanhou a tendência mundial de utilizar serviços das diversas plataformas de streaming na internet.

Com o maior número de usuários, *v-tubers*, tanto afiliados a empresas, quanto independentes, conseguiram atrair público e ganhar visibilidade na internet, seja através de publicidades e marketing, seja através de memes e vídeos (geralmente *clips*) que viralizaram nas redes sociais. As duas maiores empresas deste universo são a Cover Corporation, responsável pelo grupo Hololive e a AnyColor Inc., responsável pelo grupo Nijisanji, ambas japonesas. No entanto, a Hololive obteve o maior sucesso até o momento. Duas de seus membros, Usada Pekora e Sakura Miko, figuram entre as cinco maiores *streamers* femininas do terceiro trimestre de 2021, em segundo e em quinto lugar, respectivamente, segundo o site *Stream Hatchet* – sendo as únicas *youtubers* a figurar na lista; as demais realizam transmissões ao vivo na concorrente Twitch.

Mas o que exatamente significa ser um/uma *v-tuber*? Existem critérios específicos para esta categoria? Se sim, quais? Tentaremos, nesse sentido, responder a essas perguntas a seguir.

---

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/761100/average-number-streamers-on-youtube-gaming-live-and-twitch/>. Acesso em 25 nov. 2021.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.oberlo.com/blog/youtube-statistics>. Acesso em 25 nov. 2021.

<sup>11</sup> Disponível em: <https://www.bbc.com/news/business-52376022>. Acesso em 25 nov. 2021.

### 2.3. **V-tubers: uma forma de interação na atualidade**

A partir do crescimento em popularidade dos *animes* e dos *mangás*, aliado à popularização das transmissões ao vivo (doravante, *streams*), surgiu uma nova forma de entretenimento que uniu os universos dos *animes* e das *streams*: os *v-tubers*. O termo *v-tuber* vem da abreviação de *Virtual YouTuber*, e está associado à primeira personagem virtual a consolidar esta modalidade de *streaming*, Kizuna Ai, que estreou, na plataforma YouTube, em 2016 e é hoje uma das maiores celebridades virtuais do mundo. Em vez de uma pessoa real fazendo uma *stream*, apresenta-se uma personagem que é animada – geralmente em 2D – e dublada, por assim dizer, por alguém através de tecnologia de captura e reconhecimento facial que sincroniza a fala e os movimentos da pessoa por trás daquela persona. Isso produz um efeito de que aquele *avatar*, geralmente com traços típicos do *anime*, realmente toma vida e interage como qualquer outro ser humano. Além disso, é possível que todo o corpo dessa personagem esteja sincronizado através de tal tecnologia, possibilitando que um modelo totalmente tridimensional seja utilizado. No grupo Hololive, por exemplo, já houve vários shows virtuais utilizando um modelo 3D, com um cenário que se assemelha a palcos de grandes eventos, podendo, inclusive, estar presentes mais de um *v-tuber*.

Diferentemente da relação entre celebridade e fãs que comumente se observa na esfera cinematográfica, por exemplo, assim como no caso de celebridades *streamers*, *v-tubers* proporcionam uma ilusão de interação *tête-à-tête* com o público (ZHOU, 2020). Este efeito de reciprocidade traz maior engajamento por parte da plateia e reduz drasticamente a sensação de distanciamento que antes estava presente entre celebridades de filmes e novelas e seus fãs. Além do *chat* ao vivo em que o *v-tuber* pode ler a mensagem de seus fãs em tempo real e responder ou reagir a elas no mesmo momento, há também formas de enviar mensagens anexas a doações durante a *stream*.

No caso do YouTube, os *Super Chats* e os aniversários mensais dos membros são as únicas maneiras atualmente de enviar mensagens destacadas – no caso dos *Super Chats*, diferentes cores e limite de caracteres de acordo com o montante doado – que aparecerão na janela de *chat* e, possivelmente, na

tela. Os *Super Chats* de maior destaque são os vermelhos, que, no universo *v-tuber*, recebeu a alcunha de *akasupa*, vindo diretamente da abreviação “赤スパ” (*akasupa*) do japonês “赤いスーパーチャット” (*akaisūpāchatto*), que significa simplesmente “*Super Chat* vermelho”. O valor mínimo para um *akasupa* é de 100 dólares, e máximo de 500 dólares – os valores das cores podem variar de acordo com a moeda.

Quanto à Twitch, no entanto, existem diversas formas de enviar mensagens destacadas ao *v-tuber*. As duas que não envolvem valores monetários são o resgate de mensagens destacadas na própria janela de *chat*; e, ainda que bastante raro, mensagens que contam com o auxílio de programas *text-to-speech* – também chamado de *TTS*, no qual o computador lê a mensagem ao vivo – em troca de pontos obtidos no canal gratuitamente. As que envolvem doações em dinheiro – e geralmente acompanhadas por sons de alerta – são doações diretas, sem intermédio da plataforma, que, na maioria das vezes, possuem suporte *text-to-speech*; os *bits*, moeda virtual comprada pelo próprio usuário na plataforma, no qual 1 *bit* equivale a um centavo de dólar doado ao *streamer*, e também comumente possui suporte *text-to-speech*; e os “aniversários de inscrição”, que, assim como no YouTube, a cada mês completo, permite ao usuário enviar uma mensagem destacada (que também pode ter suporte *text-to-speech*) diretamente ao *streamer*.

Para além das contribuições financeiras, existe também outra forma de interação que raramente se via no mundo das celebridades anteriormente: a possibilidade de jogar com *streamer* ou o *v-tuber*. Também no YouTube, mas principalmente na Twitch, é comum transmitir enquanto se joga. Existem diversos jogos multijogador que permitem que a audiência se junte à partida e participe da *stream* e interaja com o *streamer* ou o *v-tuber* de maneira distinta. Tomando um exemplo dos *v-tubers* afiliados à Hololive, quando a transmissão será de um jogo que convide a audiência a participar, o título vem acompanhado da expressão “視聴者参加型” (*shichōsha sankā gata*), ou algo que o valha. É possível afirmar que essa nova possibilidade de interação entre fã-celebridade reforce ainda mais a sensação de proximidade, fazendo com que o engajamento da audiência se dê de forma ainda mais afetiva do que antes – como se o

*streamer* ou o *v-tuber* fosse um amigo com o qual se joga *on-line*. E, justamente nessa relação afetiva entre o *v-tuber* e seus fãs, se constroem as comunidades, os jargões, os memes e as siglas próprias daquele “fã-clube”, por assim dizer, criando uma espécie de “microcultura” subjacente a esse universo.

Assim como acontece em filmes e livros, por exemplo, *v-tubers*, por serem personagens, também contam com histórias, traços de personalidades e, no caso de grupos como o Hololive, relação e sobreposição de suas trajetórias com outros membros. Algo interessante de se observar é que, ao contrário de um filme ou uma série, por exemplo, essas histórias e peculiaridades são construídas e também evoluem à medida que o *v-tuber* interage com sua audiência. Isso traz algo ainda mais cativante ao público, uma vez que este pode influenciar, direta ou indiretamente, no trajeto daquela personagem. Essa ilusão de intimidade pode ainda ser reforçada mais além do que já fora discutido antes quando o *v-tuber* e a pessoa por trás daquele *avatar* se confundem, e esta acaba dividindo histórias reais e pessoais de suas vidas *in real life*; e essas histórias também podem acrescentar ou modificar a trajetória e a personalidade da personagem criada. Com isso, no universo *v-tuber*, não é raro que personagem e pessoa se sobreponham em alguns momentos. Para exemplificar, um desses casos icônicos no qual vida real e vida virtual se sobrepõem é da *stream* em que a pessoa por trás da *v-tuber* Usada Pekora revela a sua mãe *in real life* sobre seu trabalho como Usada Pekora, em comemoração aos seus um milhão de inscritos no YouTube. Durante essa *stream*, mãe e filha interagem entre si e com os espectadores.

Apesar de dominantes nesse meio, as influências dos *animes* não é absoluta no universo dos *v-tubers*. Ainda que relativamente raros, existem *v-tubers* que se distanciam da usual estética do *anime* e apresentam suas personagens de formas diversas, algumas até com traços dos *cartoons* ocidentais.

## 2.4. Intercâmbio linguístico-cultural no contexto de *v-tubing*

Assim como comentamos anteriormente na seção 2.3., a relação mais estreita entre os *v-tubers* e seus fãs possibilita a formação de uma “microcultura”, por assim dizer, na qual frequentemente surgem jargões, memes e siglas particulares àquela microcultura. Esses elementos sociolinguísticos podem ter relevância acadêmica, e a análise daqueles pode gerar reflexões interessantes em âmbito linguístico. Nesse sentido, apresentaremos, nesta seção, termos já mais consolidados tanto na esfera dos animes quando na dos *v-tubers*, para então abordarmos termos e gírias mais específicos no que concerne aos *v-tubers*.

Quando se formam grupos de fãs, seja no que tange a grupos mais amplos – como música, cinema, literatura e jogos (eletrônicos ou não) –, seja no que concerne a artistas ou, em específico para este trabalho, a *streamers* e *v-tubers*, é esperado que se formem memes e gírias próprias nessas comunidades. No entanto, antes, se faz necessário discorrer sobre o contexto no qual surge esse “senso de comunidade” que se observa tanto nos *chats* de *streamers*, quanto de *v-tubers*.

Concernente às comunidades *on-line*, Huffaker (2010) argumenta que a principal característica dessas comunidades é a liderança. Os líderes são capazes de influenciar atitudes e comportamentos de seus seguidores. O engajamento com a comunidade e o constante incentivo à participação de seus membros possibilitam a criação de uma identidade social naquela comunidade. O principal meio pelo qual essa liderança se forma e é aceita é a credibilidade. Huffaker (2010, p. 596) exemplifica que:

Na Internet, desenvolveram-se sistemas de reputação a fim de construir uma relação de confiança entre estranhos, servindo como um indicador de credibilidade. Por exemplo, Ebay e Amazon possuem sistemas de nota para compradores e vendedores, enquanto fóruns e grupos frequentemente exibem as contribuições de um indivíduo para a comunidade como meio de estabelecer reputação e credibilidade, além do período de participação naquela<sup>12</sup> (HUFFAKER, 2010, p. 596, tradução nossa).

---

<sup>12</sup> Cf.: “On the Internet, reputation systems were developed early on in order to build trust between strangers and serve as a marker of credibility. For example, Ebay and Amazon have rating systems for buyers and sellers, whereas popular message boards and discussion groups often

Em meio à construção de uma identidade social, surgem gírias e memes. Pelo fato de o conceito de meme constituir ainda um termo novo, parece não haver consenso sobre uma definição acadêmica, por assim dizer, como discorre Chow (2016). Mas, seguindo o exemplo do autor, tomaremos a definição de meme como propõe Patrick Davison, em seu artigo de 2010, intitulado *The Language of Internet Memes*: “Um meme da Internet é um fragmento cultural, geralmente uma piada, que ganha influência por disseminação *online*”<sup>13</sup> (DAVISON, 2010, p. 122, tradução nossa).

Tendo em vista o escopo deste trabalho, importa focar estritamente no que concerne aos movimentos linguístico-culturais entre as audiências japonesa e anglófona. Um exemplo mais basilar pode ser encontrado na transmissão<sup>14</sup> realizada no YouTube pela *v-tuber* Inugami Korone, no qual a audiência a ensina, a pedido da própria *v-tuber*, palavras em inglês que frequentemente os ouvintes utilizam na Internet. As palavras foram quatro, conforme o quadro abaixo – com anotações em tela da própria *v-tuber* na segunda coluna:

Palavra em inglês	Significado conforme anotado pela <i>v-tuber</i>
LMAO	爆笑(big 草)
YEET	ほらよ！(horayo)
POG	すごい！(WOWOWOW)
BRUH	マジか！
Transmissão intitulada 【風のクロノア(PS)】 プレステの名作！クリア目指してがんばるとど！！ 【Klonoa: Door to Phantomile】 . Entre 6:38:00 e 6:56:41.	

Quadro 3 – Gírias trazidas pelo chat na transmissão de Inugami Korone

No quadro acima, há dois pontos nos quais se pode identificar exemplos de intercâmbio linguístico-cultural. O primeiro é a anotação do significado da

showcase an individual’s contributionsto, and length of membership in, the community as a way to establish reputationand credibility” (HUFFAKER. 2010, p. 596).

<sup>13</sup> Cf.: “An Internet meme is a piece of culture, typically a joke, which gains influencethrough online transmission” (DAVISON, 2010, p. 122).

<sup>14</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=J3J8GXIRs0c>>. Acesso em: 17 jan 2022.

sigla LMAO (em inglês: *laughing my ass off*) como “big 草 [kusa]”. Em japonês, em vez de se expressarem risos como “hahaha”, no inglês, ou “kkkkkk”, no português, expressa-se como “wwwww”. Essa expressão, por si só, já é uma forma de abreviação, uma vez que rir, em japonês, é *warau*, mantendo-se, assim, apenas a consoante “w”. A palavra *kusa*, em japonês, significa “grama”, e a associação da expressão de risos com grama acontece quando a consoante “w”, escrita repetidamente, como demonstrado acima, pode formar algo parecido com um desenho rudimentar de um gramado. Tanto o é que existe a expressão, em japonês, 草生える [kusahaeru], literalmente “a grama cresce”, usada para indicar que algo engraçado aconteceu ou está acontecendo. A partir dessa expressão, a *v-tuber* acrescentou a palavra em inglês “big” para dar a ênfase necessária que a sigla LMAO transmite. Atualmente, a expressão “kusa” já é utilizada amplamente mesmo por usuários que não dominam o japonês com a finalidade de expressar riso. O segundo ponto é a expressão “pog”, que é oriunda de um emoticon utilizado amplamente na plataforma Twitch: o PogChamp. O emoticon é geralmente utilizado como forma de expressar surpresa ou admiração, seja por uma jogada ou por um comentário – ainda que o emoticon possa ser usado de forma irônica ou sarcástica. Observa-se aqui um intercâmbio tanto entre plataformas, uma vez que a expressão se expandiu para além da plataforma onde originalmente é utilizada, quanto entre línguas, já que a *v-tuber* japonesa que não domina o inglês aprendeu tal expressão, bem como os espectadores nipônicos.

Tomando a definição de meme proposta por Davison (2010), torna-se claro que a disseminação das expressões analisadas leva consigo fragmentos culturais a outras comunidades *on-line*. Logo, os memes podem atuar como ferramentas de intercâmbio linguístico-cultural, e, considerando o escopo do presente trabalho, esse intercâmbio pode se tornar evidente em legendas amadoras – nas quais nos aprofundaremos no Capítulo III. Mais especificamente, legendas amadoras podem conter tais memes e gírias com alguma frequência, uma vez que pode ser esperado certo conhecimento prévio dos memes e das gírias por parte de quem assiste a tais *clips* legendados. Como discutimos

anteriormente neste trabalho, tal prática pode não ser muito pertinente em contexto profissional de legendagem.

No que concerne ao intercâmbio linguístico-cultural entre espectadores brasileiros e *v-tubers*, há alguns exemplos que traremos a seguir. O Brasil é conhecido *on-line* por seus memes, e espectadores brasileiros podem ser encontrados nos mais diversos ambientes na internet. Hoje, o meme mais conhecido é o “Come to Brazil”. Segundo o site *Know your Meme*, dedicado a explicar e traçar as origens dos memes de internet, “‘Come to Brazil’ é uma expressão associada a usuários brasileiros da internet que pedem a várias celebridades para que visitem seu país<sup>15</sup>”.

Um exemplo de uso desse meme pode ser encontrado em uma transmissão colaborativa entre Ninomae Ina’nis e Takanashi Kiara, do grupo Hololive English.



Figura 3 – Captura de tela Takanashi Kiara

**Fonte:** Captura de tela retirada do vídeo legendado intitulado “Kiara encarna um Brasileiro e não para de pedir pra Ina ir pro Brasil!”<sup>16</sup>

Conforme explica o título, a *v-tuber* Kiara “encarna” um brasileiro e pede insistentemente para que sua colega Ina’nis vá ao Brasil, da maneira como é conhecido o meme atualmente.

Tomando exemplos de *v-tubers* independentes, isto é, aqueles que não estão associados a grandes empresas como a Hololive e a Nijisanji, traremos

---

<sup>15</sup> Cf.: “‘Come to Brazil’ is an expression associated with Brazilian internet users requesting various celebrities to visit their home country”.

<sup>16</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FwPibsMDId8>>. Acesso em: 2 fev. 2022.

exemplos nos quais tais *v-tubers* não só interagem com espectadores brasileiros, mas também aprendem um pouco do português brasileiro. O primeiro exemplo que apresentamos é o da *v-tuber* japonesa Kirara Mimi.

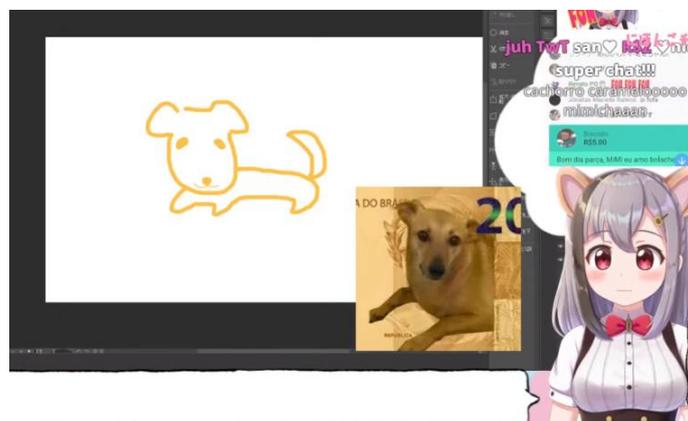


Figura 4 – Captura de tela Kirara Mimi

**Fonte:** Captura de tela retirada do vídeo legendado intitulado “Mimi-chan desenha o Caramelo, tenta falar gatinha e responde se prefere biscoito ou bolacha”<sup>17</sup>.

Nessa transmissão, conforme podemos ver na captura de tela, a *v-tuber* tenta desenhar o meme popular do vira-lata caramelo. Além disso, a imagem de referência utilizada por ela trata-se do meme em que a imagem do vira-lata é editada em uma nota de 200 reais – também editada a partir da nota de 50 reais. Esse meme surgiu quando o deputado federal de Minas Gerais, Fred Costa, criou uma petição para que o vira-lata amarelo fosse o símbolo da nota de 200 reais, no ano de 2020.

A *v-tuber* também demonstra grande interesse na língua e na cultura brasileiras. Em seu canal no YouTube, ela frequentemente posta vídeos curtos falando em português e realiza transmissões nas quais ela aprende português brasileiro por meio do site *Duolingo*. Seu *chat*, inclusive, possui mensagens majoritariamente em português de seus fãs brasileiros. Como exemplo, trazemos, na captura de tela a seguir, alguns de seus *YouTube Shorts* em seu canal nos quais ela fala tanto em japonês quanto em português.

<sup>17</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WfcCRA8eXg4>>. Acesso em: 2 fev. 2022.



Figura 5 – Captura de tela do canal oficial da *v-tuber* Kirara Mimi

**Fonte:** Captura de tela retirada da página inicial do canal oficial da *v-tuber* Kirara Mimi<sup>18</sup>.

Para dar um exemplo da plataforma Twitch, trazemos a *v-tuber* YaGurl Shelly. Durante uma de suas transmissões, um de seus espectadores envia um meme por meio do aplicativo Discord. Para melhor contextualizar o meme, anteriormente, na transmissão, a *v-tuber* afirma ter visto algumas estatísticas sobre o Brasil. Entre elas, a porcentagem de alunos brasileiros que afirma “estarem felizes” e o baixo ranking do Brasil no quesito educação. A partir dessas informações, ela diz que, pelo menos, os alunos brasileiros estão felizes, a despeito da baixa classificação da educação brasileira.

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCfol9ZU2HpEajyBDj-EbiOQ>>. Acesso em: 2 fev. 2022.



Figura 6 – Captura de tela de um meme enviado pelo chat A



Figura 7 – Captura de tela de um meme enviado pelo chat B

**Fonte:** Capturas de tela retiradas do vídeo intitulado “Ela reagiu aos nossos memes Brasileiros durante a live e riu muito!”<sup>19</sup>.

O efeito humorístico se dá na expressão da pessoa presente no meme, que, apesar do sorriso, não aparenta estar feliz – a imagem pode ser resumida com a expressão “sorriso amarelo”, do português. O meme em questão trata-se do “Hide the Pain Harold”, que, segundo o site *Know your Meme*, “[...] é o apelido dado ao modelo idoso da fotografia de *stock* cuja expressão facial aparenta indicar dor e/ou desconforto suprimido”<sup>20</sup>. Importa ressaltar que a *v-tuber* em questão é austríaca e, além do alemão, ela fala tailandês como segunda língua e o inglês como língua estrangeira – língua principal de suas transmissões. Esse emaranhado de línguas e culturas presentes não apenas na demografia dos espectadores, mas também no próprio *streamer* é um fator que não pode ser

<sup>19</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=u4Uz3wXnUxg>>. Acesso em: 2 fev. 2022.

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://knowyourmeme.com/memes/hide-the-pain-harold>>. Acesso em: 2 fev. 2022.

<sup>21</sup> Cf.: “[...] is the nickname given to a senior stock photography model whose facial expression appears to indicate suppressed pain and/or discomfort.”

ignorado pelo tradutor. Com tantos fatores presentes, a legendagem deverá levar em conta possíveis desvios gramaticais e fonológicos, aspectos linguísticos externos à língua em que se transmite, bem como eventuais contribuições culturais que possivelmente não serão compreendidas em sua totalidade por quem consome a legenda. Nesse sentido, o tradutor deverá tomar decisões quanto a eventuais notas de tradução em legenda, adaptações e, até mesmo, reescritas necessárias no contexto. E, seja qual for a decisão, a consistência deverá se manter ao longo de todo o processo de legendagem.

## 2.5. Conclusões

Neste capítulo, apresentamos, brevemente, a fim de contextualizar a análise apresentada no Capítulo III, as diferentes formas de entretenimento que influenciaram – e influenciam – diretamente o universo dos *v-tubers*.

Inicialmente, discorreremos sobre o surgimento do *anime* e sua trajetória ao longo do século XX, até a sua consolidação como aquilo que se reconhece hodiernamente por *anime*, suas características mais estereotípicas e suas particularidades que o distinguem de outras formas de artes audiovisuais. Indicamos, também, como o *anime* pode ter se estabelecido e se popularizado em solo nacional, ainda que épocas de fortes censuras possam ter servido de obstáculo para sua livre manifestação. Notamos que um dos fatores que podem ter contribuído mais fortemente para tal é a imigração japonesa no início do século XX, já que o *anime* surgiu no Japão, e o intercâmbio cultural entre os descendentes nipônicos e a nação de seus antecessores pode ter sido um meio vital para que essa arte tenha se consolidado no Brasil.

Posteriormente, expusemos um pouco do surgimento das transmissões ao vivo – as *streams* – que trouxeram nova forma de interação entre celebridade/artista e seus fãs. Detalhamos o processo pelo qual essa interação ocorre, seja por *chat* ao vivo, seja por contribuições monetárias ou, até mesmo, pela participação em jogos online com o *streamer*. Ainda que, no início, o mundo dos negócios não tenha visto essa nova forma de entretenimento com grande entusiasmo, hoje, as plataformas de *streaming* ao vivo provaram seu valor. Isso

se torna ainda mais evidente em tempos de pandemia, uma vez que, ao contrário de vários setores da economia, essa forma de entretenimento cresceu consideravelmente nos últimos trimestres. Para embasar esse argumento, apresentamos informações e artigos sobre plataformas de *streaming* – ao vivo ou não – que não deixam dúvidas quanto à consolidação das *streams* no universo do entretenimento *on-line*.

Em seguida, elencamos as características tanto dos *animes*, quanto das transmissões ao vivo, que influenciaram o surgimento dos *v-tubers*. Apesar de extremamente recente, essa é uma forma de entretenimento que vem crescendo consideravelmente nos últimos anos, principalmente pelo crescimento das próprias plataformas de *streaming* ao vivo, como discutimos anteriormente. A despeito de seu surgimento no Japão, e de suas características visuais terem recebido grande influência dos *animes* japoneses, existem ainda *v-tubers* que escolheram uma forma mais cartunesca para suas personagens, assemelhando-se às personagens comumente encontradas nos *cartoons* ocidentais. É válido apontar que, diferentemente do que acontece normalmente nos filmes, nas séries, nos *cartoons* e nos *animes*, a interação dos fãs com os *v-tubers* contribui para o desenvolvimento da história deste. Com isso, a *persona* criada para aquele contexto, juntamente com seus fãs, constrói uma microcultura que pode prover objetos de pesquisa interessantes – como gírias, memes e jargões pertencentes àquele grupo.

Para finalizar o capítulo, trouxemos exemplos de como o universo dos *v-tubers* permite que novos memes e gírias sejam disseminados para além das fronteiras das plataformas e das comunidades nas quais surgem. Tendo em vista a naturalidade com que tais termos são utilizados, é possível perceber, nas legendas amadoras, a presença dessas gírias, uma vez que, comumente, tais legendas são produzidas pelos fãs e membros das várias comunidades de *v-tubers* na internet. Outrossim, apresentamos alguns exemplos de memes brasileiros que figuraram em transmissões de *v-tubers* estrangeiras, bem como a interação de internautas brasileiros. Apesar de incomum dentro da comunidade como um todo, existem *v-tubers* que se interessam pela língua e pela cultura brasileiras, oportunizando o intercâmbio linguístico-cultural entre o Brasil e outras culturas.

## CAPÍTULO III

### ANÁLISE DAS LEGENDAS

Neste capítulo, primeiramente, discorreremos sobre os procedimentos metodológicos utilizados a partir dos quais se pauta a análise realizada. Daremos prioridade a recortes específicos para que possamos desenvolver os pontos de interesse em cada uma das ocorrências selecionadas para o presente trabalho. Nesse sentido, julgamos mais adequado lançar mão do método de análise qualitativa, nos termos assumidos por Neves (1996), uma vez que essa metodologia se faz essencial para a interpretação dos pontos de interesse no que concerne à legendagem amadora e às escolhas linguístico-tradutológicas realizadas. Importa também cotejar as legendas selecionadas com aquilo se poderia esperar de uma legenda feita por profissionais formalmente qualificados, nos termos em que assume Rocha (2012), em sua Tese de Mestrado intitulada “Estudo Comparativo de Metodologias de Trabalho de Legendagem Profissional vs. Legendagem Amadora.

Em seguida, trataremos dos aspectos técnicos da legendagem em si, em uma seção dedicada a eles, como quantidade de linhas e caracteres dispostos em telas, tamanho da fonte, disposição do texto em tela e comentários trazidos por quem legendou os *clips* selecionados para o presente trabalho. Nesse sentido, essas questões serão analisadas, de modo pontual, a partir dos seguintes aspectos mais gerais: i) notas de tradução em tela; e ii) comentários em tela. Em cada uma dessas subseções – contidas na seção 3.1. –, traremos sete capturas de tela retiradas de vídeos legendados no canal “Vtubers Legendadas”: quatro para a primeira subseção e três para a segunda. Na subseção concernente às notas de tradução em tela, buscaremos exemplificar de que maneira as notas foram dispostas em tela, observar a quantidade de linhas e também a quantidade de caracteres contida nelas, e, caso uma ou mais notas apresentadas não esteja(m) em consonância com o arcabouço teórico assumido, proporemos uma solução para adequá-las àquilo que se poderia esperar de uma legenda profissional, à luz das proposições de Rebelo (2018).

Quanto à subseção dedicada aos comentários em tela, refletiremos sobre as práticas e particularidades de *fansubbing* e como a cultura dos memes pode fazer com que a inserção de comentários agregue valor de entretenimento ao vídeo legendado. Isto é, para além de uma legenda pura e simples, a pessoa que legenda traz referências culturais por meio de um meme inserido em algum momento do vídeo. Julgamos tais categorias relevantes devido à frequência com que as notas de legenda e os comentários em telas são utilizados nas legendas amadoras de *clips* de *v-tubers*, independentemente da língua-alvo da legenda. Tanto nos canais de legendas em inglês quanto no canal brasileiro – que utilizamos como *corpus* para este trabalho –, a influência dos *fansubs* de animes, que data do início da década dos anos 2000, e dos memes de internet é amplamente perceptível na maioria dos vídeos. Tais influências fazem com que as legendas produzidas por esses canais sejam bastante diferentes – até mesmo com alguma padronização distinta, como veremos posteriormente – daquelas que comumente se vê nos cinemas e em sites de *streaming*, como a Netflix.

Na seção seguinte, analisaremos, mais profundamente, os aspectos linguístico-culturais das legendas amadoras caso a caso. Para melhor organização, dividiremos a seção em três subseções dedicadas a um determinado ponto de interesse linguístico-cultural. São elas, respectivamente: i) tradução indireta; ii) estrangeirismo; e iii) sobreposição de línguas.

Para a primeira subseção, traremos duas ocorrências de inadequações possivelmente oriundas de uma tradução indireta, tendo como ponto de partida os trabalhos de Rebelo (2018) e Venuti (1995). Uma vez que parte considerável dos vídeos legendados contidos no canal “Vtubers Legendadas” – utilizado como referência para o presente trabalho – possui *links* para vídeos legendados em inglês utilizados como referência, faz-se necessário trazer a questão da tradução indireta para análise. Desde o início dos *fansubs*, o inglês tem sido usado como referência – parcial ou total – para a confecção das legendas em português. Hodiernamente, em um mundo cada vez mais globalizado em que o inglês é a língua franca dos contextos *on-line*, a presença das traduções indiretas como forma de intercâmbio linguístico-cultural é um fator que não pode ser ignorado. Nesse sentido, buscaremos analisar, por meio de duas ocorrências, como o inglês – sendo utilizado como língua mediadora – pode interferir no resultado

final das legendas em português feitas por alguém não-familiarizado com as questões técnico-teóricas da tradução.

Para a segunda subseção, discutiremos a presença de estrangeirismos<sup>22</sup> nas legendas em português, valendo-nos dos trabalhos de Ribeiro (2018) e Paredes *et. al.* (2016) e nos embasando também na Teoria dos Polissistemas, de Even-Zohar (1978, 1990). Abordaremos, nesse sentido, cinco palavras trazidas diretamente de idiomas estrangeiros: uma do japonês – *tsundere* – e quatro do inglês – *edgy*, *cringe*, *guys* e *hitbox* –, respectivamente. A primeira, de origem japonesa, se faz relevante porque o *v-tubing* é fortemente influenciado pela cultura dos *animes* e dos *mangás* e, portanto, elementos culturais e arquétipos literários se fazem presentes com alguma frequência entre os *v-tubers*. As três palavras seguintes – *edgy*, *cringe* e *guys* – constituem termos em inglês amplamente utilizados em contextos *on-line*, como em redes sociais e *chats* de transmissões ao vivo – como no YouTube e na Twitch. Palavras como essas três, que se popularizaram recentemente, podem vir a ser definitivamente incorporadas ao léxico do português, ainda que possuam tradução satisfatória na língua portuguesa, como no caso de *guys*, que pode ser traduzido como “galera”. O mesmo ocorreu com as palavras “internet” e “hashtag” – ambas são empréstimos do inglês, que se cristalizaram no português, por assim dizer, e se tornaram parte do nosso léxico. Nesse sentido, no contexto de legendas amadoras, que possuem menos restrições no que concerne aos aspectos técnicos e linguísticos, é possível excogitar que palavras como *edgy* e *cringe* possam estar cada vez mais presentes nas legendas em português devido à frequência de uso em ambientes virtuais. A última palavra desta subseção, *hitbox*, nos é relevante porque, uma vez que *v-tubers* também fazem transmissão ao vivo de jogos com muita frequência, termos e jargões próprios do universo dos *games* – mormente importados do inglês – são constantemente usados mesmo em transmissões não-anglófonas. Nesse sentido, a presença desses jargões nas

---

<sup>22</sup>“Palavra ou expressão estrangeira, ainda não integrada ao sistema linguístico receptor (gráfica, fonológica, morfológicamente), empregada com a sua significação e/ou forma estrangeira, em um texto vernáculo; peregrinismo, xenismo”. ESTRANGEIRISMO. *In*: Michaelis On-line. Melhoramentos, 2022. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/estrangeirismo>>. Acesso em: 02 mar. 2022.

legendas amadoras pode ser associada à naturalidade com que tais palavras são utilizadas, não causando estranheza a falantes da língua-alvo das legendas.

Para a terceira e última subseção, buscando respaldo nas reflexões de Berman (2004 [1985]), analisaremos a sobreposição de línguas no universo dos *v-tubers*. Levando em conta que o inglês é utilizado como língua franca em todo o mundo, traremos dois exemplos em que tal sobreposição pode ser identificada. No primeiro exemplo, duas falantes nativas do inglês fazem uma transmissão colaborativa do jogo *Minecraft*, em que uma delas utiliza a palavra *taihen*, do japonês. Aqui, discutiremos a decisão de manter ou não tais sobreposições nas legendas em português. Em um mundo globalizado e em constante intercâmbio cultural, cabe refletir se o apagamento destas sobreposições, isto é, manter a legenda apenas na língua-alvo, é pertinente ou não, necessário ou não. Essa questão se torna ainda mais relevante quando o *v-tuber* não é falante nativo nem do inglês, nem da língua-alvo das legendas. Como exemplo, transcrevemos um trecho de um vídeo legendado para o português de um *clip* da *v-tuber* Takanashi Kiara – falante nativa do alemão e fluente em inglês e japonês. A importância de se atentar para esses detalhes está no fato de que, ainda que a transmissão ao vivo seja realizada em inglês, é possível que a pessoa que produz a legenda se depare com sobreposições da língua nativa de um *v-tuber*. Nesse sentido, legendar *v-tubers* que não são nativos do inglês, mas que transmitem neste idioma, pode apresentar um desafio extra a quem realiza tais legendas, pois palavras em uma terceira língua podem surgir e provocar equívocos na legenda – como ocorre no exemplo da *v-tuber* Takanashi Kiara

Por fim, buscaremos refletir sobre os possíveis impactos e distorções das inadequações encontradas durante nossa análise nas legendas em português, tentando responder às seguintes questões:

- a) Pode-se inferir o nível de domínio do inglês de quem realizou as legendas selecionadas? Se sim, qual o nível inferido?
- b) Se assumirmos o ponto de vista de um profissional da legendagem, o quão adequadas são as legendas amadoras apresentadas?

- c) Se assumirmos o ponto de vista de um espectador familiarizado com os aspectos linguístico-culturais dos universos do *mangá*, do *anime* e do *v-tubing*, o quão adequadas são as legendas amadoras apresentadas?
- d) Considerando apenas o objetivo das legendas em português, quais decisões tradutórias poderíamos considerar satisfatórias?

Uma vez respondidas às perguntas, traremos nossas conclusões sobre o que se discutiu no presente trabalho.

### **3.1. Procedimentos Metodológicos**

Para melhor organização de nossa análise, dedicaremos uma seção para as questões técnicas das legendas – por exemplo, quantidade de linhas, caracteres, posicionamento da legenda em tela – e outra para aspectos linguísticos – que contarão majoritariamente com reflexões sobre a adequação das escolhas tradutórias.

Em cada uma das seções de análise, adotaremos o método qualitativo, nos termos assumidos por Neves (1996). Segundo o autor, a metodologia qualitativa fundamenta-se nas seguintes premissas: a) realizar recortes espaço-temporais daquilo que se busca analisar; b) interpretar os dados obtidos caso a caso; e c) excogitar possíveis razões pelas quais os fenômenos aqui recortados ocorreram (NEVES, 1996).

Justificamos tal decisão por se tratar de uma análise dos recortes específicos nas legendas selecionadas para o presente trabalho. Nesse sentido, vale destacar que não assumiremos o método quantitativo, uma vez que não parece produtivo, nesta pesquisa em particular, quantificar ocorrências de determinadas inadequações técnicas ou linguísticas.

### **3.2. Análise técnica das legendas**

Analisaremos aqui alguns aspectos da legenda amadora que estão em dissonância com aquilo que caracteriza uma legenda profissional. Nesse sentido, subdividiremos esta seção para cada forma de inadequação – a primeira subseção tratará das notas de tradução em tela e, por sua vez, a segunda subseção discutirá ocorrências de comentários em tela.

#### **3.2.1 Notas de tradução em tela**

No contexto de uma tradução profissional, notas de tradução ainda não se tornaram algo comumente praticado, diferentemente do que ocorre no *fansubbing* (CINTAS; SÁNCHEZ, 2022). No entanto, por vezes, segundo os autores, visando a uma melhor compreensão da legenda, em vez de domesticá-la, o tradutor pode lançar mão de notas em tela. Apesar de necessárias em certos contextos, as notas de tradução podem causar excesso de texto em tela e, conseqüentemente, distrair o espectador, fazendo com que o conteúdo visual da obra seja parcialmente perdido. Além disso, não há garantia de que as notas serão compreendidas em determinado contexto, já que a velocidade das falas pode fazer com que o objeto sobre o qual trata a nota se perca na mudança das legendas. Para ilustrar, propomos as seguintes ocorrências:



Figura 8 – Ayame Nakiri A

**Fonte:** Captura de tela retirada do vídeo legendado intitulado “[Nakiri Ayame] Comendo em live | Legendado PT/BR”<sup>23</sup>.



Figura 9 – Ayame Nakiri B

**Fonte:** Captura de tela retirada do vídeo legendado intitulado “[Nakiri Ayame] Comendo em live | Legendado PT/BR”.

Nas duas ocorrências, observa-se que a legenda por si só já ocupa espaço considerável em tela por conter três linhas, em desacordo com as duas linhas recomendadas. De acordo com Rebelo (2018), recomenda-se que a legenda em tela tenha, no máximo, duas linhas e que cada linha contenha, no máximo, 42 caracteres. Se adotarmos tal parâmetro, as três linhas na figura 9 poderiam ser reduzidas a duas sem alterar a quantidade de caracteres – uma vez que, ao todo, contando os espaços, somam-se 69 caracteres. Quanto à

<sup>23</sup>Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=qv-V\\_7R-t\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=qv-V_7R-t_Q)>. Acesso em: 25 nov. 2021.

figura 8, no entanto, por conter 93 caracteres, contando os espaços, seria necessário ajustar a legenda para que esta se encontre em conformidade com o que propõe Rebelo (2018). Para tal, poderíamos remover a repetição de “transmissão ao vivo”. Podemos sugerir o possível ajuste (desconsiderando o contexto em que a legenda originalmente está inserida):

Mas comer numa transmissão ao vivo,  
quando não é um *Banshaku*...

Quadro 4 – Proposta de solução para legenda A

Soma-se a isso o fato de que a nota de tradução em tela também contém três linhas, ocupando mais um espaço importante em tela. Ao todo, pode-se dizer que o texto em tela ocupa, aproximadamente, metade do espaço disponível.

Em ambos os exemplos, as notas de tradução também se encontram em dissonância com aquilo que se poderia esperar de uma legendagem profissional. Na figura 8, a nota de tradução contém 115 caracteres, contando os espaços. Ainda utilizando Rebelo (2018) como respaldo teórico, os 115 caracteres contidos na nota de legenda não poderiam, por si só, ser reduzidos a duas linhas de, no máximo, 42 caracteres. No entanto, para evitar as repetições desnecessárias e a melhor fluidez da oração, propomos a seguinte solução:

*Banshaku* – transmissão em que se bebe  
enquanto conversa com o *chat*

Quadro 5 – Proposta de solução para legenda B

Para além do fato de que notas de tradução em tela não são recomendadas em contextos profissionais, a imprecisão contida na nota da figura 9 não sana a possível dúvida do espectador quanto à sobremesa. Ainda que seja um nome de origem francesa, a palavra *millefeuille* já possui tradução

dicionarizada em português: o mil-folhas<sup>24</sup>. Logo, as inadequações poderiam ser evitadas ao se utilizar “mil-folhas” em vez de de *millefeuille*.

No mesmo canal, em um vídeo mais recente, podemos encontrar uma nota de legendagem inserida de modo que se poderia julgar apropriado. No contexto, a *v-tuber* YaGurl Shelly ri do fato de que, em português, a palavra “alemão” – tradução para o português de sua língua nativa – se parece com uma sigla comumente usada em ambientes *on-line*: LMAO (por vezes, pronunciada como “luh-mao”, em inglês). Observe as capturas de tela a seguir:



Figura 10 – Captura de Tela de YaGurlShelly A



Figura 11 – Captura de Tela de YaGurlShelly B

**Fonte:** Capturas de tela retiradas do vídeo intitulado “No Brasil vocês falam assim?? Caralh0!!”<sup>25</sup>.

<sup>24</sup> “2. [Culinária] Bolo de massa folhada, geralmente recheado com creme e coberto de glace. *In*: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa On-Line. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/mil-folhas>>. Acesso em: 3 de mai. 2022.

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=reqQx-trk9o>>. Acesso em: 18 mar. 2022.

Apesar de podermos argumentar que o tamanho da legenda em si poderia ocupar um espaço em tela maior do que o desejado – aproximadamente um quarto da tela –, a quantidade de caracteres por linha e a quantidade de linhas nos exemplos selecionados mantêm-se em concordância com aquilo que propõe Rebelo (2018). A inadequação aqui talvez possa ser o fato de que a pessoa que legendou utilizou “q” como abreviação do conectivo “que”, mas, de qualquer forma, a quantidade de caracteres ainda se manteria no limite de 42 caso a palavra não tivesse sido abreviada. Podemos ponderar que, neste caso em especial, a escolha tenha sido proposital, além de refletir a maneira como normalmente se escreve em contextos informais *on-line*.

### 3.2.2. Comentários em tela

Nesta subseção, apresentaremos duas ocorrências de comentários feitos pela pessoa que legendou os vídeos. São elas:



Figura 12 – Ayame Nakiri C

**Fonte:** Captura de tela retirada do vídeo legendado intitulado “[Nakiri Ayame] Jogando séria | Legendado PT/BR”<sup>26</sup>.

<sup>26</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SMT0-V5pCyw>>. Acesso em: 25 nov. 2021.



Figura 13 – Rushia Uruha

**Fonte:** Captura de tela retirada do vídeo intitulado “[Rushia] Errando tiros e se irritando com Apex Legends | Legendado PT/BR”<sup>27</sup>.

Na captura de tela utilizada como primeira ocorrência para esta subseção – figura 5 –, o comentário “100% concentrada” é feito logo acima do avatar da *v-tuber*. Uma possível ponderação sobre o motivo pode ser o fato de que a *v-tuber* fica em silêncio por alguns segundos durante o jogo. Na seguinte – figura 6 –, o comentário trata-se de um meme popular no Brasil. O meme em questão surgiu no quadro “Sufoco”, do programa televisivo da Rede Globo “Programa do Faustão”, que foi ao ar em 28 de junho de 2020<sup>28</sup>, no qual o apresentador Fausto Silva diz “Errou!” aos três participantes do quadro que erraram a resposta da pergunta feita por ele. Retomando a definição de meme de Davison (2010) – isto é, que “[u]m meme da Internet é um fragmento cultural, geralmente uma piada, que ganha influência por disseminação *online*”<sup>29</sup> (DAVISON, 2010, p. 122, tradução nossa) –, concluímos que o comentário “Errou!”, inserido no vídeo legendado, é um desses fragmentos culturais que são amplamente reconhecidos no polissistema cultural brasileiro, tanto fora quanto dentro da comunidade de fãs de *v-tubers* no Brasil. Novamente, apesar de não ser uma prática comum em contextos profissionais, faz-se necessário reiterar que o valor de entretenimento é uma parte fundamental para a popularização não só dos *v-tubers*, mas também das *fansubs*. Com isso, legendar determinados tipos de conteúdo, levando em

<sup>27</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=uoTI\\_tU\\_2vE](https://www.youtube.com/watch?v=uoTI_tU_2vE)>. Acesso em: 25 nov. 2021.

<sup>28</sup> Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/8658679/>>. Acesso em: 18 mar. 2022.

<sup>29</sup> Cf.: “An Internet meme is a piece of culture, typically a joke, which gains influence through online transmission” (DAVISON, 2010, p. 122).

conta o contexto e a plataforma em que se publicam tais legendas, pode fazer com que o distanciamento de uma prática mais rigorosa e profissional seja desejável no que concerne à popularidade – e, por consequência, à rentabilidade – dessas *fansubs*.

Segundo Rebelo (2018), quando se trata da prática do *fansubbing*, é comum se deparar com vários “tipos de letra, cores de letra variadas (para indicar diferentes falantes), uso de notas no topo do ecrã e glosas nas legendas, consistindo em notas explicativas de determinado elemento cultural [...]” (REBELO, 2018, p. 27). Portanto, ainda que seja incomum observar tais elementos em legendas profissionais, como apontam Cintas e Sánchez (2022), o espectador habituado aos *fansubs* espera, de modo geral, que tais mudanças de cores, tamanhos, estilos e de disposição em tela ocorram durante um episódio ou um clip legendado por fãs, seja por meio de notas, de comentários ou, como no exemplo a seguir, de indicadores de fala.

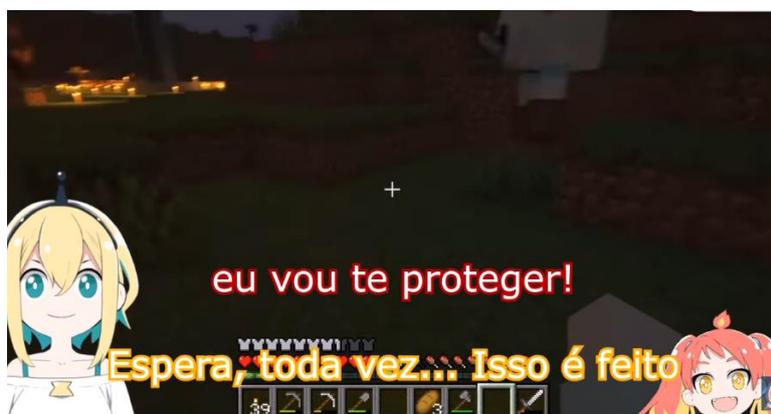


Figura 14 – Captura de tela legendada – Pikamee e Hikasa

**Fonte:** Captura de tela retirada do vídeo intitulado “Pikamee ensina palavrões para Hikasa em inglês | Legendado PT/BR”<sup>30</sup>.

Essas práticas já bem estabelecidas no contexto de *fansubbing* podem fazer com que a pessoa que legenda deva se distanciar daquilo que já se encontrava e ainda se encontra nas legendas de cinema e de séries. Portanto, estabelecer critérios e parâmetros rigorosos, no contexto de legendagem de v-

<sup>30</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=K1CM21PA0YM>>. Acesso em: 18 mar. 2022.

*tubers*, uma vez que as práticas dos *fansubs* de anime, desde a década de 2000, já se tornaram a “norma”, por assim dizer, não se apresenta como uma tarefa simples.

### **3.3. Análise linguístico-cultural das legendas**

Nesta seção, trataremos, com mais profundidade, das questões linguístico-culturais e tradutológicas que compilamos para o presente trabalho. Abordaremos questões que concernem tanto a ruídos derivados de traduções indiretas – japonês para inglês; e inglês para português –, quanto a inadequações das legendas em si, independentemente de sua natureza (indireta ou não). No momento em que legendagem amadora e traduções indiretas são aplicadas simultaneamente, é considerável a possibilidade de ruídos e vestígios da língua franca estarem presentes no texto final.

Outrossim, analisaremos aspectos idiossincráticos da língua japonesa e, principalmente, os da língua inglesa que possam ter sido apagados durante a tradução. Uma vez que se trata de uma legendagem amadora e, como veremos posteriormente, de tradutores que possivelmente não possuem fluência e conhecimento técnico-tradutológico para a realização de legendas de qualidade profissional, importa analisar, sem julgamento de valor, as possíveis inadequações do ponto de vista profissional e as possíveis contribuições que decisões não-convencionais trazem para a nossa análise. Tendo em vista que as legendas produzidas possuem um público-alvo bem delimitado, julgamos ser válido observar as escolhas do ponto de vista do espectador já inserido e habituado ao contexto do *v-tubing*, bem como refletir se tais escolhas não-convencionais impedem que as legendas sejam compreendidas com fluidez. Nesse sentido, as seguintes categorias serão analisadas de modo pontual: i) tradução indireta; ii) estrangeirismo; e iii) superposição de línguas.

### 3.3.1. Tradução Indireta

No quadro abaixo, vemos uma ocorrência de inadequação possivelmente derivada de tradução indireta.

Japonês	Inglês	Português
なんか、飴と鞭が激しいな。マジで！	This is like a carrot and stick	Isso é como uma cenoura e um pau (WTF) [sic]
Transmissão original: 【ホロ鯖】あや斯巴ホロ鯖新拠点探しマイクラ【復興】. <sup>31</sup> De 7:53 a 7:56. Legenda em Inglês: 【ENG SUB】 Someone pranked Ayame and Subaru in Minecraft. <sup>32</sup> De 1:27 a 1:30. Legenda em Português: [Subaru e Ayame] Sabotadas em Minecraft   Legendado PT/BR. <sup>33</sup> De 1:38 a 1:40.		

Quadro 6 – Transcrição – Stick on a Carrot

Primeiramente, é possível observar que a tradução da expressão, em inglês, “carrot and stick” não foi adequadamente traduzida na legenda em português, uma vez que a expressão “cenoura e um pau” não transmite com precisão a informação. Uma possível solução poderia ser simplesmente “isca”, já que o português não conta com expressão similar, além de poder economizar espaço significativo na legenda. Esse “ruído”, por assim dizer, não ocorreu da tradução do japonês para o inglês, porque 飴と鞭 [ame to muchi] significa, literalmente, “doce e chicote” e foi traduzido por expressão similar em inglês – “carrot and stick”. Tais inadequações são uma tendência que comumente se encontra em *fansubs* e/ou legendas amadoras, uma vez que, segundo Rebelo (2018),

<sup>31</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BqfNwHhOFMk>>. Acesso em: 25 jan. 2022.

<sup>32</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=InJJ\\_jgg8m0](https://www.youtube.com/watch?v=InJJ_jgg8m0)>. Acesso em: 25 jan. 2022.

<sup>33</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kMvu8beb644>> Acesso em: 25 jan. 2022.

Na tradução, o fansubbing caracteriza-se por uma tradução mais estrangeirizante, optando sempre por manter referências culturais, permitindo aos espectadores o acesso a conhecimentos sobre a língua e a cultura de partida. (REBELO, 2018, p.26)

Importa destacar que a tendência a estrangeirizar as traduções e as legendas não são comuns quando se trata do inglês. Segundo Venuti (1995, 2008), as traduções de textos para o inglês, seja a variedade estadunidense, seja a britânica, tendem a ser bastante domesticadoras – isto é, tornar o texto mais “anglicizado”, por assim dizer, em detrimento de particularidades e nuances que permeiam textos em outras línguas, como o japonês. Porém, em seu livro “The Translator’s Invisibility: A History of Translation”, Venuti (1995, 2008) realizou um recorte no qual não está incluso o *fansubbing*. No contexto do *fansubbing*, a prática de estrangeirizar e adicionar notas de legenda persiste, até mesmo, em contextos anglófonos – ainda que se argumente que ocorram com menor frequência.

Outra questão que chama a atenção é a inserção do comentário “(WTF)” na legenda, que exprime dúvida quanto à escolha tradutória. Ainda que a incerteza persistisse, não seria adequado, do ponto de vista técnico, inserir um comentário para expressar tal dúvida. Mais ainda, com uma sigla em inglês.

A fim de ilustrar um pouco mais, utilizaremos a ocorrência de uma tradução inadequada da expressão “I made it”, do inglês. Nesse caso, como o equívoco ocorreu na tradução da legenda em inglês de referência para o português, não utilizaremos a transcrição em japonês.

Inglês	Português
I did it! Hey, I made it! I made it! Look! Did you see?	Eu consegui! Ei! Eu fiz isso! Eu fiz isso! Olha! Você viu?
Legenda em inglês: Nakiri Ayame goes silent while activating serious mode [Fall Guys] [Hololive] english subtitle <sup>34</sup> . De 2:40 a 2:47	
Legenda em português: [Nakiri Ayame] Jogando séria   Legendado PT/BR <sup>35</sup> . De 2:40 a 2:47.	

Quadro 7 – Transcrição – I made it

No quadro acima, é possível perceber que o equívoco possivelmente tenha ocorrido devido à omissão do “to the finish line” na oração “I made it”. Com isso, a tradução resultou em “eu fiz isso”, em vez de “[eu] cheguei” ou “[eu] consegui” – traduções possivelmente mais pertinentes para esse caso em particular. Nesse exemplo, é possível excogitar a não-familiaridade da pessoa que produziu as legendas em português com as particularidades da tradução. Não raro, o tradutor se depara com expressões que, se traduzidas literalmente, não farão sentido ou parecerão pouco idiomáticas na língua-alvo, como é o caso de “I made it”. Para dar mais um exemplo, no inglês, a expressão “garfo e faca” ocorre como “knife and fork”. Portanto, um tradutor inexperiente poderia traduzir, equivocadamente, “knife and fork” como “faca e garfo”. A expressão seria compreendida por um nativo do português, mas poderia causar certa estranheza, uma vez que a ordem mais idiomática das palavras é “garfo e faca”.

### 3.3.2. Estrangeirismos

Estrangeirismos, segundo Paredes *et. al.* (2016), são comuns em todas as línguas e são responsáveis pela ampliação do léxico de tais línguas. Palavras como “internet”, “on-line” e, mais recentemente, “hashtag” foram incorporadas ao português brasileiro e utilizadas amplamente por seus falantes nativos, mesmo que estes não sejam fluentes em inglês. Devido ao seu contexto

<sup>34</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aju7pCiPds8>>. Acesso em: 28 jan. 2022.

<sup>35</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SMT0-V5pCyw>>. Acesso em: 28 jan. 2022.

predominantemente *on-line*, o universo dos *v-tubers* está imerso não apenas nos estrangeirismos derivados da cultura japonesa – pela influência dos *animes* e dos *mangás* –, mas também em estrangeirismos derivados do inglês, dominante no contexto das áreas da tecnologia. Segundo Even-Zohar (1978, 1990), o fato de duas línguas com pouco ou nenhum grau de parentesco filológico coexistirem em uma mesma cultura não é algo novo. O autor cita o exemplo das línguas iídiche e russa, mas podemos aproveitar tal análise no contexto do português e do japonês. Para além do fato de que o Brasil foi o destino de imigrantes japoneses no início do séc. XX, a popularização dos *animes* e dos *mangás* contribuiu para que palavras destes contextos específicos fossem utilizadas em diversas línguas, inclusive o português. No caso do russo e do iídiche, o principal veículo de intercâmbio cultural – e, segundo Even-Zohar (1978, 1990), a formação do hebraico moderno – foi a literatura. O teórico afirma que

[...] a nível de atividades textuais, que parcialmente se sobrepõem ao que, hoje, chamaríamos de “literatura”, transferir um texto de uma língua para outra significava ou canonizá-lo (no caso da transferência do iídiche para o hebraico) ou popularizá-lo (no caso da transferência do hebraico para o iídiche)<sup>36</sup>. (EVEN-ZOHAR, 1990 [1978], p. 111, tradução nossa)

No caso dos termos em japonês utilizados em outras línguas no contexto dos *animes* e dos *mangás*, a utilização daqueles apenas transliterados para o alfabeto latino evoca uma nova realidade das relações de intercâmbio linguístico cultural: o mundo globalizado. Diferentemente do exemplo analisado por Even-Zohar (1978, 1990), o facilitado acesso à informação – por exemplo, dicionários e glossários *on-line* – permite que tais termos do japonês possam ser utilizados sem serem traduzidos, assim como ocorre nos empréstimos oriundos do inglês nas áreas da tecnologia.

Na ocorrência a seguir, traremos um estrangeirismo de uma palavra de origem japonesa, que é amplamente utilizada universo dos *animes*, dos *mangás* e dos *v-tubers*.

---

<sup>36</sup> Cf.: “On the level of textual activities, which partly overlap what today we would label “literature,” transferring a text from one language to the other meant either canonizing it (in the case of transfer from Yiddish to Hebrew) or popularizing it (in the case of transfer from Hebrew to Yiddish). (EVEN-ZOHAR, 1990 [1978], p.111)

Japonês	Inglês	Português
ツンデレにそんな悪口 いうの心痛すぎる んだけど	It hurts my heart to say such things in <i>tsundere</i> voice	Dói meu coração dizer essas coisas com voz de <i>tsundere</i>
Transmissão original: 【歌枠】ライブまであと2日!!!練習だあああおい!. <sup>37</sup>		
Legenda em inglês: 【ENG SUB】Ayame insults masochistic viewers. De 0:37 a 0:39. <sup>38</sup>		
Legenda em português: Ela tentou insultar seu inscrito, mas só ficou ainda mais fofa... <sup>39</sup> De 0:37 a 0:39.		

Quadro 8 – Transcrição – Tsundere

O termo *tsundere* é bastante popular nos animes e no mangás e é composto pela aglutinação da expressão em japonês *tsuntsun* – frio, brusco – e *deredere* – amável, amoroso. Logo, nesse sentido, o termo é utilizado para um arquétipo romântico no qual a personagem age de maneira fria e desinteressada ante a seu interesse romântico, ao passo que, na verdade, está apaixonada. Assim, como discutimos anteriormente, termos advindos do japonês por meio dos *animes* e dos *mangás* se tornaram universais no contexto destes. Por exemplo, em *sites* de *streaming* de *animes*, como o Crunchyroll, tal palavra é utilizada para categorizar *animes* e/ou episódios que contenham tal arquétipo, independentemente da língua utilizada pelo usuário no *site*.

No que concerne à legendagem em si, podemos considerar adequada a utilização do termo *tsundere* transliterado do japonês, visto que é esperado o conhecimento prévio do público-alvo das legendas. Para melhor exemplificar do que se trata o termo *tsundere*, observemos a seguinte transcrição de uma legenda em português. Um espectador envia um *Super Chat* para a *v-tuber* Inugami Korone. Ao final do texto, o espectador pede que a *v-tuber* o “humilhe” para que ele seja incentivado a parar de fumar.

<sup>37</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rG0mRyPLQ6A>>. Acesso em: 25 jan. 2022.

<sup>38</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ytXf0JdokKs>>. Acesso em: 25 jan. 2022.

<sup>39</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5xp9MEspHIU>>. Acesso em: 25 jan. 2022.

Você tem o desejo de morrer? / não é da minha conta se você quiser (sic) morrer / mas acho que gosto bastante de você / então eu me sentiria um pouco melhor se você parasse de fumar
Legenda em português: Korone vira uma Tsundere a pedido de seu inscrito fumante   Legendado PT/BR <sup>40</sup> . De: 0:20 a 0:37.

Quadro 9 – Transcrição de um exemplo de Tsundere

Um detalhe importante na legenda acima é que o termo em japonês “まあまあ” [maamaa], na fala da *v-tuber*, foi traduzido como “bastante” para o português. No entanto, tal expressão seria mais adequadamente traduzida como “um pouco” ou “mais ou menos” ou, ainda, para melhor construção da oração como um todo, “mas até que eu gosto de você”. Isso poderia fazer com que a contradição entre o sentimento externado e o real fosse transmitida com maior precisão.

Voltando-nos para os termos advindos do inglês, apresentaremos duas ocorrências de estrangeirismo em contextos um tanto distintos: primeiro, empréstimos de três palavras utilizadas em contextos mais amplos, e uma utilizada no universo dos jogos.

No excerto transcrito abaixo, observamos o uso de duas palavras em inglês utilizadas na legenda em português – *edgy* e *cringe*.

Inglês	Português
Edgy Gura?	EDGE (sic) Gura?
I thought I'd just get us all warmed up with the “cringe” comment	Pensei em esquentar (sic) as coisas pra (sic) todos nós com o comentário Cringe.
Legenda em português: Gura passa pelo seu maior constrangimento até agora e o chat spama “cringe”   Hololive sub BR. <sup>41</sup> De 0:37 a 0:38; e de 1:39 a 1:42, respectivamente.	

Quadro 10 – Transcrição – Edgy e Cringe

<sup>40</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=O7iaoVPDUNE>>. Acesso em: 28 jan. 2022.

<sup>41</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9bijVwUYJc8>>. Acesso em: 25 jan. 2022.

No quadro acima, encontramos dois termos diretamente vindos do inglês, mais especificamente de gírias amplamente utilizadas na internet. O primeiro – *edgy* –, segundo o dicionário *online* Merriam-Webster<sup>42</sup>, trata-se da pessoa ou de algo que é ousado, provocativo e não-convencional, como uma de suas acepções. O segundo – *cringe* –, segundo o mesmo dicionário anteriormente citado <sup>43</sup>, trata-se do sentimento de nojo ou vergonha, frequentemente manifestado por expressão facial ou corporal. Os termos *edgy* e *cringe* já são amplamente utilizados em contextos *on-line*, não apenas restritos ao anime, ao mangá e ao *v-tubing*. Nesse sentido, a utilização desses termos não traduzidos pode ser justificada por essa aceitação mesmo fora do contexto anglófono. Mais ainda, porque o *v-tubing* é uma cultura que se manifesta quase completamente na internet.

Similar ao caso de *edgy* e *cringe*, temos o caso da palavra *guys*. Vemos mais um caso de empréstimo linguístico do inglês amplamente usado no português, especialmente *on-line*.

Inglês	Português
But that's how I get my sleep schedule back on track, you guys!	É assim que eu coloco meu horário de sono de volta nos trilhos, <i>guys</i> !
Legenda em português: Verdadeira mãe de Calli aparece para dar café na sua live [Hololive EN sub BR] <sup>44</sup> . De 0:51 a 0:54.	

Quadro 11 – Transcrição – Guys

Diferentemente de *edgy* e *cringe*, a expressão *guys* já se encontra presente no português há mais tempo, como no caso da expressão “*bad guys*”. Em contextos *on-line*, não é raro ouvir *streamers* brasileiros utilizarem *guys* para se dirigir ao *chat* ou a um grupo de pessoas, ainda que a palavra “galera” seja uma tradução bastante adequada e corrente no português brasileiro. Portanto, a

<sup>42</sup>Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/edgy>>. Acesso em: 25 jan. 2022.

<sup>43</sup>Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/cringe>>. Acesso em: 25 jan. 2022.

<sup>44</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mVer8hsXBz4>>. Acesso em: 28 jan. 2022.

decisão de manter a palavra *guys* pode ser considerada pertinente nesse contexto.

Como ocorrência para o contexto específico dos jogos, trazemos a palavra *hitbox*. Observemos a transcrição no quadro abaixo:

Inglês	Português
It's because the- the hitbox, like, the-	é porque O hitbox é tipo...
Legenda em português: Amelia sofrendo por 3 minutos <sup>45</sup> . De 0:25 a 0:27.	

Quadro 12 – Transcrição – Hitbox

O termo *hitbox* é pertencente ao contexto dos jogos e já se encontra, de certa forma, cristalizado na língua portuguesa. A palavra – vinda diretamente do inglês – significa, grosso modo, a área em que se contabiliza o acerto ou a validade de uma ação. Nesse caso, a *v-tuber* Amelia Watson fala sobre a dificuldade de prosseguir em determinada fase do jogo *Donkey Kong Country*, na qual a referida *hitbox* seria, para ela, um fator extra de dificuldade. Uma vez que tal palavra já é amplamente utilizada por pessoas familiarizadas ao universo dos *games* – principalmente aos jogos de tiro em primeira pessoa, ou FPS (do inglês, *First Person Shooter*) –, é compreensível que não se tenha tentado traduzir *hitbox* para o português.

Tanto no caso de *edgy*, *cringe* e *guys*, como no caso de *hitbox*, os empréstimos refletem uma nova necessidade comunicativa em um mundo globalizado. Paredes *et. al.* (2016) afirmam que, apesar de algum esforço empreendido por uma parcela dos nativos do português de conter estrangeirismos,

[...] as línguas mudam, se renovam e se ajustam as exigências de comunicação, no caso desta pesquisa, percebemos que o estrangeirismo, ou palavras vindas de outras línguas fazem parte da comunicação dos jogadores de vídeo games e de certa maneira tornam-se universais aos mesmos. (PAREDES, FERREIRA, GOMES, 2016, p. 192-193)

<sup>45</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Fw5fEoUZ8rM>>. Acesso em: 1 fev. 2022.

Assim como ocorreu nos casos das palavras “internet” e “hashtag”, a tendência é que, cada vez mais, empréstimos se consolidem na língua portuguesa. Nesse sentido, é esperado que tais termos sejam utilizados amplamente, mesmo em legendas em português de vídeos em inglês, por exemplo.

### 3.3.3. Superposição de línguas

Uma vez que *v-tubers* nem sempre fazem suas transmissões na sua língua nativa – preferindo o inglês, por esta possuir *status* de língua franca em contexto *on-line* –, selecionamos excertos de dois vídeos legendados nos quais um terceiro idioma se superpõe ao inglês. A noção de superposição adotada aqui está em consonância com Berman (2000 [1985]), conforme discutido na seção 1.3. do Capítulo I. Nos termos do autor, “[...] a superposição de línguas em um romance envolve a relação entre dialeto e uma língua comum, uma *koiné*, ou a coexistência de uma ou mais *koinés* no centro do texto”<sup>46</sup> (BERMAN, 2000 [1985], p. 295, tradução nossa). Ainda que o escopo de nosso trabalho esteja distante dos romances e das prosas, tal definição ainda nos é útil, porque, no contexto dos *animes* e dos *mangás* – e, por influência destes, no universo do *v-tubing* –, os vestígios da língua japonesa poderão ser encontrados com alguma frequência. Portanto, ainda que o inglês se faça presente como uma língua franca, traços linguístico-culturais do japonês poderão se manifestar tanto pela fala dos *v-tubers*, quanto de seus espectadores. Nesse sentido, o tradutor deverá se familiarizar com esses traços linguístico-culturais – ou, no mínimo, com os mais comuns – ao produzir suas legendas.

Como primeira ocorrência, trazemos uma transcrição de uma colaboração entre as *v-tubers* do grupo Hololive English Gawr Gura e Calliope Mori, na qual as duas jogavam *Minecraft*. Durante essa transmissão, Calliope utiliza a palavra em japonês *taihen* – 大変 – na sua fala.

---

<sup>46</sup> Cf.: “The superimposition of languages in a novel involves the relation between dialect and a common language, a koine, or the coexistence, in the heart of a text, of two or more koine”.

Inglês	Português
<p><i>Gura:</i> and I was trying to enchant a shovel, and I accidentally just renamed it “Shovele”, with an extra “e” on the end, and I wasted all the levels I had. I got so mad!</p> <p><i>Mori:</i> Oh, wow! That’s pretty <i>taihen</i>, dude. Oh my gosh!</p> <p><i>Gura:</i> What does <i>taihen</i> mean?</p> <p><i>Mori:</i> [that really sucks] <i>Taihen</i> means, like, “rough”. Like, when people go, like, “ah, <i>taihendesu ne</i>”, it’s like “that’s rough, huh?”</p>	<p><i>Gura:</i> e eu estava tentando encantar a pá / e eu acidentalmente mudei o nome pra “Shovele” / com um e a mais no final desperdicei todos os níveis que tinha / fiquei tão brava /</p> <p><i>Mori:</i> oh, uau, isso deve ter sido duro pra você / Oh meu deus!</p> <p><i>Gura:</i> O que significa “taihen”?</p> <p><i>Mori:</i> [Isso realmente foi uma merda...] / “Taihen” significa duro / quando as pessoas dizem tipo “Taihendesu ne” / é tipo “isso foi duro”</p>
<p>Legenda em português: Gura assusta Calli com sua mente poluída... "H*ntai"<sup>47</sup>. De 0:00 a 0:17.</p>	

Quadro 13 – Transcrição – *Taihen* 1

Como destacamos anteriormente, elementos linguístico-culturais do japonês poderão se fazer presentes mesmo em um contexto puramente anglófono – ambas as *v-tubers* são falantes nativas do inglês, pertencentes a um grupo que realiza transmissões em inglês –, já que o *v-tubing* está intimamente ligado ao universo dos animes e dos mangás. Nesse caso, notamos que a pessoa que legendou o vídeo optou por traduzir a palavra *taihen* como “duro”. É possível argumentar que tal tradução seria desnecessária, uma vez que se trata de um estrangeirismo do japonês inserido em uma frase em inglês que foi explicado pela própria *v-tuber* posteriormente. Acreditamos que seria o ideal deixar a palavra *taihen* na legenda em português e traduzir a explicação posteriormente, como foi feito. Tal decisão traria não só o benefício de apresentar uma palavra nova de uma língua estrangeira ao espectador, mas também seria mais coerente no decorrer das falas legendadas, dado o contexto em que o termo foi utilizado.

<sup>47</sup>Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=zD\\_WYI0wSzE](https://www.youtube.com/watch?v=zD_WYI0wSzE)>. Acesso em: 1 fev. 2022.

Prosseguindo com o mesmo vídeo legendado, podemos notar que a decisão de manter *taihen* na legenda em português transmite o conteúdo humorístico do *clip* com mais precisão. Observemos o quadro abaixo:

Inglês	Português
<i>Gura</i> : That sounds like another word.	<i>Gura</i> : isso soa como outra palavra
<i>Mori</i> : <i>Taihen</i> ?	<i>Mori</i> : <i>Taihen</i> ?
<i>Gura</i> : Mm-hmm.	<i>Gura</i> : Sim!
<i>Mori</i> : What does it sound like?Uh-	<i>Mori</i> : Isso soa como o quê?
<i>Gura</i> : <i>Hentai</i> .	<i>Gura</i> : Hent#i (sic)
<i>Mori</i> : [Do you know another word?]	<i>Mori</i> : [Você conhece outra palavra?]
<i>Gura</i> : What?	<i>Gura</i> : O quê?
<i>Mori</i> : Nothing.	<i>Mori</i> : Nada...
Legenda em português: Gura assusta Calli com sua mente poluída... "H*ntai" <sup>48</sup> . De 0:25 a 0:17.	

Quadro 14 – Transcrição – *Taihen 2*

O teor humorístico do *clip* reside no fato de que a *v-tuber* Gawr Gura se lembrou de outra palavra parecida em japonês – 変態, *hentai* –, e esse termo, apesar de ter outras acepções como “transformação” e “anormalidade”, no contexto dos animes e dos mangás, é utilizado para categorizar conteúdo erótico ou explícito. A expressão é uma abreviação da palavra em japonês 変態性欲 [hentai seiyoku] – na qual *seiyoku* significa “desejo/ímpeto sexual” e *hentai* significa, neste caso, “anormal”. Nesse sentido, manter a palavra *taihen* expressa o humor da fala de Gura, dada a proximidade com o termo *hentai*. Essa ocorrência importa porque, em contextos nos quais uma terceira língua para além da língua-fonte e da língua-alvo está presente, o tradutor deverá estar atento a possíveis trocadilhos e inserções indiscriminadas de uma terceira língua em falas que, normalmente, ocorreriam apenas na língua-fonte.

<sup>48</sup>Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=zD\\_WYI0wSzE](https://www.youtube.com/watch?v=zD_WYI0wSzE)>. Acesso em: 1 fev. 2022.

Seguindo o raciocínio do exemplo anterior, a seguinte transcrição contém uma palavra em uma terceira língua – o alemão. Escolhemos essa ocorrência para reforçar o argumento de que o tradutor deve estar atento a inserções de outras línguas para além da língua-fonte e da língua-alvo.

Inglês	Potuguês
Not, not, not, not, not. <i>Nein, nein, nein, nein, nein, nein, nein, nein...</i>	NÃO / NOVE (juro que ela ta falando issokkk [sic])
Legenda em português: Kiara quer você só pra ela   Legendado PT/BR <sup>49</sup> . De 1:18 a 1:23.	

Quadro 15 – Transcrição sobre superposição de línguas - *Nein*

É possível perceber que a pessoa que legendou não considerou o fato de que a *v-tuber* Takanashi Kiara é nativa do alemão – fato esse já conhecido pela comunidade. A esse respeito, Berman (2000 [1985]) lança mão de um exemplo do romance de Thomas Mann para destacar a importância de se preservar a heteroglossia – isto é, a diversidade de línguas – na tradução. O tradutor em questão, Maurice Betz, preserva a bagagem linguística de duas personagens: Hans Castorp – um alemão – e Madame Chauchat – uma russa. Na tradução, é possível perceber que o francês de ambas as personagens é claramente distinguível, cada uma possuindo um “teor estrangeiro”, por assim dizer, distinto. Nesse sentido, e de forma ainda mais direta que no exemplo dado por Berman (2000 [1985]), a *v-tuber* Takanashi Kiara lança mão de uma palavra em alemão em meio à sua fala em inglês – novamente, algo esperado, considerando sua língua nativa –, mas, aparentemente, a pessoa que legendou o *clip* não levou em conta esse fato durante a legendagem. Essa foi a provável causa pela qual a pessoa que legendou o vídeo tenha utilizado a palavra *nine*, do inglês, uma vez que esta é foneticamente similar à palavra *nein*, do alemão, resultando na tradução desta como “nove”. O fato de que o comentário “juro que ela tá falando isso” foi adicionado à legenda pode ser uma evidência do engano. Nesse caso em específico, inserir a palavra *nein*, do alemão, seria o mais adequado, uma vez que, como dissemos, é de conhecimento comum entres os fãs de que a *v-*

<sup>49</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=btPyqJprOyU&>>. Acesso em: 2 fev. 2022.

*tuber* austríaca Kiara é nativa do alemão. Diferentemente de uma tradução profissional, ainda mais de um romance ou uma prosa, a legendagem amadora de *v-tubers* possui menos amarras editoriais e teóricas, fato este que, no contexto, poderia permitir a inserção de palavras em uma terceira língua mais livremente – principalmente de uma palavra basilar como *nein*.

### 3.4. Reflexões

Até o momento, apontamos diversas inadequações no que diz respeito às tecnicidades das legendas e à adequação linguística dessas. No entanto, importa lembrar que a disparidade de qualidade entre os vídeos legendados por amadores e aquilo que se espera de uma legenda profissional não é a única variável na equação. Como discutimos anteriormente, considerar o público-alvo das legendas apresentadas até aqui é um fator importantíssimo a ser levado em conta. Nesse sentido, se faz necessário refletir: os equívocos e as inadequações técnicas teriam sido empecilhos para a compreensão de um hipotético espectador?

Primeiramente, para responder à primeira das perguntas feitas no início deste capítulo, é necessário revisitar as legendas selecionadas. Uma vez que ter grande domínio do idioma não significa, necessariamente, uma tradução de qualidade, não acreditamos que seja possível inferir, apenas por meio de legendas, o nível de domínio do inglês da pessoa que legendou os vídeos. O máximo que se pode excogitar quanto a isso é o fato de que, na seção “Sobre” do canal “Vtubers Legendadas” no YouTube, a pessoa escreve que: “Apesar de fazer clipes VTuber, minha base é apenas com o inglês que ainda estou aprendendo, então pode conter alguns erros nos vídeos[...]”<sup>50</sup>; portanto, não seria inapropriado dizer que a pessoa envolvida na legendagem ainda não possui grande fluência no inglês. O profissional formalmente qualificado tanto da tradução quanto da legendagem precisa estar atento às particularidades da língua-fonte e língua-alvo, tais como expressões cristalizadas, peculiaridades

---

<sup>50</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/VTubersLegendadas/about>>. Acesso em: 5 fev. 2022.

gramaticais e culturais, referências sócio-políticas de determinados momentos históricos, para dar alguns exemplos.

Assumindo o ponto de vista de um tradutor profissional com capacitação condizente para uma legenda também de nível profissional, não é difícil encontrar diversas inadequações nas legendas amadoras analisadas. Como vimos anteriormente neste capítulo, questões como espaço em tela, número de linhas e posição inconsistente da legenda poderiam, sem grandes controvérsias, desqualificar as legendas apresentadas em um contexto profissional. Para além dos aspectos técnicos, as inadequações gramaticais e lexicais tanto no que concerne ao processo tradutório, quanto aos erros grafo-lexicais cometidos em português, poderiam ser rejeitadas por uma empresa, por exemplo. No entanto, se assumirmos a posição de um espectador leigo, que, possivelmente, não estará preocupado com as nuances e tecnicidades das legendas, as reflexões do contexto profissional não seriam tão relevantes. Obviamente, há questões que saltam aos olhos de qualquer espectador, mas o que se pretende discutir aqui é: apesar dos equívocos, os vídeos legendados atraem público? Para responder a esta pergunta, cotejaremos, por meio de números, o canal “Vtubers Legendadas” – utilizado como referência para todas as legendas em português contidas no presente trabalho – com três dos maiores canais de legendagem de *v-tubers* no YouTube. Os dados aqui apresentados foram retirados do site *Social Blade*:

Tabela 1 – Comparação entre canais de legendagem de *v-tubers*

	Vtubers Legendadas <sup>51</sup>	Cooksie <sup>52</sup>	Kiriku Translation <sup>53</sup>	Vtube Tengoku <sup>54</sup>
Total de inscritos	116K	202K	106K	152K
Visualizações totais	33.926.011	140,974,965	51,074,059	134,201,328
Visualizações nos últimos 30 dias	5,022M (+194,3%)	8,951M (+25,5%)	1,938M (+33,9%)	10,96M (+138,0%)
Ganho de inscritos nos últimos 30 dias	19K (+734,8%)	10K (+25,0%)	1K (+0,0%)	4K (+33,3%)
Rend. mensal estimado (USD)	1,3K – 20,1K	2,2K – 35,8K	484 – 7,8K	2,7K – 43,8K
Rend. anual estimado (USD)	15,1K – 241,1K	26,9K – 429,9K	5,8K – 93K	32,9K – 526,1K

**Fonte:** elaborado pelo autor

Por meio dos dados coletados na tabela acima, é possível observar que, apesar de não ser o maior canal entre os quatro selecionados, o crescimento tanto em visualizações quanto em ganho de inscritos é muito superior aos outros três. Outro fator importante a se observar é que, dentre os quatro, o canal brasileiro “Vtubers Legendadas” é o único que legenda em português, limitando, assim, o seu público em potencial. Como discutimos anteriormente, o fato de que o inglês é a língua franca e que, até mesmo, *streamers* não-nativos do idioma optam por transmitir em inglês, decidir por legendar em uma língua menos falada – nesse caso, o português – pode comprometer o alcance e a presença *on-line* de um canal. Portanto, ainda que o canal brasileiro seja o menor em termos de visualizações totais, as mais de 30 milhões de visualizações totais, mesmo com a “desvantagem” de se legendar em português, não deixam dúvidas de que o canal possui um apelo e um espaço significativos nesse nicho. Nesse sentido,

<sup>51</sup> Disponível em: <<https://socialblade.com/youtube/c/vtuberslegendadas>>. Acesso em: 4 fev. 2022.

<sup>52</sup> Disponível em: <<https://socialblade.com/youtube/c/cooksie>>. Acesso em: 4 fev. 2022.

<sup>53</sup> Disponível em: <<https://socialblade.com/youtube/channel/UCsYcCwDqv6Sg8KMIIMF54SA>>. Acesso em: 4 fev. 2022.

<sup>54</sup> Disponível em: <<https://socialblade.com/youtube/c/vtubetengoku>>. Acesso em: 4 fev. 2022.

podemos excogitar que as limitações técnicas e tradutológicas das legendas em português não são fatores que pesem demasiadamente contra o valor de entretenimento do canal.

Então, respondendo à última pergunta feita no início deste capítulo – se legendas foram satisfatórias quanto ao seu valor de entretenimento –, podemos, com alguma segurança, afirmar que as legendas em português, apesar de seus equívocos e suas inconsistências, conseguiram atrair um público relativamente considerável, haja vista o crescimento de quase 200% em números de visualizações em 30 dias e o ganho de mais de 700% de inscritos no mesmo período<sup>55</sup>.

Entretanto, cabe a reflexão: se as legendas fossem realizadas por profissionais da tradução que estejam familiarizados com o *v-tubing*, os números trazidos aqui seriam maiores? Acreditamos não haver uma resposta definitiva para tal pergunta, uma vez que, mesmo com a rápida popularização dos *v-tubers* nos últimos dois anos, a comunidade ainda é considerada um nicho, se a cotejarmos com outros gêneros do entretenimento. Ainda não há, até o momento em que se escreve o presente trabalho, tradutores profissionais – isto é, aqueles que possuem qualificação formal em tradução e legendagem – que produzam legendas de *clips* de *v-tubers* em português – e, possivelmente, em inglês –, mesmo que de maneira independente. O que se pode inferir é que as estratégias e os rigores técnicos do contexto profissional poderiam resultar em legendas mais fluidas e com melhor potencial de absorção pelo espectador. Um profissional que queira investir nesse mercado ainda pouco explorado deverá, imprescindivelmente, estar familiarizado e em constante atualização quanto à fugaz cultura dos memes. Da mesma maneira que as informações se proliferam de maneira extremamente rápida, os memes e as particularidades microculturais que constituem uma comunidade de fãs de um único *v-tuber* também se transformam e avançam com rapidez.

Os números atingidos por *v-tubers*, principalmente aqueles associados a grandes grupos como a Hololive e a Nijisanji, são impressionantes o suficiente

---

<sup>55</sup> Período referente aos 30 dias anteriores à data de coleta dos dados, no dia 4 de fevereiro de 2022.

para que se justifique um olhar acadêmico mais cuidadoso para esta nova forma de entretenimento. A convergência de várias línguas e culturas por meio de uma língua franca, o inglês, à luz das particularidades de uma interação em tempo real, aliadas à cultura *on-line* que se formou na última década, podem trazer questões linguísticas relevantes para o meio acadêmico. No que concerne ao aspecto mercadológico dessas legendas, assim como todo conteúdo *on-line*, a rentabilidade está sujeita a altos e baixos. A competição com outros canais de legendagem, que cresceram com a mesma intensidade dos *v-tubers* propriamente ditos, pode ser mais um fator que desincentive o tradutor de investir profissionalmente nesse nicho. Quando não há forte competição, como no caso do contexto brasileiro, o problema que se apresenta é o público-alvo limitado. Uma vez que a forma mais rentável, atualmente, é a produção de vídeos legendados para o YouTube, ganhar espaço e visualizações pode ser o principal fator de dificuldade. Nesse sentido, o tradutor que decida legendar *v-tubers* deverá se atentar a questões como o algoritmo do YouTube, por exemplo, que, na maioria das vezes, é o fator determinante para o crescimento de um canal. O profissional também deverá considerar questões de *marketing* digital, presença em redes sociais e criar títulos e *thumbnails* (imagens utilizadas como “embalagem”, por assim dizer, de um vídeo) de modo a atrair o maior público possível.

### **3.5. Conclusões**

Neste capítulo, analisamos qualitativamente alguns recortes e algumas capturas de tela das legendas em português produzidas pelo canal “Vtubers Legendadas”, a fim de refletir sobre o impacto de uma legendagem amadora no produto final. Separamos a análise em duas seções: uma dedicada a aspectos técnicos e outra dedicada aos aspectos linguístico-culturais das legendas.

Quanto aos aspectos técnicos, encontramos inconsistências quanto ao tamanho da fonte, ao número de linhas e à posição do texto em tela. Mais ainda, demos exemplos de comentários e notas de legenda em tela que não estariam em consonância com uma legenda produzida por um profissional formalmente

qualificado. Quanto aos aspectos linguístico-culturais, pudemos perceber algumas limitações da pessoa que legendou os *clips* no que concerne às escolhas lexicais, à atenção aos pormenores que, frequentemente, passam despercebidos aos olhos do tradutor inexperiente e, até mesmo, à adequação à norma culta do português. As inconsistências se fizeram bastante presentes nas legendas, mas pudemos colher alguns exemplos nos quais as escolhas de tradução foram pertinentes, como manter o uso de empréstimos do inglês na legenda em português – por exemplo, as palavras *cringe* e *guys*.

Nesse sentido, buscamos fazer uma reflexão contextualizada acerca daquilo que pudemos observar em nossas análises. Por meio das informações que trouxemos, vimos que, a despeito das inconsistências e inadequações, o canal do YouTube “Vtubers Legendadas” – utilizado como referência para o presente trabalho – obteve sucesso em atrair público e em crescer mais que outros canais de maior expressão e maior abrangência, tanto em número de inscritos, quanto em número de visualizações. Com isso, é possível concluir que o valor de entretenimento desses vídeos possui maior relevância que a qualidade técnico-tradutológica das legendas em si.

Por ser uma forma de entretenimento bastante recente – popularizada apenas nos últimos dois ou três anos –, os estudos e as análises ainda são bastante escassos. Há maior disponibilidade de estudos sobre as características que compõe o *v-tubing* de forma separada – tais como, a interação em tempo real entre artista e público, as particularidades linguísticas dos meios *online*, o inglês como língua franca e a convergência de diversas culturas e línguas através dele e o universo dos *animes*. No entanto, os estudos que abrangem todos ou, pelo menos, parte esses componentes são raros, ainda mais quando se trata de legendagem. Além disso, o fato de que legendar *clips* de *v-tubers* de forma independente é um investimento de tempo e recursos que estará sujeito a grandes instabilidades. Não há garantia de que os algoritmos do YouTube e das redes sociais facilitem o influxo de público para o canal, além de que o sistema de monetização do YouTube é inconsistente. Logo, encontrar material legendado em português pode ser um desafio para estudos futuros sobre o tema, bem como o aprofundamento do presente trabalho.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em um primeiro momento, iniciamos o presente trabalho apresentando uma breve contextualização sobre a legendagem amadora. Discutimos sobre as particularidades de uma legenda amadora e a cotejamos com as prescrições técnico-tradutológicas de um contexto profissional. Refletimos, outrossim, sobre as contribuições tanto de traduções indiretas, quanto de legendas amadoras para a divulgação e popularização de manifestações culturais ao redor do mundo. Respaldamos nossas reflexões na Teoria dos Polissistemas, postulada por Even-Zohar (1978, 1990), para que pudéssemos melhor investigar de que maneira os *v-tubers* se popularizaram ao redor do mundo, ainda que fossem, inicialmente, uma cultura de nicho, contida em polissistema cultural marginalizado – no caso, o japonês. Nesse sentido, excogitamos como o fato de que o inglês, por ser, hodiernamente, uma língua franca, utilizada em todo o mundo, principalmente nos ambientes virtuais, pode ter ajudado para que o *v-tubing* ganhasse, gradativamente, centralidade não apenas no polissistema cultural japonês, mas também em polissistemas de maior presença e relevância mundial, como o estadunidense. Trouxemos algumas questões quanto ao contexto virtual de interação com o *v-tuber* e quanto ao inglês atuar como língua mediadora entre pessoas de diversas culturas ao redor do mundo *on-line*.

Também discorreremos sobre a popularização do *anime* e do *mangá* ao redor do mundo e, mais especificamente, no contexto brasileiro, graças à imigração japonesa no início do século XX. Uma vez que os *v-tubers* são fortemente influenciados pela estética típica dos *animes* e dos *mangás*, julgamos ser relevante trazer, ainda que brevemente, um pouco mais sobre o que caracteriza um *anime*. Observamos também que, graças aos *fansubs* dos animes que ainda não eram transmitidos por canais de televisão brasileiros, a legendagem amadora se tornou extremamente presente – se não onipresente – no dia-a-dia dos fãs de *anime* brasileiros. Com isso, o público brasileiro, graças ao avanço da tecnologia e das conexões à internet, obteve acesso a este tipo de entretenimento que, antes, estava relegado apenas ao que se transmitia na televisão. E, graças a esse mesmo avanço tecnológico, tornou-se possível o *v-*

*tubing* de modo geral. Nesse sentido, em um mundo globalizado e estreitamente interconectado, o intercâmbio cultural entre pessoas a milhares de quilômetros de distância uma das outras tornou-se possível por meio de alguns cliques. Assim, nos dias de hoje, os memes tipicamente brasileiros estão acessíveis e são reconhecidos por várias pessoas ao redor do mundo.

Ao passarmos para a fase de análise do nosso trabalho, pudemos concluir que, devido ao relativo sucesso e crescimento do principal canal de legendagem – ou *fansubs* – de clips retirado de transmissões de *v-tubers*, majoritariamente do grupo Hololive, a inadequação aos preceitos daquilo que se espera de uma legendagem profissional, nos termos assumidos por Rebelo (2018) e Cintas e Sánchez (2022), não foi um fator de grande relevância. Como discutido, o fator entretenimento é a prioridade, no que concerne ao universo do *v-tubing*. A utilização de memes, de comentários e, até mesmo, de uma leve edição podem ser o suficiente para que se atraia o público e se torne algo rentável. Entretanto, por ser uma forma de entretenimento que só se tornou viável nos últimos cinco anos, os estudos sobre ela são escassos. Materiais acadêmicos sobre os aspectos culturais que permeiam *v-tubers* ainda são insuficientes. Mais ainda, a análise de *clips* legendados à luz de uma análise linguístico-cultural é inexistente no âmbito acadêmico brasileiro – como pudemos atestar –, sendo este o principal motivador para o presente trabalho.

Uma vez que o crescimento e a presença dos *v-tubers* já não mais podem ser ignorados – grandes empresas já lançam mão da imagem e da popularidade dos *v-tubers* como forma de marketing –, acreditamos ser válido nos atentar para as possíveis questões linguístico-culturais que, naturalmente, surgirão conforme esta nova forma de entretenimento se estabelece e marca presença no mundo. Nesse sentido, levantamos o questionamento: a produção de legendas com rigor profissional poderia auxiliar na popularização dos *v-tubers*? Mais além, legendas com qualidade profissional poderiam impactar positivamente os canais de legendagem de *clips* desses *v-tubers*, principalmente no que tange à rentabilidade destes canais? Para responder a estas e a outras questões levantadas ao longo do trabalho, se fazem necessários estudos mais amplos e mais bem respaldados por maior arcabouço teórico específico sobre o tema. Nesse sentido, como possibilidades para trabalhos futuros, para além da

legendagem independente de *v-tubers*, voltando-nos para aquilo que concerne aos estudos acadêmicos sobre o objeto de análise, há oportunidades de discutir temas de modo mais aprofundado, como o uso do inglês como língua franca entre diversas culturas e países no contexto de *live streaming*, bem como os frutos deste intercâmbio linguístico-cultural. Outrossim, o inglês como uma interlíngua em contextos *on-line* – de modo geral – e suas particularidades no universo do *v-tubing*.

## REFERÊNCIAS

ACCÁCIO, Manuela Acássia. Tradução Indireta: Uma Prática de Divulgação e Enriquecimento Cultural. **Tradterm**, n. 16, p. 97-117, 2010.

BERMAN, Antoine. Translation and the Trials of the Foreign. Trad: Lawrence Venuti. *In*: VENUTI, Lawrence (org.). **The Translation Study Reader**. Londres, Nova Iorque: Routledge, 2000, pp. 284-297.

CINTAS, Jorge Díaz; SÁNCHEZ, Pablo Muñoz. Fansubs: Tradução Audiovisual Em Um Ambiente Amador. Trad: Willian Henrique Cândido Moura, **Cadernos de Tradução**, n. 42, 2022. Disponível em: <[https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10145722/1/CadernosTraducao\\_Fansub\\_22.pdf](https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10145722/1/CadernosTraducao_Fansub_22.pdf)>. Acesso em: 12 de mai. 2022.

CORDEIRO, Graciele de Paula Santos. **Investigando estratégias de tradução do japonês: um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê One Piece**. Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2020, 218 p.

CRUZ, Celso Donizete. Sobre traduções indiretas, recepção e celebridade. **Revista Travessias**. Cascavel; v. 1, n. 1, 2001.

DAVISON, Patrick. The Language of Internet Memes. *In*: MANDIBERG, Michael. **The Social Media Reader**. Nova Iorque: New York University Press, 2012, pp. 120-134.

EVEN-ZOHAR, Itamar. International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication. **Poetics Today**. Durham: Duke University Press, 1990, 268 p.

GIMENEZ, Telma; EL KADRI, Michelle Sales; CALVO, Luciana Cabrini Simões; SIQUEIRA, Domingos Sávio Pimentel; PORFIRIO, Lucielen. Inglês como língua Franca: desenvolvimentos recentes. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**. Belo Horizonte; v. 15, n. 3, 2015, pp. 593-619.

HANES, Vanessa Lopes Lourenço. (Re)pensando o conceito de tradução indireta em obras literárias. **Ilha do Desterro**. Florianópolis; v. 72, n. 2, MAI/AGO 2019.

HOPE, Henry. **“Hello [Streamer] PogChamp”**: The Language Variety on Twitch. University of Stavenger. Stavenger, 2019, 62 p.

HORTON, Donald; WOHL, R. Richard. Mass Communication and Para-Social Interaction. **Psychiatry**. 19:3, pp. 215-229, 1956.

HUFFAKER, David. Dimensions of Leadership and Social Influence in Online Communities. **Human Communication Research**. Evanston, n. 36, pp. 593-617, 2010.

NEVES, José Luis. Pesquisa Qualitativa – Características, Usos e Possibilidades. **Caderno de Pesquisas em Administração**. São Paulo, v. 1, n. 3, 2º SEM./1996.

PAREDES, Luciene C; FERREIRA, Gisele V dos S; GOMES, Nataniel dos S. A linguagem dos jogos de vídeo game e sua influência na formação de neologismos: reflexões preliminares sob a perspectiva da linguística. **Revista Philologus**, Ano 22, N° 66 Supl.: Anais da XI JNLFLP. Rio de Janeiro: CiFEFiL, pp. 191- 200, set./dez. 2016.

REBELO, Joana Raquel Gonçalves. **Normas e estratégias de tradução para legendagem em streaming e fansubbing em português europeu: um estudo de caso**. Universidade de Lisboa. Lisboa, 2018, 141 p.

SMOKOTIN, Vladimir M.; ALEKSEYENKO, Anna S.; PETROVA, Galina I. The Phenomenon of Linguistic Globalization: English as the Global Lingua Franca (EGLF). **Procedia – Social and Behavioral Sciences**. Tomsk, n. 154, pp. 509-513, 2014.

SOARES, Diego Francisco Vieira. **O processo histórico dos animes e mangás no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso. UNIJUÍ – Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. 2019, 109 p.

TOURY, Gideon. **Descriptive Translation Studies – and beyond**. ed. rev. e aum. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2012. 350 p.

VENUTI, Lawrence. **The Translator’s Invisibility**. *A history of Translation*. 2a. ed. Abingdon: Routledge, 2008. 319 p.

————— (org.). **The Translation Study Reader**. Londres, Nova Iorque: Routledge, 2000, 524 p.

ZHOU, Mengyuan. Tradução de 'Conceitos Culturais Específicos' no Contexto da Tradução Indireta: o Caso da Obra O Assassino, de Joe Tang. **Diacrítica**. Braga; n. 32, ed. 2, pp. 387-412, 2018. Disponível em: <<https://www.proquest.com/openview/9ed0cca34fd7483744dfa68abe458c0b/1?pq-origsite=gscholar&cbl=4882744>>. Acesso em: 25 out. 2021.

ZHOU, Xin. **Virtual Youtuber Kizuna Ai: Co-creating human-non-human interaction celebrity audience relationship**. Lund University. Lund, 2020, 90 p.