

## O mangá no Brasil e os autores brasileiros: os paradigmas e a cultura híbrida dessa produção artística<sup>12</sup>

Maria Tereza Batista BORGES<sup>3</sup>

Mirna TONUS<sup>4</sup>

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

### Resumo

Os autores brasileiros de mangá e a presença dessa cultura no Brasil são os objetos deste trabalho. A ideia é buscar entender como são esses autores e como eles utilizam elementos de sua cultura, aliados à arte japonesa, para criar histórias. Este artigo é um primeiro estudo derivado de um projeto de Mestrado em Tecnologias e Interfaces da Comunicação, com o qual pretendemos contar a história dos autores brasileiros de mangá, por meio de um novo paradigma da comunicação, que oferece várias possibilidades de explorar esse conteúdo: a narrativa transmídia. Por isso, neste artigo, apresentamos uma questão norteadora e os conceitos que pretendemos abordar em nossos estudos. Afinal, como meio de comunicação, o mangá já ganhou o mundo, inclusive pela produção de autores brasileiros.

**Palavras-chave:** mangá; autores brasileiros; cultura híbrida; paradigmas; transmídia.

### Introdução

O mangá, ou quadrinho japonês, é um dos produtos mais consumidos no Japão. Aproximadamente 50% de todo o papel do país são usados na impressão das revistas que circulam as obras. A história dos mangás é antiga, tendo surgido por volta de 1810, com o Hokusai Mangá de Katsushika Hokusai. A arte, porém, só ganhou popularidade no século XIX, quando os mangakás, como são chamados os autores de mangás, começaram a receber influência da arte de outros países e regiões do mundo e se tornaram mais livres para criar todo tipo de histórias.

Com isso, e com a imigração japonesa, o mangá começou a deixar o Japão e ganhar espaço em outros lugares, como o Brasil, onde eles chegaram ainda na língua nativa, introduzidos pelos japoneses. Nos anos 1990, quando os animes, ou desenhos nipônicos,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Culturas Urbanas, XVI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Trabalho apresentado com apoio Fundação de Amparo à Pesquisa do estado de Minas Gerais (FAPEMIG).

<sup>3</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia, email: [mariatereza.borges@hotmail.com](mailto:mariatereza.borges@hotmail.com).

<sup>4</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia, email: [mirnatonus@ufu.br](mailto:mirnatonus@ufu.br).

conquistaram espaço na televisão brasileira, os japoneses que moravam no Brasil e editoras nacionais se lançaram ao desafio de traduzirem e publicarem os mangás no país. Isso começou com obras como Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball e continua até hoje, com milhares de títulos, comprados por milhares de brasileiros.

O sucesso da arte foi tanto que artistas, desenhistas e fãs começaram a produzir desenhos, fanfics e até mesmo mangás, influenciados pelas obras japonesas. Em um primeiro momento, isso pode ser visto como resultado de um engajamento, provocado pela disseminação dessa cultura pela Internet e por grupos de interesse. Em um segundo momento, como uma nova forma de construir histórias no Brasil, criando arte baseada na peculiaridade japonesa, como os traços que destacam os olhos e cenários elaborados.

Pesquisando sobre o assunto e buscando entender um pouco mais sobre a presença do mangá no Brasil, deparamo-nos com a dissertação de mestrado de Pedro Vasconcellos (2006), da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), que faz um panorama sobre os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas e, em um dos capítulos, apresenta um histórico dos mangás no país, levantando, ao final, algumas questões a serem trabalhadas em possíveis projetos. Uma delas chamou muito nossa atenção e sintetiza de forma objetiva o que pretendemos responder com este trabalho, vinculado à disciplina Fundamentos Epistemológicos Interdisciplinares: Informação e Sociedade, do Mestrado Profissional em Tecnologias, Comunicação e Educação da Universidade Federal de Uberlândia, ministrada pelo Professor Dr. Gerson de Sousa.

Com base nisso, para este trabalho, tomaremos emprestadas as visões de paradigmas, culturas híbridas e aspectos históricos para discutir a presença dos mangás no país, instigados pela seguinte questão: “(...) o mangá produzido no Brasil, por um brasileiro, pode ser considerado mangá, mesmo sem trazer consigo a mesma carga cultural que é presente no mangá japonês e que é a principal responsável por sua criação?” (VASCONCELLOS, 2006, p. 47).

Para isso, primeiramente, apresentaremos um breve histórico dos mangás; depois, os conceitos de paradigmas na comunicação, culturas híbridas; e, por fim, as considerações finais.

## **A história do mangá**

O mangá é considerado um dos meios de comunicação mais eficazes do Japão. Sua importância é tão grande na cultura do país que eles são usados nas escolas, como forma de estimular o estudo, já que possuem ligação com aspectos culturais e abordam questões tanto históricas quanto aquelas relacionadas a outros saberes, como Biologia.

Nem sempre, porém, os mangás foram tão populares. De acordo com Vasconcellos (2006), a palavra mangá significa rabiscos descompromissados, ou imagens involuntárias. O termo teve origem com o trabalho de Katsushika Hokusai, um artista de ukiyo-e<sup>5</sup>, ou retratos do mundo flutuante, que criou obras com ilustrações divertidas da vida cotidiana.

No entanto, os quadrinhos japoneses, como são atualmente, demoraram a nascer. O fator fundamental para sua consolidação foi a Restauração Meiji (1853)<sup>6</sup>, que tirou o país de uma época de conflitos e abriu portas para a chegada de material artístico de outros lugares do mundo. Os jornalistas europeus, que começaram a incluir charges nos jornais japoneses, foram influentes para que artistas do país comessem a criar quadrinhos seriados, que eles chamavam de mangá. É o caso de Rakuten Kitazawa, que se tornou o mais famoso chargista do Japão, tendo reconhecimento internacional. No começo, as histórias eram direcionadas para o público adulto; as primeiras histórias infantis surgiram cerca de 50 anos depois, na Era Taisho (1912-1925)<sup>7</sup>. Com o tempo, muitos artistas japoneses passaram a se dedicar à produção de histórias seriadas seguindo a linha mangá. Entretanto, a arte somente se estabeleceu fortemente como é hoje depois da Segunda Guerra Mundial, um fato histórico que destruiu o espírito japonês, mas que fez surgir os akai hon, livrinhos de capa vermelha e papel bem barato, que começaram a circular aos montes, graças à liberdade de expressão e ao fervilhamento criativo pós-guerra (VASCONCELLOS, 2006).

Nessa época, surgiram grandes artistas renomados, como Osamu Tezuka, considerado o Deus do mangá, que deu início à era moderna da arte, transformando sua linguagem em obras famosas como Tetsuwan Atomu (Astro Boy); Kimba, o Leão Branco e Ribbon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro). No século XX, a indústria do mangá se solidificou e, com isso, surgiram as segmentações das histórias, com linguagem, tipo de história, universo narrativo e tema específicos para cada gênero e idade:

---

<sup>5</sup> Gênero de xilogravura e pintura do cotidiano, que prosperou no Japão entre os séculos XVII e XIX (WIKIPEDIA, 2016).

<sup>6</sup> A Restauração Meiji foi um movimento que culminou com o fim do shogunato, época em que as forças militares controlavam o país, e restabelecimento do poder imperial no Japão, ou seja, com a restauração, os poderes políticos e militares voltaram para as mãos do imperador (INSTITUTO, 2016).

<sup>7</sup> Período depois da morte do imperador Meiji, cujo substituto era o imperador Taisho. Nesse período, logo após a 1ª Guerra Mundial, o Japão aumentou seu prestígio internacional (WEB JAPAN, 2007).

*Shogaku* para crianças de 6 a 11 anos, cujo perfil é educativo; *Shounen* para meninos de 12 a 17 anos, em que os enredos são voltados para esportes, sexo e violência; *Shoujo* para meninas de mesma idade, com temas românticos; *Seinen* e *Redikomi/Josei*, respectivamente, para homens e mulheres adultos, cujos temas são mais maduros (CARLOS, 2009, p. 8).

Com essa aproximação de conteúdos artísticos de outros lugares do mundo e a imigração dos japoneses para outros países, no início do século XX, justamente no boom dos mangás, os quadrinhos foram ganhando espaço além dos continentes. Mesmo fora de seu país de origem, como no Brasil, os japoneses costumavam manter suas tradições e uma delas era a leitura dos mangás. No começo, quando chegaram às terras brasileiras eles traziam as versões japonesas, que eram vendidas em lojinhas nos bairros nos quais morava o maior número de japoneses e, por isso, eram repletos de comércios com produtos de seu país de origem, como a Liberdade, em São Paulo (LUYTEN, 2000). Com isso, surgiram artistas nipo-brasileiros que começaram a incorporar a linguagem do mangá a seus trabalhos e, aos poucos, com a junção dos fãs dessa arte em grupos e a fundação da ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangás e Ilustrações)<sup>8</sup>, a arte japonesa foi ganhando espaço entre os estudiosos e artistas no Brasil.

O fortalecimento do mangá se deu, finalmente, com a expansão também dos animes, ou desenhos animados japoneses, que, em geral, eram adaptações dos mangás mais famosos no país<sup>9</sup>. Na década de 1960, os desenhos ganharam repercussão internacional e por volta de 1970, chegaram aos canais de TV brasileiros, o que conquistou muitos fãs e elevou a presença dessa cultura no país (VASCONCELLOS, 2006).

Hoje, já existem milhares de títulos traduzidos do japonês e publicados no Brasil, por editoras como JBC, Panini, Nova Sampa, NewPOP e Abril. Além disso, existem eventos e espaços para a divulgação e troca de experiências em relação às produções japonesas por todo o país. E, claro, muitos autores nacionais que criaram mangás, seguindo o estilo japonês e adaptando-o a sua realidade, como os autores da série Holy Avenger – Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan e Érica Awano –, que são referência para diversos outros fãs de mangá que decidiram criar obras próprias, como diz Maia (2012,

---

<sup>8</sup> A ABRADEMI surgiu em 1983, em uma época em que “ninguém acreditava que mangá faria sucesso”, como está no site da associação. Sua proposta é elevar o mangá e o anime como manifestações de arte e cultura (ABRADEMI, 2016).

<sup>9</sup> Todas as semanas, as revistas que circulam os mangás no Japão, como a Shonen Jump, colocam pesquisas de popularidade para que os leitores respondam. Por meio desses questionários, eles elaboram o TOC (Table of Contents), uma lista com os mais populares da semana. Esse ranking ajuda os editores a avaliarem os lançamentos e, caso um mangá não esteja indo bem nas vendas, ele é cancelado e substituído por outros. Os títulos que fazem grande sucesso e destaque são adaptados para a TV por estúdios especializados na produção de animes (VASCONCELLOS, 2006).

s. p.): “[...] foi com a HQ 'Holy Avenger' que esse mundo fantástico mostrou o dormente potencial criativo dos quadrinhos nacionais”.

Holy Avenger é um mangá publicado pela editora Jambô<sup>10</sup>, uma publicadora que aposta em títulos de RPG<sup>11</sup> e obras de fantasia. Além de ser uma série de quadrinhos, que já chegou a 42 volumes, o mundo de Holy Avenger, chamado de Arton, deu origem a um sistema brasileiro de RPG de mesa, o Tormenta, um tipo de game nos quais os jogadores interpretam personagens com base em regras estipuladas nos manuais daquele mundo e sistema de atributos. A obra mescla, além da linguagem do game RPG e do traço japonês dos mangás, ainda traz elementos da cultura brasileira, como o modo dos personagens se portarem e algumas críticas intrínsecas à narrativa.

Por se tratar de uma história que surgiu em 1998, muitos outros artistas nacionais se inspiraram nas criações de Cassaro, Saladino, Trevisan e Awano para investirem nesse tipo de trabalho. Além disso, Holy Avenger é um exemplo de hibridação de culturas, termo que será abordado adiante, que deu certo e que é considerado referência de produção nacional, o que pode ser considerado uma resposta positivas à nossa questão norteadora (MAIA, 2012).

### **Paradigmas, comunicação e culturas híbridas**

Toda pesquisa de caráter científico deve levar em conta os aspectos epistemológicos<sup>12</sup> em uma investigação. São várias as linhas e autores que defendem seus pontos de vista sobre o que é e como chegar ao conhecimento. Neste trabalho, levamos em consideração a ideia de paradigmas, pensando em aspectos da comunicação e na proposta de abordar o tema dos mangás no Brasil.

O termo paradigma foi discutido por Thomas Kuhn (1991), um pesquisador da Filosofia da Ciência que diz que uma ciência só é uma ciência se os membros de seu grupo partilham os mesmos paradigmas. E que é um paradigma? Para o autor, eles oferecem respostas para os problemas colocados por determinada comunidade.

---

<sup>10</sup> “Desde 2011 a Editora Jambô tem apresentado interesse pelo mercado de quadrinhos nacionais. Conhecida por ser uma editora de livros de RPGs e literatura fantástica, a Jambô publicou em 2011 os encadernados de “Noiva Do Dragão”, outro trabalho de Marcelo Cassaro e Erica Awano e também “Ledd”, uma webcomic criada por J.M. Trevisan e Lobo Borges. Em 2012, a empresa anunciou a publicação de Holy Avenger, em formato encadernado com capa dura” (MAIA, 2012, s. p.).

<sup>11</sup> A sigla vem da expressão em inglês Role Playing Game, que define um tipo de “jogo em que as pessoas interpretam seus personagens, criando narrativas, histórias e um enredo guiado por uma delas, que geralmente leva o nome de mestre do jogo” (FONSECA, 2008, s. p.).

<sup>12</sup> A palavra Epistemologia significa, etimologicamente, discurso (logos) sobre a ciência (*episteme*) (JAPIASSU, 1934).

Um paradigma é o que os membros de uma comunidade científica, e só eles, partilham. Reciprocamente, é a respectiva posse de um paradigma comum que constitui uma comunidade científica, formada, por sua vez, por um grupo de homens diferentes noutros aspectos (KUHN, 2009, p. 337).

Um cientista da comunicação, por exemplo, só se torna parte do grupo que estuda essa área a partir do momento em que adquire os esquemas conceituais de sua atividade, por meio da educação profissional. O que Kuhn critica é que, muitas vezes, há lutas entre modelos explicativos diferentes, o que acaba gerando revoluções dentro das comunidades científicas, o que pode acarretar em novos paradigmas. Essas transformações de paradigmas são revoluções científicas e “a transição sucessiva de um paradigma a outro, por meio de uma revolução, é o padrão usual de desenvolvimento da ciência” (KUHN, 1991, p. 32).

Assim, novos paradigmas podem surgir graças às mudanças de visões dentro dos grupos de estudo e às evoluções tecnológicas, que levam a revoluções no modo de fazer dos grupos. Um exemplo de novo paradigma, que revolucionou a comunicação e as mídias, é a narrativa transmídia, uma nova forma de produzir conteúdo como resultado da convergência ou coexistência das mídias.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões (JENKINS, 2009, p. 138).

Para uma experiência transmídia ser completa, é fundamental o engajamento do público, sua participação, seja interagindo com os conteúdos, seja compartilhando suas impressões em grupos de discussão na internet ou em eventos, seja produzindo seus próprios conteúdos. É como diz Batista (2015, p. 10): “[...] envolvendo a convergência das mídias, a ampliação de histórias e informações, aliadas ao engajamento do público, a narrativa transmídia configura-se como um paradigma a se consolidar no cenário da área de Comunicação”.

Os mangás têm esse viés e essa possibilidade de serem transpostos em diversas plataformas, já que, em sua concepção, estão intrínsecos aspectos culturais e a possibilidade de se transformarem outras histórias, por meio de animes, bonecos, games, produção de fãs,

cosplays, fanfics, especiais, spin-offs, entre outros formatos. Para o projeto a ser desenvolvido para o Mestrado Profissional, o objetivo é utilizar o paradigma da narrativa transmídia para contar a história do mangá no Brasil e dos mangakás brasileiros, artistas que, influenciados pelas histórias do outro lado do mundo, criaram mangás próprios, em geral de forma independente ou aliado a editoras que apoiam as produções nacionais. Assim, com base em um novo paradigma com tantas possibilidades como a narrativa transmídia, o objetivo é mostrar como se forma o mangá no Brasil, quem são os autores brasileiros e quais são suas perspectivas dentro de um mesmo grupo. É desta forma que pretendemos chegar a uma resposta para a questão proposta no início: contando a história dos autores brasileiros, visando a mostrar se o que eles fazem tem uma carga cultural, seja em aspectos de sua terra natal, seja mesclando-os com os japoneses.

Essa discussão nos leva a considerar outra abordagem teórica: a de Néstor Garcia Canclini, sobre culturas híbridas. O autor, que é argentino, estudou a coexistência de culturas estrangeiras e diferentes na América Latina e percebeu que houve uma mistura entre o que vem de fora e o que é nativo dos países daqui. Segundo Gaglietti e Barbosa (2007), em diferentes momentos das pesquisas, esse processo é chamado de hibridação, hibridismo ou cultura híbridas, termos que designam os novos processos e produtos que servem para moldar a formação cultural dos países.

Vale ressaltar que Canclini é um pioneiro dos estudos sobre as culturas híbridas, principalmente, em se tratando da cultura latino-americana, e há anos suas pesquisas visam a entender a cultura urbana, as mesclas entre diferentes expressões que se misturam nas cidades, ou seja, a hibridação cultural gerada “pela heterogeneidade multitemporal, bem como por impactos da globalização” (GAGLIETTI; BARBOSA, 2007, p. 2). Os mangás e seus autores brasileiros são um exemplo de produção artística híbrida, já que combinam elementos da cultura japonesa, como os traços, o sentido da leitura e o teor crítico, mas também têm características da vivência do autor. No caso de *Holy Avenger*, por exemplo, a ideia da obra surgiu da época em que Cassaro, o principal autor, trabalhava com editoras de RPG e tinha contato com os mangás em sua rotina (MAIA, 2012).

O que podemos inferir dessa relação é justamente um resultado de hibridismo cultural, possibilitado pela influência dos imigrantes japoneses, que, como vimos no início deste trabalho, foram os responsáveis por inserir seus quadrinhos no Brasil. Além disso, há a produção de fãs e sua apropriação das culturas em seu dia a dia, como quando as crianças



assistem aos animes na TV e reproduzem as ações dos personagens em suas brincadeiras, o que acaba fazendo parte do modo de vida delas.

Para Canclini, as artes articulam-se umas com as outras, graças à desterritorialização e, com isso, seu potencial de comunicação e conhecimento é ampliado. Em suas conclusões, o pesquisador argentino diz que o termo culturas híbridas, e não mestiças, dá conta desses fenômenos que misturam expressões artísticas nas cidades, uma vez que sintetiza a diversidade cultural do mundo, que está cada vez mais em cada lugar, sob forma de conteúdos produzidos por artistas e até mesmo por fãs, como resultado da convergência midiática, esse novo paradigma da comunicação.

### **Considerações finais**

“Mangá é a nossa língua”. Esse é o slogan da Editora JBC, uma das maiores responsáveis pela publicação dos quadrinhos japoneses no Brasil. Junto com ela e seus centenas de títulos, outras editoras também investem na disseminação dessa arte no país. Por que os mangás são tão famosos no Brasil? Sua carga cultural, seus traços diferentes, suas histórias profundas e ligadas ao dia a dia são alguns dos motivos, já que é daí que eles surgiram.

E os autores brasileiros? O que eles fazem é mangá? O que vem à mente é responder com outra questão: Por que não seria? Os mangakás são fãs de longa data da arte e linguagem dos quadrinhos. Em muitos casos, como o de Max Andrade<sup>13</sup>, autor do mangá Tools Challenge, os autores brasileiros lutam por muitos anos para verem seu trabalho reconhecido e conseguem isso com o apoio de fãs das histórias japonesas ou, até mesmo, de iniciativas vindas do outro lado do mundo. Max participou de um concurso japonês de mangás, o Silent Manga Audition<sup>14</sup>, sua história foi publicada na edição especial impressa do concurso e foi até o Japão para receber o prêmio das mãos de grandes nomes dos quadrinhos japoneses, o que mostra que sua obra é reconhecida pelos criadores da linha.

Ao optar pelo mangá, além desse peso de fãs e da responsabilidade de artistas, há muitos outros elementos que fazem os autores brasileiros escreverem e desenharem. O

---

<sup>13</sup> Max Andrade é natural de Uberlândia (MG) e escreve o mangá Tools Challenge desde 2010, publicando os capítulos na internet. Em 2013, lançou o primeiro volume da obra no Catarse, site de financiamento coletivo de projetos, para, com a ajuda dos fãs e amigos, publicar o mangá impresso. O segundo volume foi lançado no ano seguinte, em 2014 e o autor já se prepara para lançar o terceiro (ANDRADE, 2016a).

<sup>14</sup> De acordo com Andrade (2016b), o Silent Manga Audition (SMA) “é um concurso internacional de mangás organizado por alguns dos maiores nomes da história do mangá” (s.p.). São autores ou editores que já trabalharam em grandes revistas japonesas e se juntaram para montar sua própria, a Coamix. Co., que busca histórias para serem publicadas no Japão.



primeiro deles talvez seja a busca por consolidar as produções nacionais, com base no que outros já fizeram antes deles. O segundo talvez seja por terem encontrado um lugar ao qual pertencem e onde acreditam que suas ideias serão mais bem-expostas do que em outros meios de criação.

Nas bancas, nos eventos ou até mesmo nas estantes, é muito difícil diferenciar a arte de um japonês de um brasileiro. Isso é um problema, como falta de identidade? Talvez alguns enxerguem assim, com a conotação negativa. No entanto, há a visão positiva: os autores brasileiros se dedicam, estudam, se esforçam e produzem obras tão boas quanto aquelas nas quais se inspiraram. Com isso, absorvem a carga cultural que está intrínseca aos mangás e a carregam para as produções próprias. Os contextos são diferentes, mas a intensidade e a dedicação com que os mangakás trabalham são as mesmas no Brasil ou do outro lado do planeta.

Com o projeto a ser desenvolvido no Mestrado, temos a intenção de dar visibilidade a esses autores, contando suas histórias e como chegaram ao que são hoje, tentando, para isso, usar diversos meios em um cenário de convergência. A proposta, como profissional de comunicação, é contar fatos, relatar as coisas como são e trazer à tona elementos que ainda não estão à vista. A narrativa transmídia é, para nós, um elemento fundamental nesse objetivo, já que ajuda a expandir histórias e possibilita mostrar "a face oculta da lua". No nosso caso, a face oculta das produções brasileiras de mangá.

## REFERÊNCIAS

ABRADEMI, 2016. Disponível em <<http://www.abrademi.com>>. Acesso em 20 de jun. 2016.

ANDRADE, M. Tools Challenge, 2016. Disponível em < <http://www.toolchallenge.net/>> Acesso em 25 jun. 2016.

\_\_\_\_\_. Silent Manga Audition - para autores e curiosos. Facebook, 2016. Disponível em < <https://www.facebook.com/notes/max-andrade/silent-manga-audition-para-autores-e-curiosos/1000274893354987>> Acesso em 25 jun. 2016.

BATISTA, C. T. Transmedia Storytelling e os novos paradigmas: possibilidades de aplicação no setor de eventos. **XX Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sudeste**. Uberlândia, 2015. Disponível em < <http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2015/resumos/R48-0744-1.pdf> >. Acesso em 18 jun. 2016.

CARLOS, G. S. Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil. **X Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sul**. Blumenau, 2009. Disponível em <

<http://intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0436-1.pdf>> Acesso em 25 jun. 2016.

FONSECA, W. O que é RPG? **Tecmundo**, 2008. Disponível em <<http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/243-o-que-e-rpg-.htm>>. Acesso em 18 jun. 2016.

GAGLIETTI, M; BARBOSA, M. H. S. A Questão da Hibridação Cultural em Néstor García Canclini. **VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sul**. Passo Fundo, 2007. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2007/resumos/R0585-1.pdf>> Acesso em 19 jun. 2016.

INSTITUTO Ishindo. **Restauração Meiji**, 2016. Disponível em <<http://www.ishindo.org.br/guia-do-japao/historia-do-japao/restauracao-meiji/>>. Acesso em 19 jun. 2016.

JAPIASSU, H. F. O que é a Epistemologia. In: **Introdução ao Pensamento Epistemológico**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1979, p. 15-39.

JENKINS, H. **A cultura da convergência**. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KUHN, T. **A Estrutura das Revoluções Científicas**. Coleção Debates. São Paulo: Perspectiva, 1998.

\_\_\_\_\_. **A Tensão Essencial**. Lisboa: Edição 70, 2009.

LUTYEN, S. M. B. **Mangá: O poder dos Quadrinhos Japoneses**. São Paulo: Ed. Achiamé, 2000.

MAIA, R. **O legado de Holy Avenger no cenário dos quadrinhos nacionais**. Contra Versão, 2012. Disponível em <<http://contraversao.com/holy-avenger>>. Acesso em 19 jun. 2016.

SOUZA, M. A. O que é paradigma segundo Thomas Kuhn? **Filosofonet**, 2012. Disponível em <<https://filosofonet.wordpress.com/2012/07/02/o-que-e-paradigma-segundo-thomas-kuhn/>>. Acesso em 14 jun. 2015

VASCONCELLOS, P. V. F.; COELHO, L. A. L. (Orientador). **Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. Rio de Janeiro, 2006, 220p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

WIKIPEDIA. Ukiyo-e. Wikipedia, 2016. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e>> Acesso em 25 jun. 2016.