



## **Mangá: Manifestação cultural ou uma arma de influência globalizada?<sup>1</sup>**

Lucas Humberto Ferreira de ANDRADE<sup>2</sup>

Giovana Santana CARLOS<sup>3</sup>

Universidade Federal de Viçosa, Minas Gerais, MG

### **RESUMO**

O objetivo deste artigo é expor e analisar a influência dos mangás, as histórias em quadrinhos japonesas, em nosso mundo globalizado, com foco principal no Brasil. Se analisa algumas das principais características que identificam um mangá japonês, seus principais estilos de publicação, e por fim, expõe duas publicações brasileiras que possuem estilo característico à aqueles dos quadrinhos feitos no oriente.

**PALAVRAS-CHAVE:** mangá; globalização; história em quadrinhos; cultura; comunicação.

### **Introdução**

Em todos os lugares do mundo, uma das maiores expressões artísticas e culturais têm sido as histórias em quadrinhos. A arte, caricata ou não, tem levado entretenimento a todas as gerações, principalmente a partir do início do séc. XX, quando começaram a ser mais acessíveis a todos os públicos, e a trazer histórias voltadas a um público mais amplo.

As histórias orientais japonesas, conhecidas como mangá, possuem várias características que as diferem das histórias em quadrinho ocidentais. O principal fator é que a palavra mangá não define apenas a arte sequencial (quadrinhos), mas também é o termo usado para definir a caricatura, assim como todo traço em papel que procura ilustrar. Seria uma verdadeira capacidade de captar a essência das coisas com os traços do pincel, no original japonês.

No final do séc.XX e início do séc.XXI, o mundo viu-se invadido pelos mangás, publicações de leitura fácil e arte muitas vezes simples. Estas histórias chamaram a atenção de várias editoras em ao redor do mundo, que viram a oportunidade de trazer um novo tipo de quadrinho para seus países. Assim, começaram a trazer estas histórias

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ8 – Jornalismo do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 5º semestre do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFV, email: [lucas.dante@gmail.com](mailto:lucas.dante@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFV, email: [giovanacarlos@hotmail.com](mailto:giovanacarlos@hotmail.com)



no idioma local do país. No Brasil, tal prática começou ainda mais cedo, devido ao grande número de imigrantes japoneses e seus descendentes no país.

Essa “invasão” cultural japonesa através dos mangás no Brasil chegou até mesmo a influenciar toda uma nova geração de artistas, que criaram obras apresentando traços e características estruturais dos quadrinhos japoneses, como será analisado mais adiante.

### **Globalização e mangá**

A partir do fim da Segunda Guerra Mundial o Japão tem exportado diversas marcas e produtos. Estes objetos e valores são absorvidos e passam a fazer parte do dia-a-dia das pessoas.

A mundialização não se sustenta apenas no avanço tecnológico. Há um universo habitado por objetos compartilhados em grande escala. São eles que constituem nossa paisagem, mobiliando nosso meio ambiente. As corporações transnacionais, com seus produtos mundializados e suas marcas facilmente identificáveis, balizam o espaço mundial. (ORTIZ, 2007, p. 107)

Embora fale de produtos como os biscoitos *Nabisco*, iorgute *Danone*, entre outros, podemos usar as ideias de Ortiz para a indústria de mangás. As séries mais famosas nas revistas que publicam mangás no Japão são transformadas em verdadeiras fábricas de merchandising, que logo espalham seus produtos pelo mundo. Títulos como *Naruto*, *One Piece* e *Bleach*, da revista *Weekly Shonen Jump*, publicada pela editora *Shueisha*, são reconhecidos mundialmente, seja pelo material oficial importado, seja como merchandising ou até mesmo através da prática de *scanlation* realizado pela internet. Essa prática pode ser considerada a principal responsável pela divulgação e popularização de uma quantidade razoável de mangás.

*Scanlation* é uma junção das palavras inglesas “*scan*” e “*translation*” (“tradução”), designando suas principais características: a digitalização e a tradução de um material impresso estrangeiro, geralmente, quadrinhos. A palavra pode tanto determinar a prática quanto referir-se ao material produzido a partir de HQs, ou seja, se faz *scanlation* e se lê *scanlation*. (CARLOS, 2011, p.90).

Graças a essa distribuição sem custo, fãs de qualquer lugar do mundo têm acesso a títulos traduzidos para sua língua que muitas vezes não são considerados interessantes o bastante para serem importados oficialmente por alguma editora. Além destes mangás não publicados no país de origem, outra função que os *scanlators*, os grupos que



praticam *scanlation*, assumem para si é trazer em maior velocidade possível a tradução e edição dos novos capítulos de mangás que o grupo e seus leitores acompanham.

Esse estilo e suas histórias tem conseguido se destacar em nossa sociedade moderna, ao redor do mundo. Conseguimos comprovar isso com o *International Manga Award*, uma premiação criada pelo governo japonês desde 2007, que honra artistas internacionais que contribuem para a promoção e popularização dos mangás em outros países.

Com tudo isso, os mangás atuais têm sido cada vez mais divulgados e popularizados no mundo, apresentando conteúdo voltado não apenas para o público japonês, mas abordando temas e assuntos considerados globais. Alguns exemplos são: *Naruto* que gira em torno de ninjas e suas batalhas; *One Piece*, que mostra um jovem e sua tripulação de piratas; *Skip Beat*, no qual se acompanha a vida de uma garota que resolve entrar para o mundo do entretenimento; *Fairy Tail*, que mostra magos de uma guilda cumprindo missões, entre diversos outros títulos.

Podemos notar pelos temas destes mangás e de vários outros que tem ocorrido uma certa desterritorialização no seu conteúdo. Histórias antes voltadas apenas ao público japonês ainda existem, mas diversas das histórias de maior sucesso tem utilizado temas mais gerais, virando um entretenimento global.

O movimento de desterritorialização não se consubstancia apenas na realização de produtos compostos, ele está na base de formação de uma cultura internacional-popular cujo fulcro é o mercado consumidor. Projetando-se para além das fronteiras nacionais, este tipo de cultura caracteriza uma sociedade global de consumo, modo dominante da modernidade-mundo. (ORTIZ, 2007, p. 110-111)

Assim sendo, como identifica Ortiz, podemos dizer que diversos mangás que chegam a todos os pontos do mundo têm virado verdadeiras mercadorias para comercialização, para trazer lucros para seus autores e para as editoras originais que os publicam. Histórias fantásticas sobre piratas, ninjas, lutadores... temas reconhecidos em todas as partes do mundo, ou até mesmo histórias simples, que fazem o leitor se reconhecer dentro das situações apresentadas, tem sido bem sucedidos ao redor do mundo.

## **Mangás no Brasil**



O Brasil possui a segunda maior população de japoneses e seus descendentes no mundo, fora do Japão. De acordo com dados do Ministério de Assuntos Internacionais do Japão, o número de japoneses no Brasil em outubro de 2009 era de 59 627, sendo que a estimativa de descendentes de japoneses no país era de 1,5 milhões de pessoas<sup>4</sup>.

Esses dados provam a presença da cultura japonesa no nosso país, que data desde o início da imigração, em junho de 1908. Eles chegavam ao Brasil para trabalhar e prosperar, com a ideia de retorno ao país de origem no futuro, quando estivessem com melhores condições. Essa ideia de retorno, porém, vai sumindo à medida que os anos passam, e a população começa a aumentar, fixando-se próximo aos seus locais de chegada. As diferenças culturais eram grandes, muito maiores que aquelas encontradas entre as populações imigrantes europeias. A culinária, a língua, os costumes e a religião eram mais exóticos do que aquelas de países do ocidente. Porém, um ponto em comum entre os imigrantes europeus e asiáticos era o medo da *cabocliização* ou *acaboclamento* de seus filhos, que consistia em um medo de que a influência dos nativos, em sua maioria de zona rural, iria trazer uma redução em sua bagagem cultural, assim como na de seus descendentes. A educação, principalmente para os japoneses, sempre foi algo muito valorizado. Segundo Hiroshi Saito,

A própria formação da comunidade étnica foi, até certo ponto, medida de segregação voluntária em meio à população cabocla para se prevenir do chamado *acaboclamento* dos seus filhos. Os pais, que temiam isso, eram extremamente zelosos em mandá-los às escolas. (apud LUYTEN, 2000. p. 192)

Assim, surgiram as primeiras escolas de língua japonesa no país, criadas para mantê-la viva. O japonês era praticado também em casa, sendo quase a língua principal para as crianças, com o português sendo deixado meio de lado. Além da escola havia também os livros e os mangás infantis em japonês, sendo alguns didáticos.

Se analisarmos os mangás dentro do contexto e das circunstâncias em que viviam os imigrantes e as gerações de descendentes, constatamos que eles tiveram um papel importante na manutenção da língua. A atração para a leitura provinha do visual das revistas, cujas capas eram atraentes, e do enredo das histórias. Se, para algumas crianças, aprender japonês nas escolas da comunidade podia ser encarado como um dever imposto pelos pais, à leitura dos mangás supria, de forma lúdica, as possíveis falhas na absorção da língua. (LUYTEN, 2000, p. 192)

---

<sup>4</sup> Disponível em: <http://www.mofa.go.jp/region/latin/brazil/data.html#basic>. Acesso em: 17 de maio de 2013



Os mangás também ajudavam a manter a população japonesa que vivia fora do país atualizada com seu idioma. Escritos de forma coloquial, os imigrantes aprendiam as novas gírias e modas da linguagem.

Os mangás em japonês são importados até hoje por lojas especializadas que comercializam o produto, grande parte delas localizadas no bairro da Liberdade, em São Paulo. Porém, com a expansão das compras e importações pela internet, o número de pedidos enviados diretamente para o Japão já supera em muito os pedidos realizados a importadoras físicas. Além disto, o método da importação direta pela internet é utilizado por fãs mais aficionados para obter produtos relacionados às suas séries prediletas, como pôsteres, cartas, jogos, músicas, entre outros produtos.

À medida que os anos foram passando, esses descendentes continuaram a serem influenciados pelo estilo de desenho das revistas, assim como aqueles que, embora não tivessem descendência, admiravam a cultura japonesa trazida para o Brasil, e isso acabou por afetar toda uma geração de artistas, que cresceram conhecendo os mangás, seu traço e suas histórias, e hoje enquanto trabalham no mercado nacional e internacional de quadrinhos, conseguimos ver os traços das histórias japonesas em suas obras.

### **Características comuns e estilos principais de histórias nos mangás.**

Como já citado, os mangás possuem diversas características que o torna completamente diferente das histórias em quadrinhos ocidentais. Um dos principais fatores é o traço, cujo das histórias mais populares no Japão apresentam este de forma muito são mais simples e espontâneo quando comparadas as histórias ocidentais.



Figura 1: Página do mangá *Fairy Tail* (fonte: Internet,2013)



Figura 2: Página da revista Batman Noel (fonte: Internet,2013)

Como podemos observar ao se comparar a figura 1 e a figura 2, o mangá *Fairy Tail*, além de ser publicado em preto-e-branco apresenta alguns dos principais traços característicos dos mangás. Se analisado, podemos observar que os personagens apresentam traços simples, cuja definição seria atribuída em poucas linhas. Há uma preocupação com as expressões faciais e corporais, assim como o cabelo, interferindo na própria constituição dos personagens. Cortes, formas, volumes, tamanhos são executados ao extremo. Podemos notar que existe uma grande preocupação em relação à cabeça dos personagens, assim como suas vestes, que buscam ser detalhadas. Outros elementos como estrutura do corpo, detalhes dos membros, compleição física e proporções reais são deixados de lado em prol de um estilo mais caricato e estereotipado. Os personagens são desenhados muitas vezes em fundos brancos, sem muita preocupação com o cenário. “Signos simples tendem a se consagrar como faciais, tais como pequenas curvas, traços e pontos, representando sobrancelhas, olhos e bocas.” (BRAGA JR, 2011, p.4). Essas características são facilmente identificáveis quando comparados à Figura 2, aonde vemos a preocupação em detalhes e traços do desenhista, como as sombras das construções no fundo do desenho, a neve caindo à volta dos personagens, às expressões faciais bem definidas dos personagens e os detalhes dos tecidos dobrados em seus corpos, assim como o suor do rosto de um dos personagens.

O idioma japonês é silábico e ideográfico, ao contrário dos idiomas ocidentais. Assim sendo, a linguagem japonesa complementa os desenhos de um mangá, não apenas como onomatopeias, mas como verdadeiros desenhos essenciais para a compreensão da história, montando narrativas essencialmente visuais, dispensando a utilização de textos ou descrições. A leitura de um mangá é realizada da direita para a esquerda, ou seja, invertida em relação ao ocidente. No original, os balões são reproduzidos também verticalmente e não horizontalmente, embora as traduções coloquem a leitura de modo normal. Essas características, embora pareçam complexas para um leitor ocidental são rapidamente assimiladas, sem criar desconforto na leitura, e essenciais para o entendimento do mangá como podemos notar na Figura 3.



Figura 3: Páginas do mangá *Rouroni Kenshin* (fonte: Revista Samurai X, número 20,

Editora JBC,2002)



Novamente vemos que o cenário de fundo é praticamente ignorado, sendo o foco do desenho os personagens e suas linhas de movimento, que dão volume e impacto a cena. A leitura deve ser realizada em estilo oriental, da direita para a esquerda, começando sempre no quadro superior da página. Caso o leitor tentasse ler de modo normal, como um quadrinho ocidental, provavelmente não compreenderia a cena.

Histórias periódicas de mangá têm início, meio e fim, ao contrário da grande maioria dos quadrinhos ocidentais, que usam sistema de arcos de histórias quase sem fim. Os mangás também tendem a mudar muito rápido ao longo de sua publicação. Um arco pode acabar repentinamente, e são poucas as histórias que se mantêm inalteradas ao longo de toda a sua existência. Esse fato se deve devido ao método de avaliação utilizado pela grande maioria das revistas que publicam os capítulos dos mangás no Japão. Semanalmente a revista realiza espécies de enquetes, nos quais os leitores enviam seus votos para as séries que acham mais interessantes, criando um ranking das histórias mais votadas. Esse ranking influencia o destaque e a permanência da série na revista. Quanto melhor qualificado nele, mais próximo do início da publicação a história é impressa, além de receber mais vezes o direito de aparecer na capa e ganhar algumas páginas coloridas. Caso a história receba poucos votos, ela acaba sendo publicada apenas nas páginas finais das revistas. Não são raros os autores que tiveram que encerrar prematuramente seus mangás após passarem semanas em uma classificação muito baixa. Esse sistema é utilizado para manter na revista as histórias que são interessantes para o público, poder dar aos autores a chance de mudar algum fator da história antes que ela continue a cair de posições, e ao mesmo tempo consegue abrir espaço para novas publicações entrarem na revista.

A diversidade temática nos mangás é enorme. Como as revistas são os principais elementos gráficos do país, existe uma grande distribuição social das histórias para as mais variadas faixas etárias e classes sociais.

Três estilos de mangás merecem mais destaque: os *Shonen*, que são mangás voltados para um público masculino jovem, os *Shoujo*, que são mangás voltados para um público feminino jovem e os *Seinen* que são mangás voltados para um público adulto.

Os *Shonens* apresentam grande parte das vezes histórias mais humorísticas e combativas, de aventura, mistério, suspense e ação. Seus personagens são carismáticos, agindo muitas vezes como boa influência para aqueles a sua volta. São histórias de coragem e superação, que muitas vezes apresentam valores morais como amizade, união



e trabalho de equipe. Apresentam quase sempre também uma personagem feminina de beleza superior, seja como protagonista ou personagem secundária. Alguns exemplos de *shonens* conhecidos e publicados no Brasil são: “*Naruto*”, “*Bleach*”, “*One Piece*”, “*Cavaleiros do Zodíaco*”, “*Yu Yu Hakusho*” entre diversos outros. É o gênero mais comercializado no Japão e no mundo.

Os *Shoujos* trazem histórias mais voltadas ao público feminino, apresentando em sua maioria histórias de enredos melodramáticos, romances impossíveis, separações, conflitos emocionais ou até mesmo rivalidades entre amigas. Apresentam um clima mais leve e um traço mais delicado quando comparado aos outros estilos de mangá, fato que atrai até mesmo o público masculino. Exemplos de *shoujos* publicados no Brasil são: “*Sakura Card Captors*”, “*Kimi ni Todoke*”, “*Tokyo Mew Mew*”, “*Vampire Knight*”, entre outros. Em parte, graças aos *shoujos*, o Japão é o país com maior segmento de mulheres no mercado de histórias em quadrinhos.

Os *Seinens* trazem histórias que apresentam mais seriedade, muitas vezes apresentando temas sérios como psicologia e moralidade, com um alto teor de violência extrema ou terror psicológico. Entre as séries *seinens* publicadas no Brasil podemos citar como exemplos “*Monster*”, “*Lobo Solitário*”, “*Homunculus*” e “*Adolf*”. Existem ainda os mangás conhecidos como *Hentai*, que são quadrinhos eróticos. Muitas vezes eles entram nessa categoria, embora isso não seja uma regra.

Esses três estilos apresentam diversos tipos diferenciados de história, mas o mesmo tema pode ser abordado em gêneros diferentes.

O mais interessante desta relação que o mangá tem com seus diversos temas é a simbiose de todos eles: podemos assim encontrar um *shoujo* mangá que misture fantasia medieval com situações históricas e ficção científica, gerando assim uma produção completamente nova, do ponto de vista estético. (BRAGA JR, 2011, p. 9)

Por fim, vale a pena comentar sobre as duas principais metalinguagens do mangá. A primeira é a tendência cômica de diversas histórias, que consiste em manipulações exageradas de elementos cujas representações simbólicas intensificam um determinado sentimento ou emoção, inspirados pelas metalinguagens americanas da Disney. Expressões de choro com lágrimas que preenchem toda a face dos personagens, linhas de ação saindo do corpo e do rosto para intensificar um susto, entre outros exageros.



Estas metalinguagens são utilizadas na tentativa de enfatizar os diálogos, e que normalmente são ações que visam simplesmente a uma representação simbólica das expressões e dos diálogos textuais, além de conferir uma maior dramaticidade a ambientação do desenho (BRAGA JR., 2011, p.10)

A segunda metalinguagem mais característica do mangá é conhecida como “SD”, abreviação de “*Super Deformed*”, que consiste na infantilização diminutiva dos desenhos, para se apresentar os personagens em um estilo conhecido como *Kawaii*, cuja tradução seria “fofinho”. “A diminuição e simplificação dos traços atribuem comicidade, o aumento e a complexidade dos traços, ao contrário, impelem ao desenho uma dramaticidade.” (BRAGA JR., 2011, p. 11)

Embora possua mais detalhes específicos em sua extensa obra, estas são as principais características e estilos dos *mangás* japoneses. Esses detalhes influenciaram a publicação de várias obras de artistas brasileiros que se utilizaram de algumas das características aqui apresentadas, como veremos a seguir.

### **Mangás brasileiros**

Muitos artistas que nasceram na década de 80 e 90, descendentes ou não de japoneses tiveram seu estilo de desenho influenciado pelos mangás. Nomes como Erika Awano, Daniel HDR, Edu Francisco e outros.

No Brasil há duas histórias em estilo mangá que obtiveram sucesso e destaque internacional, que são as publicações *Holy Avenger*, de Marcelo Cassaro e Erika Awano. A história principal se desenvolveu em 42 revistas mensais, além de ter ganhado 6 edições especiais com histórias de personagens secundários, um livro de artes conceituais em capa dura e um livro de RPG (*Role Playing Game*, ou, Jogo de interpretação); e *Turma da Mônica Jovem*, da Mauricio de Sousa Produções, que na data de criação deste artigo possuía 57 edições, além de seis edições especiais, sendo uma revista em cores, uma revista-pôster e quatro histórias paralelas com personagens da revista, fora da história principal, além de edições publicadas em língua inglesa e em língua espanhola.

*Holy Avenger*, publicada a partir de 2001, teve uma duração de mais ou menos três anos. Narrando a história da druida Lisandra e do ladrão Sandro Galtran, a revista, inspirada em uma aventura de RPG, ganhou em 2001 e 2002 o troféu HQ Mix como melhor revista seriada. Em 2007, ficou em sexto lugar na primeira edição do *Internacional Manga Award*, realizado no Japão.



Figura 4: Pagina de *Holy Avenger* (Fonte: *Holy Avenger VR*, número 1, editora Talismã, 2003)

Como podemos ver na Figura 4, *Holy Avenger* apresenta algumas características semelhantes aos mangás. Ambas as mídias utilizam traço leve, usando signos simples para dar forma a boca, nariz e sobrancelhas dos personagens. O fundo branco também está presente na maioria dos quadros. Podemos notar pela expressão do personagem masculino ao reagir à informação de que havia sido curado pela personagem feminina após ser “despedaçado”, que a história apresenta pelo menos uma das duas principais metalinguagens dos mangás, no caso, o fator cômico e caricato ao exagerar nas expressões.

Já *Turma da Mônica Jovem* publicada pelo MSP (Mauricio de Sousa Produções) tem alcançado sucesso maior do que o esperado. Atualmente em sua 36ª edição, a revista bateu alguns recordes de venda. As quatro primeiras edições da revista venderam juntas mais de 1,5 milhões de exemplares. A edição de número 34, que apresenta na capa um beijo entre dois personagens clássicos (Mônica e Cebolinha) vendeu sozinha mais de 600 milhões de exemplares, sendo assunto até mesmo em portais internacionais.



Figura 5: Página de *Turma da Mônica Jovem*(Fonte: *Turma da Mônica Jovem*, número 1, Editora Panini, 2008.)

Podemos notar na Figura 5 novamente as características principais de um mangá, com ainda mais detalhe do que a da Figura 4. Há a utilização do espaço no quadrinho para criar linhas de ação que guiam a visão do leitor para dar um destaque maior nos personagens principais. Ambas as características midiáticas dos mangás se encontram presentes: Exagero da expressão, como visto no quadro cinco da página, e o efeito *Kawaii*, com o “SD” de um dos personagens, dando um tom mais leve e caricato para a revista.

Assim, conseguimos ver que, mesmo sendo criadas no Brasil e publicadas no próprio país, as revistas em estilo mangá nacionais têm ocupado cada vez mais espaço, trazendo junto consigo mais títulos importados, aumentando assim a circulação da cultura japonesa e seus hibridismos sobre a população brasileira.

## Conclusão

Os mangás têm se popularizado cada vez mais no Brasil e no mundo, e o Japão está ciente disso. Aproveitando as revistas como “ministros culturais”, o país tem mostrado sua história e sua cultura para o mundo, que a tem recebido de braços abertos. Com características próprias, bastante diferenciadas dos quadrinhos do ocidente, os



mangás conseguiram conquistar um espaço permanente nas bancas de revistas, livrarias e estantes das populações do mundo.

Mas até aonde isso é bom?

Como Ortiz analisa em sua obra, os mangás são a principal fonte de verba das editoras por trás deles, obtendo milhões de dólares pelos direitos de publicação e parte do lucro das mercadorias vendidas. Além disso, com a invasão da cultura japonesa, atingindo principalmente as crianças e jovens dos países, a herança cultural natural destes pode ser deixada de lado facilmente, em troca de uma cultura mais exótica e fantástica, como aquela apresentada a eles pelos mangás.

### Referências Bibliográficas

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

ORTIZ, R. **Mundialização e Cultura**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2007.

BRAGA JR, A. X. **Análise Sociológica e Estética Midiática: Reflexões sobre a Aparência e os Impactos das Histórias em Quadrinhos Japonesas**. História, imagem e narrativas. 2011. Disponível em <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao12abril2011/esteticamanga.pdf>>. Acesso em: 17 maio 2013, 18:03:28

CARLOS, G. **O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática de scanlation no Brasil**. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, 2011. Disponível em: <<http://gcarlos.wordpress.com/producao-academica>>. Acesso em: 17 maio 2013, 17:25:15

Japan-Brazil Relations. Ministry of Foreign Affairs of Japan. Disponível em <<http://www.mofa.go.jp/region/latin/brazil/index.html>>. Acesso em: 17 maio 2013.

International Manga Award. **International Manga Award**. Disponível em <[http://www.manga-award.jp/en/award\\_5th.html](http://www.manga-award.jp/en/award_5th.html)>. Acesso: 17 novembro 2013.