
INTERACIONISMO SIMBÓLICO, TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO: A CULTURA DE FÃS E A PERSONAGEM TRANSGÊNERE ALLUKA NO MANGÁ “HUNTER X HUNTER”¹

Daniel SAMPAIO²

Jússia VENTURA³

Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

Este texto explora as interpretações e preconceitos relacionados à personagem Alluka de "*Hunter X Hunter*" por meio das traduções não oficiais do mangá. O estudo foca nas nuances de gênero e na influência da teoria do interacionismo simbólico, analisando a dinâmica familiar de Alluka e as traduções dos textos originais japoneses para o português. Além disso, a pesquisa examina a escolha de pronomes na construção frasal e o impacto cultural das traduções, destacando a importância de uma abordagem sensível e contextualizada para uma representação mais fiel. A análise também aborda a contribuição ativa dos fãs brasileiros na disseminação e interpretação das obras, enfatizando a complexidade das identidades de gênero na mídia japonesa.

PALAVRAS-CHAVE: Interpretação; Transexualidade; Interacionismo simbólico; Mangá; Cultura de fãs.

INTRODUÇÃO

O problema central deste estudo reside nas divergências observadas nas traduções da personagem Alluka do mangá “Hunter X Hunter”, particularmente no uso de pronomes e construção da identidade de gênero da personagem. O objeto da pesquisa são as traduções não oficiais do mangá “Hunter X Hunter” disponíveis em portais online,

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior, evento componente do XLVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Graduando do Curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal do Pará, e-mail: ux.danielsampaio@gmail.com

³ Doutora em Sociologia e Antropologia. Docente da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal do Pará (FACOM/UFPA), orientadora do trabalho, e-mail: jussiac@gmail.com

analisadas em comparação com o texto original. O objetivo é identificar e discutir as interpretações e possíveis preconceitos que surgem dessas traduções, destacando como a escolha de pronomes e outras nuances linguísticas influenciam a representação de gênero na mídia.

Para alcançar esses objetivos, adotamos uma abordagem metodológica que inclui a análise crítica e comparativa das traduções não oficiais com o texto original em japonês. O processo de escolha do conteúdo analisado baseou-se na identificação das traduções mais acessadas e comentadas em portais populares entre os fãs.

Yoshihiro Togashi, autor da obra analisada, é conhecido por abordar temas e personagens complexos, como Alluka, cuja identidade de gênero é um ponto de debate entre os fãs. No contexto da sociedade japonesa, onde a linguagem e as normas de gênero são rigidamente definidas, a tradução para o português tem desafios adicionais, como a necessidade de escolha de pronomes específicos que inexistem no idioma original.

A teoria do interacionismo simbólico, especialmente as contribuições de George H. Mead e Herbert Blumer, fornece a base para entender como os significados são construídos e alterados nas interações sociais. Neste caso, as traduções feitas por fãs atuam como mediadores culturais, refletindo e, ao mesmo tempo, moldando a compreensão de gênero dos leitores.

A análise das traduções não oficiais envolveu a sistematização das fontes e dos processos de escolha dos textos a serem analisados. As traduções foram coletadas de portais online e comparadas com os capítulos originais do mangá. Utilizamos uma abordagem qualitativa para examinar as nuances linguísticas, focando no uso de pronomes e outras construções frasais que impactam a percepção de gênero.

Explorando as traduções não oficiais de “Hunter X Hunter”, esta pesquisa busca destacar a importância de uma abordagem comunicacional sensível e contextualizada, que considere as dinâmicas socioculturais e as nuances de identidade das culturas como alvos de tradução e adaptação.

O AUTOR

Yoshihiro Togashi, renomado mangaká japonês nascido em 27 de abril de 1966, iniciou sua carreira aos 20 anos ao receber o 34º Prêmio Tezuka da editora Shueisha, que mais tarde se tornaria a principal parceira na publicação de seus projetos. O

reconhecimento veio por sua obra em volume único, “*Buttobi Straight*”, que narrava as aventuras de um garoto querendo tornar-se o capitão do clube de beisebol de sua escola.

Influenciado pelos estilos narrativos dos “mangás de luta” “*shōnen*”⁴, estabelecidos por Akira Toryama e a dupla Buronson-Hara. Togashi atingiu maior destaque em 1990 com “*Yu Yu Hakusho*” e, posteriormente, em 1995, com a comédia “*Level E*”. Estas, ainda que de forma embrionária, abordavam personagens transgêneros, antecipando temas que seriam mais proeminentes em “*Hunter X Hunter*” com o destaque de Alluka em sua trama.

Em 1999, um ano após o início da publicação de “*Hunter X Hunter*”, Togashi casou-se com Naoko Takeuchi, autora de “*Sailor Moon*”, referência no demográfico “*shōjo*”. Em paralelo ao “*shōnen*”, conforme a exposição concisa de Orbaugh (2002), o “*shōjo*” é um “construto cultural” que emergiu por volta de 1920, reconhecendo um período na vida de uma mulher que não é nem criança ingênua nem mulher sexualmente ativa. Simbolizando um estado de existência socialmente desancorado, livre de responsabilidades e absorvido em si mesmo - o oposto do ideal japonês de adulto. Essa definição torna-se uma ferramenta crítica para a análise da sociedade japonesa contemporânea.

O “*shōjo*”, com sua abordagem não convencional realçando temas como androginia, transexualidade e temáticas homoafetivas⁵, essas mesmas presentes em “*Sailor Moon*” somados com a curiosidade observada em suas obras anteriores, influenciaram profundamente o desenvolvimento de “*Hunter X Hunter*” e o seu tratamento fluído da sexualidade e da construção de gênero ao longo dos anos de sua publicação.

A OBRA EM QUESTÃO

“*Hunter X Hunter*” representa uma obra multimídia voltada para o público “*shōnen*”, com autoria de Yoshihiro Togashi. A narrativa transcende diversas formas de

⁴Obras destinadas ao público jovem masculino, como *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece*, entre outras, são geralmente classificadas dentro do gênero *Shōnen*.

⁵Ribon no Kishi de Osamu Tezuka (*A Princesa e o Cavaleiro*, como ficou traduzido no Brasil, que começou sua publicação em 1953) é reconhecido como o ponto de partida do gênero *shōjo*. Sua protagonista é a andrógina princesa Safiri, que se veste e luta como um cavaleiro. Tais protagonistas e personagens arquetípicos se tornaram recorrentes neste tipo de obra. Um exemplo é Oscar François, de *Berusaïyu no Bara* (*A Rosa de Versalhes*, mangá de Riyoko Ikeda, publicada originalmente em 1972), que é uma mulher criada como homem, que realiza papéis sociais masculinos, mas ainda assim se identifica como mulher.

mídia, incluindo filmes, livros, jogos e duas adaptações animadas serializadas. No entanto, sua existência começou como uma série de mangá em 1998, sendo compilada e publicada em formato tankōbon (livro/volume independente) pela editora Shueisha no Japão, e desde 2008, pela editora JBC (Japan Brazil Communication) no Brasil.

A trama é centrada em Gon Freecs, um jovem de 12 anos que embarca em uma jornada para encontrar seu pai, que o abandonou na infância, buscando compreender as razões por trás desse ato. Ainda no início, somos apresentados ao herdeiro de uma família de assassinos: Killua Zoldyck, que se torna co-protagonista ao longo do enredo. Em um momento da história, Gon cede o protagonismo, permitindo que Killua tome o papel principal, assim abrindo espaço para a introdução da nova co-protagonista, Alluka.

ALLUKA, ZOLDYCK E NOMES

Anterior a introdução da personagem, o leitor é informado que todos os filhos dos Zoldyck são homens, no entanto, Alluka surge como a irmã mais nova de Killua. No enredo, ela compartilha o próprio corpo com uma entidade chamada Nanika, dotada do poder de realizar desejos em troca da concretização de pedidos. O custo desse poder é proporcional à ambição do desejo, resultando em pedidos mais complexos para aqueles que o invocam em seguida. Devido ao temor e à falta de compreensão sobre esse poder, a família de Alluka a manteve reclusa em um quarto até Killua, o único que genuinamente entendia seu poder, vir em seu resgate.

A escolha dos nomes na família Zoldyck é intrigante. Semelhante ao jogo de palavras japonês Shiritori⁶, os primeiros nomes dos filhos iniciam com as letras finais dos anteriores: Illumi (イルミ) → Milluki (ミルキ) → Killua (キルア) → Alluka (アルカ) → Kalluto (カルト). Todos esses nomes contêm o *kana* “llu” (ル, ru). Nota-se que o nome de Alluka utiliza “ある” (aru), um verbo que denota ser/estar, que é convencionalmente utilizado para objetos inanimados. Em contrapartida, “いる” (iru) serve para referir-se a pessoas e animais, fazendo parte do nome do primogênito da família, Illumi.

⁶ Shiritori é um jogo japonês onde os participantes se alternam para dizer palavras. Cada jogador deve escolher uma palavra que comece com a última letra (kana, que se refere aos sistemas de escrita silábica japonesa hiragana e katakana) da palavra dita pelo jogador anterior, mantendo assim a continuidade do jogo. O nome “shiritori” é uma derivação da frase “shiri o toru” (尻を取る) que pode ser traduzida como “tirar a parte traseira”.

Assim como seu nome sugere, Alluka é tratada como um objeto por sua família. É relevante notar que, exceto por Killua, a família Zoldyck refere-se à filha utilizando pronomes masculinos. O texto original evita mencionar termos que se referem diretamente à transexualidade de Alluka, o que levou fãs da obra a discutirem o gênero da personagem devido às formas conflitantes de pronomes utilizados no tratamento dela. Tal debate resultou na elaboração de uma fonte crucial para este trabalho: um documento que analisa o texto original do mangá para contestar uma "wikia" que se recusava a utilizar pronomes femininos na página dedicada a Alluka.

PRONOMES E GÊNERO NO IDIOMA JAPONÊS

O idioma japonês é neutro, favorecendo a utilização de sujeitos implícitos nas suas construções frasais. Dessa forma quando traduzindo para outras línguas, a portuguesa sendo a corrente neste trabalho, torna-se necessária a utilização de pronomes na terceira pessoa do singular (ele/ela) dependendo do sujeito que se refere para assim a sentença ter sentido gramatical e coesão.

Apesar da neutralidade de gênero da língua japonesa, existem estilos de linguagem para os comportamentos esperado pelo gênero masculino e feminino, respectivamente otokorashii (estilo masculino) e o onnarashii (estilo feminino) que é incentivado por livros didáticos e pela mídia japonesa para mulheres adotarem esse estilo de fala. Algumas das características incluem falar em um tom de voz mais alto, usando formas mais polidas e um discurso honorífico em várias situações.

Porém, a questão da identidade linguística e de gênero das mulheres japonesas se destaca como uma área de controvérsia na sociedade japonesa. Em seu artigo sobre o uso de linguagem "masculina" por jovens mulheres japonesas, Okamoto cita uma "carta ao editor" de um homem de 59 anos preocupado pelo aumento do uso do otokorashii e de "palavras sujas" por mulheres. O escritor apela pela preservação da "linguagem feminina atraente e adorável". Esse tipo de argumento reduz as mulheres e suas identidades (linguísticas) a símbolos de reivindicações culturais essencialistas - peças na transmissão de cultura. O ensino de idiomas a estrangeiros pode ser visto como um desses veículos de transmissão cultural. É também mais uma área na qual as imagens do Japão são monitoradas, tornando invisíveis as experiências daqueles nas margens. O escritor neste exemplo parece estar particularmente ciente disso, alertando que "se ensinarmos a

linguagem masculina a estrangeiras, acabaremos inevitavelmente ensinando a cultura japonesa errada" (Okamoto, 1992, p. 297).

A reação adversa enfrentada pelos movimentos educacionais "sem gênero" e "múltiplo em gênero" nos proporciona uma visão sobre a persistente força dos conservadores no Japão. Seu argumento contra a proposta de eliminar a estereotipagem de gênero nos livros didáticos é que "a ideologia por trás da educação 'livre de gênero' é perigosa, pois nega a cultura japonesa tradicional que moldou as mentes do povo japonês" (Tsuruta, 2003). Esse argumento a favor da manutenção de noções "tradicionais" de gênero e nação entre os conservadores demonstra o contexto mais amplo em que o ensino do japonês como língua estrangeira (JFL) está inserido. Em outras palavras, essa imagem de "Japão" é construída ideologicamente, então qualquer apelo para desmantelá-la - por exemplo, desafiando noções normativas de gênero - será visto como um ataque à tradição por aqueles que se beneficiam ao manter a atual ordem heteronormativa.

INTERACIONISMO SIMBÓLICO, GÊNERO E O LEITOR

O Interacionismo Simbólico é uma corrente teórica que se origina na psicologia social-sociológica, sendo fortemente influenciada pelo pragmatismo⁷. A Escola de Chicago desempenhou papel fundamental no seu desenvolvimento. George H. Mead, um dos maiores representantes da Escola, foi influenciado pela filosofia do pragmatismo, ideias de Darwin, elaborações de Wundt e concepções comportamentalistas da época. Ele confrontou o behaviorismo watsoniano ao dizer que o gesto humano vai além da mera repetição mecânica, destacando a importância da interpretação individual na interação social.

Mead trouxe a ideia de que a mente humana emerge dentro do contexto das interações sociais, mediada por símbolos significantes. A partir de sua publicação póstuma "Mind, Self and Society" (1934), se introduziu os conceitos de Self, Eu e Mim para explicar o desenvolvimento da capacidade reflexiva humana sobre si e sua interação com o meio social. O Self, caracterizado pela capacidade de reflexão sobre si mesmo, envolve duas etapas analíticas: Eu, o lado impulsivo, e Mim, o outro generalizado

⁷ O pragmatismo é uma corrente filosófica que considera que só o que funciona na realidade é verdadeiro, como estabelecido nas palavras de C. S. Peirce, reconhecido como o criador do pragmatismo. "considere que efeitos práticos concebemos que o objeto de nossa concepção tem. Então, nossa concepção desses efeitos constitui o conteúdo total de nossa concepção desse objeto." (C. S. Peirce, 1965, p. 31).

formado por padrões sociais. Mead enfatizou que a mente se desenvolve continuamente por meio de interações sociais, onde símbolos significantes desempenham um papel crucial na construção de significados.

Nas décadas de 1930 e 1940, Herbert Blumer sistematizou o Interacionismo Simbólico e desempenhou papel fundamental ao estabelecer os pressupostos dessa teoria e nomeá-la. Destacou que o significado é socialmente constituído por meio de interações, e os participantes dessas interações têm seus comportamentos condicionados pela presença do outro. Em seu artigo, intitulado "*Man and Society*", de 1937, Blumer fundamentou o interacionismo simbólico em três premissas: 1) o modo como um indivíduo interpreta os fatos e age perante outros indivíduos/coisas depende do(s) significado(s) que ele atribui a esses outros indivíduos e coisas; 2) o significado, porém, é resultado dos (ou é construído a partir dos) processos de interação social; e 3) os significados podem sofrer mudanças ao longo do tempo.

O sentido de gênero é um dos elementos mais influentes na formação de uma identidade e nas funções desempenhadas na sociedade, como podemos observar através das diferentes expressões esperadas de forma paralela no sistema binário de gênero do patriarcado global. As funções sociais executadas pela pessoa indicam a que categoria de gênero ela pertence (Louro, 1997). Assim, o aspecto biológico deixa de ser o fator predominante para definir o gênero de uma pessoa, sendo substituído pelos papéis sociais que ela desempenha.

Entretanto, segundo Narvaz (2010), a desconexão entre o conceito de gênero com o masculino e feminino teve início pelas palavras de Simone de Beauvoir (1949). A mudança do discurso que naturalizava a condição feminina em direção à construção cultural do gênero é expressa na fala: "Não se nasce mulher, torna-se mulher"⁸. Desse modo, percebe-se que o gênero é um papel social; embora o indivíduo venha ao mundo com determinado sexo, ele tem a capacidade de aprender e desempenhar papéis distintos daqueles originalmente designados.

A investigação de Okamoto sobre o uso da fala "masculina" por mulheres jovens é um exemplo de pesquisa recente que revela como a fala real difere das normas de

⁸ "*On ne naît pas femme, on le devient*" no original francês, é um extrato do livro o "Segundo sexo" escrito por Simone de Beauvoir, publicado originalmente em 1949, aborda a condição da mulher, do ponto de vista biológico, sociológico e psicanalítico, inaugurando um discurso sobre problemáticas relativas às esferas de poder na sociedade contemporânea e às possíveis diferentes formas de dominação estabelecidas pela dicotomia sexual.

linguagem de gênero. Seu trabalho também destaca o nível de diversidade linguística, tanto entre quanto dentro de grupos de mulheres (Okamoto e Sato, 1992; Okamoto, 1995), o que problematiza afirmações de uma comunidade homogênea de falantes femininas japonesas. Okamoto identifica a agência linguística das falantes, argumentando que os estilos de fala são escolhidos estrategicamente "com base na consideração de múltiplos aspectos sociais do contexto ou crenças e atitudes relacionadas ao uso da linguagem" (Okamoto, 1997, p. 795). Como resultado dessa pesquisa, há agora evidências crescentes de que a linguagem realmente utilizada por mulheres japonesas muitas vezes se desvia das normas "adequadas ao gênero".

Em decorrência da teoria interacionista e sua relação com gênero somos levados a dialogar com a influência do modelo semiótico-informacional, como descrito por Mauro Wolf, que trata mais do que como um material inerte transmitido, as mensagens são unidades de sentido. Essa compreensão provoca um movimento analítico centrado nas estruturas de significação das mensagens.

“Com efeito, Blumer acentua que os indivíduos - na medida em que são componentes da massa - estão expostos a mensagens, conteúdos e acontecimentos que vão para além da sua experiência, que se referem a universos com um significado e um valor que não coincidem necessariamente com as regras do grupo de que o indivíduo faz parte.” (Wolf, 1987, p.8).

Ainda segundo Wolf "O poder transmissivo próprio da teoria informacional centrava a atenção mais na eficiência do processo comunicativo do que na sua dinâmica" (Wolf, 1987, p.80).

Desta forma sob referência do modelo semiótico-informacional podemos entender os efeitos gerados por essa “concentração da eficiência acima da dinâmica” que observa textos interpretados na mais alta literalidade, advindo de uma plausível ignorância e/ou repulsa aos fenômenos socioculturais dos processos interacionais-comunicativos por trás da obra assim levando até as traduções não oficiais feitas por fãs.

FAN TRANSLATIONS

Na monografia "O futuro é mesmo demais? *Chainsaw Man* e como as escolhas de tradução influenciaram na interpretação da obra de Tatsuki Fujimoto", Jennifer Fonseca (2023), parte do pressuposto fundamental de que a tradução desempenha um papel complexo e multifacetado na disseminação de informações, na promoção da

diversidade cultural e na construção de pontes entre diferentes comunidades. Para realizar essa tarefa, são necessárias habilidades específicas, como um profundo conhecimento das línguas envolvidas, a capacidade de compreender e interpretar diferentes contextos socioculturais, além das habilidades de escrita e revisão. Adicionalmente, o tradutor deve adaptar o texto ao público-alvo, levando em consideração suas expectativas e cultura.

Tratando a diferenciação nas estruturas pronominais entre o japonês e o português e considerando as funções do tradutor como emissor, receptor e respondente do código de interesse, chegamos em consenso com Bassnett & Lefevere (1990). Eles argumentam que os conceitos unidimensionais de "fidelidade" e "equivalência" não devem ser os pilares da tradução. A tradução fiel, segundo eles, exige a consideração da função e do contexto cultural do texto original para reproduzir os mesmos efeitos comunicativos na cultura-alvo. Como os idiomas possuem mecanismos linguísticos distintos, a tradução deve buscar uma "equivalência funcional" para recriar adequadamente o texto original e cumprir sua função comunicativa na cultura-alvo.

É relevante destacar que os consumidores de produtos culturais sempre desempenharam diversos papéis na mediação de seus alvos de consumo, gerando assim significados pessoais e/ou coletivos para determinados produtos culturais, modificando-os e criando algo novo com base no já existente, como exemplificado pelas *fan translations*. Além disso, o compartilhamento de obras em formatos que poderiam infringir leis de direitos autorais geralmente estava limitado a uma escala reduzida e doméstica até o advento da internet e outras tecnologias digitais. Isso se deve ao fato de que a reprodução em larga escala, nesse caso a distribuição internacional, a intermediação cultural envolvia licenciamento, tradução, edição, marketing e vendas territorialmente definidas, a indústria global dos mangás não foi uma exceção para este fenômeno (Lee, 2012).

Lazzarato e Negri analisam as formas de vida e a produção de subjetividade contemporâneas, enfatizando que "o capitalismo não se limita mais à produção, mas ao produto. O marketing não é apenas uma técnica de venda, mas um dispositivo para moldar relações sociais, informações e valores para o mercado" (2001, p. 64). Segundo os pesquisadores italianos, essa perspectiva reforça a ideia de que a lógica mercantil busca influenciar o social, o político e a comunicação, investindo nos processos individuais e

coletivos de subjetivação, desta forma tornando acessíveis apenas obras que se considerariam como rentáveis e formadoras de clientela.

Com o advento da internet, os leitores de obras estrangeiras não são mais apenas participantes "passivos" no ciclo midiático das peças culturais que consomem. Como fãs, eles contribuem ativamente produzindo conteúdo, como as *fan translations*, não substituindo o trabalho da tradução profissional (a grande maioria desses fã-tradutores não entendem o idioma japonês, assim optam pela tradução de línguas mais acessíveis como o inglês), mas preenchendo lacunas em textos que a indústria frequentemente ignora (Vazquez-Calvo, Boris, Liudmila Shafirova, Leticia Tian Zhang e Daniel Cassany, 2019).

Como afirma Aragão (2016, p. 78), “o que motiva a escolha de uma obra a ser traduzida é o gosto pessoal do tradutor que a distribui gratuitamente na internet para que outros fãs, que não têm acesso ou não sabem japonês, possam desfrutar da obra como ele”. Dessa forma se compreende que as *fan translations* são além de prática isolada, uma social que produz inevitavelmente um produto para uma audiência específica, assim criando *fandoms*⁹, por vezes ao redor da versão realizada pelas *fan translations* desassociadas da função e do contexto cultural do texto original.

TRADUÇÃO, IMAGEM E REFLEXO

Analisando as *fan translations* brasileiras de “Hunter X Hunter” disponíveis em portais não oficiais de compartilhamento e distribuição de mangás online, é evidente que diversos fatores como o desconhecimento do idioma original, contextos sociais da língua, fontes e referências alternativas, preconceitos, ideologias distintas, e outros aspectos identitários influenciam os grupos de fãs responsáveis pelas traduções de obras japonesas para o português. Não há um consenso claro sobre como melhor adaptar a identidade de gênero de Alluka: alguns grupos optam pelo uso do feminino, enquanto a maioria utiliza o masculino¹⁰, como será demonstrado abaixo na comparação entre *fan translation*, coletadas de portais de compartilhamento virtuais, e o texto original para uma melhor compreensão da análise.

⁹ Derivação das palavras do inglês “*fan*” (fã) e “*kingdom*” (reino). Um grupo de fãs de uma obra, gênero ou segmento específico.

¹⁰ Vide pesquisa exploratória realizada por meio da leitura em portais que contém *fan translations* de capítulos nos quais Alluka é referenciada, mencionada ou está presente fisicamente.

Figura 1 - À esquerda a *fan translation* e a direita o texto original do capítulo 321 da obra.



Fontes: <https://www.brminecraft.net/ler/hunter-x-hunter-321-online/> e <https://comic.k-manga.jp/title/105700/vol/31> respectivamente.

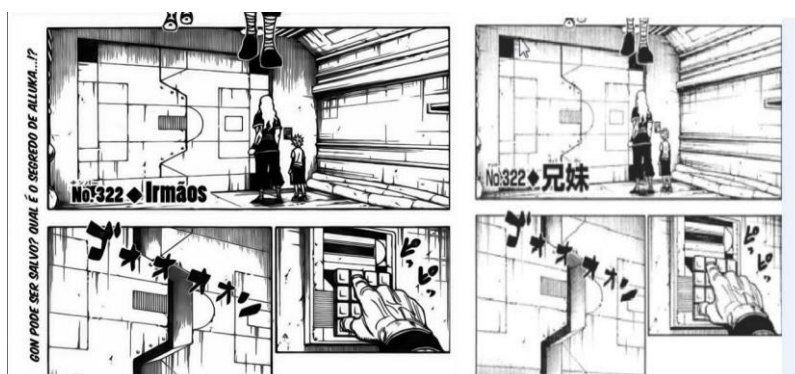
No texto original, observamos o uso da seguinte estrutura:

[あいつの力が要る]

[あいつ] (aitsu) é um pronome neutro utilizado para se referir a "aquela pessoa", indicando alguém fora da visão do interlocutor. Portanto, a inserção de um pronome na terceira pessoa do singular torna-se necessária para a tradução. A escolha da palavra "dele" implica uma figura masculina, o que contradiz a premissa de "equivalência funcional" em relação à obra. Isso torna-se evidente quando consideramos a fala da personagem Alluka na quarta página do capítulo 327, em que ela se refere utilizando [あたし] (atashi) – um pronome de primeira pessoa com conotação fortemente feminina.

Tais ocasiões não são isoladas dentro da obra, embora a família de Alluka se esforce para negar a identidade da personagem e enganem (ou convençam) até mesmo fãs sobre alguma ambiguidade neste sentido, Killua e a própria narrativa sustentam a compreensão linguística-identitária de Alluka, utilizando quebras da norma padrão de escrita japonesa para reforçar a intenção do autor, como no exemplo do título do capítulo 322:

Figura 2 - À esquerda a *fan translation* e na direita o texto original do capítulo 322 da obra.



Fontes: <https://www.brmanagas.net/ler/hunter-x-hunter-322-online/> e

https://docs.google.com/document/d/12cblaTBjkjWdqTd9NTzUeSR_1vhj2mnl_4Lh7K3oJ_I/edit respectivamente.

A palavra utilizada para intitular o capítulo é uma variação na grafia de um termo de gênero neutro. A grafia utilizada é 兄妹^{きょうだい} (kyōdai - pronunciado de maneira idêntica à palavra para "irmãos") composta pelos kanji¹¹ – [兄] (irmão mais velho) e [妹] (irmã mais nova). Esta não é uma grafia aprovada para a palavra.

A palavra 兄弟 (irmãos) é a grafia correta do termo, composta por dois kanji – [兄あに] (ani - irmão mais velho) e [弟] (irmão mais novo). Apesar da grafia da palavra consistir de termos com gênero específico, 兄弟 é considerado e utilizado como um termo de gênero neutro diretamente equivalente a "irmãos".

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta análise, embora introdutória, buscou proporcionar uma exploração acerca das complexidades relacionadas às interpretações de gênero da personagem Alluka, bem como os preconceitos associados a essas traduções. Ao explorar os diferentes aspectos, desde o contexto do autor Yoshihiro Togashi, a influência do interacionismo simbólico na construção de gênero e sua relação com a linguística japonesa, a transmissão de códigos pelo modelo semiótico-informacional de Mauro Wolf e sua relação com as traduções não oficiais da obra pudemos examinar as nuances presentes nos textos.

Enfatizando a importância da sensibilidade cultural, identitária e de gênero. A contribuição ativa dos leitores brasileiros, por meio de *fan translations*, destaca o papel

¹¹ Kanji são ideogramas de origem chinesa, cada um possui significado único, ou seja, representa uma ideia (Rafael, 2017).

significativo da comunidade na disseminação e interpretação de obras estrangeiras. A compreensão dessas dinâmicas é crucial para promover uma representação mais fiel e respeitosa nas traduções de obras culturais.

A participação ativa dos fãs na construção da personagem Alluka em "*Hunter X Hunter*" evidencia a importância das *fan translations* na disseminação e interpretação das obras culturais. Esses fãs, ao se engajarem na tradução e adaptação de textos, não apenas preenchem lacunas deixadas pela indústria, mas também contribuem significativamente para a representação e/ou disseminação da ignorância das nuances de gênero e identidade. As diferentes abordagens adotadas pelos tradutores amadores, embora possam divergir na adaptação dos pronomes e na interpretação cultural, refletem a diversidade e a complexidade das perspectivas dos leitores. Essa dinâmica ressalta a necessidade de considerar os contextos socioculturais e as nuances de gênero ao traduzir obras culturais, buscando sempre uma representação fiel e respeitosa destacando a importância de uma abordagem sensível e contextualizada que leva em consideração as dinâmicas socioculturais e identitárias envolvidas.

REFERÊNCIAS

- ARAGÃO, Sabrina Moura. **Scanlation e o poder do leitor-autor na tradução de mangás**. Tradterm, São Paulo, Brasil, v. 27, p. 75–113, 2016. DOI: [10.11606/issn.2317-9511.v27i0p75-113](https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.v27i0p75-113). Disponível em: <https://revistas.usp.br/tradterm/article/view/121372>. Acesso em: 15 jul. 2024.
- BEAUVOIR, S. **O Segundo Sexo: A Experiência Vivida**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1980.
- BLUMER, H. "Social Psychology." In: SCHMIDT, Emerson Peter (ed.). **Man and Society: A Substantive Introduction to the Social Science**. New York: Prentice-Hall, 1937. Disponível em: https://brocku.ca/MeadProject/Blumer/Blumer_1937.html.
- CASTRO, G. G. S. **Entretenimento, sociabilidade e consumo nas redes sociais: cativando o consumidor-fã**. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, UNISINOS, Revista Fronteiras Estudos Midiático. 2012.
- COISAS DO JAPÃO. **Shiritori: jogo de palavras simples, educativo e divertido**. Disponível em: <https://coisasdojapao.com/2017/05/shiritori-jogo-de-palavras-simples-educativo-e-divertido/>. Acesso em 24 jun. 2024.
- HAHN LIBRARY. Prêmios Osamu Tezuka. Disponível em: <http://www.hahnlibrary.net/comics/awards/tezuka.php#original>. Acesso em: 01 dez. 2023.
- Instances Of Gendered Terminology In Hunter X Hunter Re: Alluka Zoldyck**. Disponível em:

https://docs.google.com/document/d/12cblaTBjkjWdqTd9NTzUeSR_1vhj2mnl_4Lh7K3oJ_I/edit. Acesso em: 14 jun. 2024.

LAZZARATTO, M.; NEGRI, A. **Trabalho imaterial: formas de vida e produção de subjetividade**. Rio de Janeiro, DP&A. 2001.

LEE, H.-K. **Cultural consumers as ‘new cultural intermediaries’: manga scanlators**. *Arts Marketing: An International Journal*, 2(2), p. 131-143, 2012.

LEFEVERE, A.; BASSNETT, S. **Introduction: Proust’s Grandmother and the Thousand and One Nights. The Culture Turn in Translation Studies**. 1990. Londres; Nova Iorque: Cassell, 1990.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação. Uma perspectiva pós-estruturalista** Guacira Lopes Louro - Petrópolis, RJ, Vozes, 1997. p. 14-36.

MATSUMOTO, Yoshiko. Gender Identity and the Presentation of Self in Japanese. In: BENOR, Sarah et al. (Ed.). **Gendered practices in language**. Stanford: CSLI Publications, 2002.

MCLELLAND, M.; DASGUPTA, R. **Genders, Transgenders and Sexualities in Japan**. Abingdon; Nova Iorque: Routledge. 2005.

MEAD, G. D. **Mind, Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist**. Chicago: University of Chicago, 1934.

NARVAZ, M. **A (in)visibilidade do gênero na psicologia acadêmica: Onde os discursos fazem(se) política**. Tese (Doutorado em Psicologia). Instituto de Psicologia, UFRGS, Porto Alegre, 2009.

NARVAZ, M. **Gênero: para além da diferença sexual – revisão da literatura**. *Revista Aletheia (ULBRA)*, Canoas, n. 32, maio-setembro, p. 174-181, 2010.

OKAMOTO, S. **Social context, linguistic ideology, and indexical expressions in Japanese**. Department of Linguistics, California State University, Fresno: *Journal of Pragmatics*, 28(6), p. 795–817. 1997.

OKAMOTO, S.; SATO, S. **Less feminine speech among young Japanese females**. In: Hall, K.; Bucholtz, M.; Moonwomon, B. (Eds.). *Locating Power: Proceedings of the Second Berkeley Women and Language Conference*. Berkeley, CA: Berkeley Women and Language Group. 1992.

ORBAUGH, S. **Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture**. Londres; Nova Iorque: Routledge. 2002.

PEIRCE, C. S. **Philosophical Writings of Peirce**. Selected and edited by J. Buchler, Nova Iorque: Dover. 1965.

RAFAEL, L. **Desvendando a língua japonesa**. 2017. Livro eletrônico

ROMANELI, J. **O futuro é mesmo demais? Chainsaw man e como as escolhas de tradução influenciaram na interpretação da obra de Tatsuki Fujimoto**. Faculdade de Letras, UFRJ, 2023.

TOKU BLOG. **Se o japonês é neutro, quais são os tipos de linguagem em japonês?**

Disponível em: <https://t.ly/8KYm5>. Acesso em 08 dez. 2023.

TSURUTA, A. **Kyokkai ni motozuku jendā furī kyōiku e no kogeiki (The illogical counterargument against gender-free education)**. Kodomo to kyōkasho zenkoku netto 21 News. Tóquio: Aoki Shoten, 2003.

VAZQUEZ-CALVO, B.; SHAFIROVA, L.; ZHANG, L. T.; CASSANY, D. **An overview of multimodal fan translation: Fansubbing, fandubbing, fan translation of games and scanlation**. Insights into audiovisual and comic translation. Changing perspectives on films, comics and videogames. UCOPress, 2019. p. 191-213.

WOLF, M. **Teorias da Comunicação**. Lisboa: Editora Presença, 1987.