

RENOVAÇÃO NO *SHOUJO*? ANÁLISE DE FIGURAS NO MANGÁ *MAHOU SHOUJO SITE*, DE KENTARO SATO

Me Juciano Rocha Professor (UFGD)

RESUMO

O espaço multimídia disponível para os animês no século XXI tem ganhado mais influência no Ocidente e as plataformas digitais/*streamers*, deste modo, já possuem catálogos específicos para esses conteúdos. Assim, percebe-se que, com a grande quantidade de animações nipônicas sendo disponibilizadas ao público, surge a necessidade de análises que levem em conta suas particularidades. Por conseguinte, muitos animes que estão disponíveis nas plataformas são adaptações de mangás, sendo o caso de *Mahou Shoujo Site* (Garota Mágica.com), de Kentaro Sato. A narrativa desta obra, enquadrada no terror e no *shoujo*, ou seja, narrativas destinadas ao público feminino, focaliza personagens que, ao entrarem em um site, ganham varinhas mágicas com o intuito de se defenderem de hostilidades. O presente trabalho se propõe a analisar o mangá de Sato a partir da semiótica de linha francesa, com o objetivo de verificar as figuras do nível discursivo que o compõe. Tal proposta se dedica a reflexionar sobre a escolha dos objetos usados como varinhas e, também, em que medida a obra reformula o que se entende por *shoujo* na comunidade *otaku*, isto é, público consumidor de animês e mangás. Foi levado em consideração, desta forma, obras conhecidas do *shoujo* como *Sailor Moon* e *Puella Magi Madoka Mágica* a fim de contraste e observou-se que houve a recorrência de elementos correspondentes entre os mangás e a obra em análise, quando em relação ao gênero *shoujo*. Divergiram, no entanto, em relação ao terror, uma vez que *Mahō Shōjo Site* faz uma mistura dos elementos comumente presentes em narrativas *shoujo* com elementos encontrados em narrativas de terror. A análise, portanto, deu-se à luz de teóricos e estudiosos como Barros (2005), Fiorin (1995), Greimas (1973) e Azuma (2001).

Palavras-chave: Mangá. *Mahou Shoujo Site*. Kentaro Sato. Semiótica

INTRODUÇÃO

Animês, mangás e cultura *otaku* são expressões que já fazem parte do imaginário brasileiro. Desde a década de 1990, com o *boom* de Cavaleiros do Zodíaco, na TV aberta, mais especificamente, na extinta Rede Manchete, as animações nipônicas vieram ganhando espaço nas mídias do país. Já não é estranho, por esse histórico, que a juventude conheça *Sailor Moon*, *Pokémon*, *One Piece*, *Inuyasha*, *Naruto*, uma vez que eles foram exibidos nas programações matutinas de grandes emissoras como SBT, Rede Globo e Bandeirantes.

Por conseguinte, é a partir desse contexto de consumo de conteúdo que um termo ganhou visibilidade: *otaku*. Em seu livro *Otaku: japan's database animals*, Hiroki Azuma define a palavra como “termo geral que se refere àqueles que se entregam a formas de subcultura fortemente ligadas a anime, videogames, computadores, ficção científica, filmes de efeitos especiais, estatuetas de anime e assim por diante.” (AZUMA, 2001, p. 3). O autor chama a atenção para o fato de que a construção da sociedade japonesa como é hoje se deve em parte à formação dessa subcultura *otaku*. Tal percepção é importante já que se liga aos animês e mangás, alvos de seu consumo. Assim, é necessária uma atenção a essas obras e sobretudo sobre seus efeitos de sentido.

O presente trabalho leva em consideração a crescente influência de animês e mangás no Brasil e atenta-se, também, para os estudos que aqui estão sendo produzidos sobre essa temática. Elenco, pois, dois grupos de estudos que ajudam nesse processo de difusão e análise: o Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ), da UEMS, e o MidiÁsia, da UFF. O primeiro deles lançou, em 2020, um livro de ensaios a respeito de animes e mangás, o *Animando as Mangas*, fruto de um projeto em coparceria com pesquisadores da UFF. Entre os trabalhos produzidos sobre essa área no Brasil, destaca o livro de *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses* de Sônia Luyten, de 1991, que traz um apanhado das características desse gênero, bem como suas influências para o Brasil.

Para este trabalho, o foco recairá sobre o mangá *Mahou Shoujo Site*, de Kentaro Sato. De modo semelhante aos romances de folhetim, os mangás são publicados semanalmente em capítulos, cuja narrativa faz parte de um conflito maior que vai se desenvolvendo ao longo dos lançamentos. No caso do mangá de Sato, o período de publicação se deu de 2013 a 2019, contando com 139 capítulos. Tal obra se encaixa no gênero do horror e é indicado na categoria *shoujo*, ou seja, destinado ao público adolescente feminino.

A história de *Mahou Shoujo Site* gira em torno da estudante Aya Asagiri, vítima de *bullying* na escola e de agressões físicas do irmão em casa, que um dia recebe uma mensagem de um *site* sobre receber uma varinha mágica. No dia seguinte ao contato, ela recebe um revólver com o poder de teletransportar objetos e pessoas para qualquer lugar em que ela já tivesse ido, ao preço de seu tempo de vida. Com o desenrolar da narrativa, Aya vai encontrando outras “garotas mágicas”, isto é, moças que receberam uma varinha do *site*, que também compartilhavam um histórico de violência e agressões, e juntas vão descobrindo que o sistema que lhes deu varinhas está conspirando para o fim do mundo. O objetivo deste trabalho é, pois, analisar a narrativa deste mangá, tendo como centralidade os efeitos de sentido que se projetam das varinhas que as personagens ganham após o contato do *site*. Para isso, levar-se-á em consideração a semiótica discursiva como proposta teórico-metodológica a fim de compreender as varinhas como figuras do nível discursivo que encobrem temáticas abstratas em determinado percurso de significação.

Como o mangá de Kentaro Sato enquadra-se na categoria *shoujo*, utilizar-se-á como referência dois outros mangás de forma a compará-los e elucidar melhor esta categoria: *Sailor Moon* e *Puella Magi Madoka Mágica*. Para Luyten (2011, p. 185), “Um dos grandes pilares da indústria dos mangás

sempre foi o *shojo mangá* ou quadrinhos para garotas. Normalmente essas histórias de fundo fantasioso exploravam situações idílicas vendendo sonho a granel todas as semanas para as jovens.”. Desta forma, ao trazer trabalhos que enfoquem estes mangás, estaremos contribuindo para a difusão de conhecimento acadêmico sobre obras cuja produção impacta parte da indústria de quadrinhos japoneses.

METODOLOGIA

A seguir, apresenta-se algumas considerações sobre a obra em análise e, também, sobre duas obras correlatas, *Sailor Moon* e *Puella Magi Madoka Mágica*. Além disso, nesta parte, serão comentados alguns pressupostos da semiótica discursiva (FIORIN, 1995; BARROS, 2005; GREIMAS; COURTÉS, 2008) em relação ao níveis do percurso gerativo, orientando a visão no que concerne, principalmente, ao nível discursivo para, por fim, indicarei os procedimentos de análise que possibilitam os resultados deste trabalho.

Dados

Mahou Shoujo Site é um mangá de Kentaro Sato publicado entre 2013 e 2019, no Japão, pelas editoras Champion Tap!, de 2013 a 2017, e pela Weekly Shōnen Champion, de 2017 a 2019. É interessante ressaltar que o mangá ainda não tem tradução para o português brasileiro supervisionado por alguma editora, mas já aparece em alguns *sites* de leitura de mangá com traduções para o idioma. Ainda assim, nesses portais a tradução não é de todos os capítulos, os quais podem ser encontrados em sua completude ou na língua de origem, o japonês, ou em inglês. Ademais, destaca-se que parte da narrativa de *Mahou Shoujo Site* foi adaptada para o animê em 2018 pelo Estúdio Production doA, cuja exibição consta disponível em *streamers*, contando com 12 episódios.

O mangá de Sato narra a vida de Aya Asagiri, estudante que sofre bullying de colegas na escola e, também, agressões físicas de seu irmão em casa. Em uma noite, depois de ter passado mais um dia sofrendo violências, ela é contatada por uma entidade administradora da plataforma *Mahou Shoujo Site* chamada Nana¹, que fala que, por ela ter sofrido tanto, receberá uma varinha mágica, tornando-se uma “garota mágica”. No dia seguinte, na escola, Aya encontra em seu armário a varinha em forma de um revólver, cuja habilidade é a de teletransportar alvos que estiverem à mira, a custo do tempo de vida de quem a utiliza, conforme a Figura 1. Com o desenvolvimento da narrativa, a personagem encontra outras garotas mágicas com varinhas diferentes e que compartilhavam análogo passado de aflição. Juntas, elas começam a pesquisar sobre o *site* que as entregou varinhas e descobrem que seu uso está ligado ao que os administradores chamam de Tempestade, ou seja, o fim do mundo.

¹ Significa “sete” em japonês e corresponde, na obra, a uma das entidades que administram o *site* que dá varinhas mágicas às garotas. O site é composto por 18 membros, cada qual nomeado com o número correspondente.

Figura 1 – varinha de Aya Asagiri



Fonte – Kentaro Sato (2013)

Abaixo, apresento uma tabela acerca das varinhas apresentadas durante o mangá de *Mahou Shoujo Site*. Foco esta tabela apenas nas varinhas das personagens que compõem o grupo da personagem principal Aya, uma vez que são apresentadas uma grande gama durante os 139 capítulos pareceu-me necessária uma delimitação.

Tabela 1 – Relação de varinhas e habilidades

Varinha	Habilidade
Um revólver	Teletransporte
Dispositivo celular	Parar o tempo
Marreta	Destruir objetos
Caneta	Formar cúpula indestrutível
Ioiô	Cortar
Espelho portátil	Copiar até 10 outras habilidades
Câmera	Copiar aparência física
Anel	Conexão psíquica
Colar	Aumento de habilidades físicas
Vassoura	Voo
Calcinha	Controlar pessoas pela fala
Espada/Catana	Cortar qualquer objeto

Fonte: do autor

Acima, é possível perceber um conjunto de 12 varinhas utilizadas durante a narrativa de *Mahou Shoujo Site*, bem como a relação de habilidades que a garota mágica pode desenvolver ao utilizar a varinha.

Quanto ao autor, Kentaro Sato já produziu outra narrativa semelhante, *Mahou Shoujo of the End* (2012-2017), cuja história fora focada na invasão de “garotas mágicas” na Terra com o intuito de dizimar a população mundial, munidas de varinhas com poderes diversos. É de se ressaltar que uma das semelhanças entre este mangá e *Mahou Shoujo Site* encontra-se na construção das “garotas mágicas”, uma vez que em ambos há a questão das varinhas com a liberação de habilidades sobre-humanas.

A fim de contraste, é interessante apontar duas outras obras que fizeram sucesso no que concerne ao tema de garotas mágicas: *Sailor Moon* e *Puella Magi Madoka Mágica*. No primeiro caso, o mangá foi publicado no Japão de 1991 a 1997, contando a história de Usagi Tsukino que, após receber a visita de Luna, criatura mágica sob a forma de um gato, lhe informa sobre a necessidade de combater as forças das trevas; no segundo caso, *Madoka Mágica* é uma produção animê de 2011 que fora adaptada ao mangá no mesmo ano e, de modo semelhante, conta a história de uma protagonista – Madoka – que encontra uma criatura mágica chamada de Kyubey que a informa sobre o mundo das garotas mágicas que lutam contra bruxas em sua cidade, oferecendo a ela essa oportunidade. Em ambos os casos, as personagens principais encontram outras personagens que com elas compartilham semelhante destino; além disso, há também, a transformação física das personagens quando prontas a lutar.

Semiótica Discursiva

Conforme a semioticista Diana Luz Pessoa de Barros (2005, p.11), “A semiótica tem por objeto o texto, ou melhor, procura descrever e explicar o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz”. Assim, tal perspectiva parte do pressuposto de que há um texto e leitores a consumi-lo. Por este modo, essa relação media sua significação; nas palavras de Barros (2005, p. 12), “para explicar ‘o que o texto diz’ e ‘como o diz’, a semiótica trata, assim, de examinar os procedimentos da organização textual e, ao mesmo tempo, os mecanismos enunciativos de produção e de recepção do texto.”

Defendendo os princípios metodológicos da semiótica francesa e enfatizando a necessidade de embasamento teórico e metodológico para explorar as significações do texto, Limoli e Ribeiro (2004, p.8) afirmam:

A apreensão do sentido é, segundo a Semiótica, um ato inteligível, possível de ser explicitado e aprendido. Para abarcar o significado de um texto é preciso, enfim, saber o que nele deve ser observado. Só assim nossos alunos serão capazes de organizar e controlar seu próprio aprendizado, de aprender sozinhos ou em grupo, e de superar as dificuldades no processo de aprendizagem. Bem instrumentalizados, eles terão a competência necessária para se servirem de suas próprias opiniões, estratégias de aprendizagem e métodos, porque aprenderão o que deve ser observado em um texto.

Por conseguinte, a semiótica pensa o texto em um percurso gerativo de sentido, cuja concepção engloba três níveis: o fundamental, o narrativo e o discursivo. Compreende-se, a princípio, o nível fundamental como a “base” da construção do sentido de um texto. É neste nível no qual se operam as categorias semânticas de base. A teoria semiótica, ao retomar os pressupostos saussurianos que concebiam o significado pela oposição, estruturam esse nível de modo a conter dois termos que, ao se oporem, tentam resumir a ideia geral contida no texto, “a significação como uma oposição semântica mínima” (BARROS, 2005, p. 9). Fiorin (1995, p. 168), exemplificando a construção do nível fundamental, afirma:

Essa categoria semântica do nível fundamental é, então, o elemento mais simples e abstrato de ordenamento dos múltiplos conteúdos do texto. O discurso ecologista articula-se em torno da oposição semântica /civilização/ vs. /natureza/. Estabelecer a categoria semântica de base não é, porém, o objetivo último da análise. É apenas apreender a articulação mais geral do texto. Para compreender, no entanto, toda a sua complexidade é preciso ir remontando aos níveis mais concretos e complexos do percurso.

No próximo patamar, tem-se o nível narrativo. Agora, a abstração do nível fundamental se concretiza na organização da narrativa, envolvendo sujeitos em relação com objetos. Assim, para Greimas e Courtés, em seu *Dicionário de Semiótica*, “O objeto – ou objeto valor – define-se, então, como lugar de investimento de valores (ou das determinações) com as quais o sujeito está em conjunção ou em disjunção” (GREIMAS, COURTES, 2008, p. 347). Por exemplo, em *Maria é rica*, há um sujeito, Maria, em conjunção com um objeto, a riqueza. A esse tipo de enunciado dá-se o nome de enunciado de estado, pois não há transformação. Já no caso de *Maria ficou rica*, percebemos o mesmo sujeito e o mesmo objeto, no entanto, neste caso, há a passagem de um estado inicial em que Maria não era rica, para um estado final em que Maria é rica. Compreende-se esse exemplo como enunciado do fazer. É importante salientar que o processo de transformações, passagem de um estado a outro, se faz essencial para a análise deste nível.

No nível discursivo, tem-se a concretização das estruturas dos níveis narrativo e fundamental. Para analisarmos o nível discursivo, é necessário se ater a três fatores: a enunciação, os temas e as figuras. A enunciação, como explica Barros (2005, p.54) é a “[...] instância de mediação entre estruturas narrativas e discursivas”. No processo enunciativo, conseguimos, por meio das marcas linguísticas – as projeções da enunciação na pessoa, no lugar e no espaço – depreender os processos de produção do discurso que se constrói nos textos. Tal conjunto compreende a sintaxe do nível discursivo, enquanto a relação de temas e figuras correspondem à semântica deste nível. Assim, os temas representam a abstração que compõe uma cadeia de sentido e as figuras representam os elementos do mundo que podem se referir a estas abstrações. Por exemplo, podemos ter o tema *morte* representado pelas figuras *preto*, *caveira*, *foice*, *caixão* ou flor, luz, fugindo um pouco do que parece ser, socialmente mais comum, isso dependerá da vinculação ideológica. Para Denis Bertrand (2003, p. 21), “[...] a figuratividade faz surgir aos olhos do leitor a “aparência” do mundo sensível.”. Desta maneira, ao analisarmos mangás e histórias em quadrinhos no geral, precisamos nos ater a essa aparência e aos sentidos que ela emana.

Procedimentos de análise

Ao levar-se em consideração o mangá de Kentaro Sato e a apreensão dos níveis da semiótica discursiva, a análise se pautará em: a) correlacionar as duas obras apresentadas com o mangá em análise, a fim de perceber semelhanças que poderiam indicar o padrão da categoria *shoujo* e b) análise semiótica do mangá, voltada especificamente, ao nível discursivo, lugar dos temas e das figuras.

ANÁLISE

O mangá de *Mahou Shoujo Site* é mais recente em relação a *Sailor Moon* e *Puella Magi Madoka Mágica*. Essa temporalidade é importante, uma vez que estabelece uma relação de antes e depois e, também, possibilita a referência. Há trabalhos publicados, mesmo em semiótica, sobre os mangás de *Sailor Moon* e de *Puella Magi Madoka Mágica* que os tomam seja em relação a seu conteúdo seja em relação à sua forma. Dito isso, quanto à *Madoka Mágica*, Catherine Butler (2019) chama a atenção para os estudos da literatura infantil e estudos de recepção em relação à obra na medida em que esta, categorizada para o público adolescente feminino, quebra as expectativas do gênero. O trabalho de Butler traz à tona a questão dos leitores implícitos, perspectiva cara já que, no Japão, os animes são categorizados conforme faixa etária. Isto é, os conteúdos de mangás e animes são divididos em *shounen* e *shoujo*, o primeiro ao público adolescente masculino e o segundo, ao feminino e *seinen* e *josei*, relativos ao público adulto masculino e ao público adulto feminino. Há,

também, outras categorias acerca dos conteúdos para essas obras nipônicas, mas como o foco recai somente nas categorias etárias, não aprofundaremos explicações.

Em relação à *Sailor Moon*, há trabalhos, em sua maioria, que têm como foco os estudos de gênero e, ainda, do feminino que a obra aborda.

O ponto de convergência entre *Sailor Moon* e *Puella Magi Madoka Mágica* é suscetível de ser visto em *Mahou Shoujo Site*. É comum, dito isso, que a categoria do *shoujo* contenha elementos específicos que a demarquem, já que o público-alvo é direcionado. Contudo, para Butler (2019, p. 402, tradução própria)², mesmo os elementos específicos podem ser de significação aberta, passível de transição entre categorias:

Aqueles que produzem livros, filmes e programas de televisão para crianças sinalizam ao público o que eles esperam de várias maneiras, tanto dentro dos próprios textos quanto por meio de recursos paratextuais e extra-textuais, como arte da capa, mercadoria, marketing e trailers - recursos que podem ser estendido e elaborado por varejistas, painéis de classificação de idade, pais, professores e outros guardiões. Pode-se entender esse tipo de atividade em termos de endereço (construindo um leitor implícito) ou como uma tentativa prática de indicar o mercado pretendido de uma obra. Como qualquer ato de comunicação, no entanto, esses sinais são vulneráveis à ambigüidade - o que quer dizer que são oportunidades para a produção criativa de significado.

No caso, portanto, de *Puella Magi Madoka Mágica* e, também, de *Mahou Shoujo Site* os elementos encontrados em ambas as obras operam no sentido de uma abertura: em *Madoka Mágica*, o que se espera por ser um *shoujo* é que as protagonistas enfrentes seus antagonistas, ganhem e o clima de alegria e diversão continue: não é isso o que ocorre na narrativa, já que as personagens se enfrentam em batalhas de vida ou morte, cuja tensão aumenta a cada episódio; em *Mahou Shoujo Site*, os elementos do mangá *shoujo* são recuperados por meio das varinhas e das transformações das personagens, mas há, neste caso, espaço dividido com o horror e com a violência – se em *Sailor Moon* e *Madoka Mágica* esses elementos pouco apareciam, no mangá de Kentaro Sato, eles são cada vez mais recorrentes.

Desta maneira, a semiótica discursiva possibilita um olhar acerca desses elementos recorrentes que constroem a narrativa de *Mahou Shoujo Site*. Como este trabalho pauta-se na semântica do nível discursivo, ou seja, nos temas e figuras, escolheu-se analisar um elemento em particular para orientar a análise: as varinhas. Desta forma, as varinhas em análise correspondem a um conjunto de 12 objetos distintos e que contêm habilidades distintas. Portanto, a análise individual de cada varinha seria imprecisa e não respeitaria a uma padronização teórica e, por isso, elas serão tomadas como um todo, tentando apreender seus sentidos discursivos em relação à obra.

Logo, ao se ater ao todo das varinhas e ao que elas representam, é possível perceber três coisas: a primeira é que elas representam objetos criados pelo homem – um revólver, um colar, um telefone; a segunda é que elas retiram o tempo de vida de seu usuário quando ativadas e a terceira é que elas possibilitam ganhar habilidades sobre-humanas. Sendo assim, essa tríade estabelece a dualidade que

² No original: Those who produce books, films, and television programmes for children signal the audience that they expect in numerous ways, both within the texts themselves and through paratextual and extra-textual features such as cover art, merchandise, marketing, and trailers—features that may be extended and elaborated by retailers, age-classification boards, parents, teachers and other gatekeepers. One may understand this kind of activity in terms of address (constructing an implied reader) or as a practical attempt to indicate a work's intended market. Like any act of communication, however, such signals are vulnerable to ambiguity—which is to say that they are opportunities for the creative production of meaning.

funda e estabelece a base de significação do nível fundamental: humanidade e divindade. De um lado, há, pois, as figuras que representam a humanidade como as personagens humanas, o bullying, as construções físicas, o próprio site *Mahou Shoujo* e as varinhas; de outro lado, há as figuras que representam a divindade: os administradores do *site* e as varinhas. Observa-se que as varinhas, portanto, são ao mesmo tempo figuras do divino e do humano – em relação ao humano, representam as objetos que já existentes e por eles construídos; em relação ao divino, representam os poderes e habilidades sobre-humanas. Atenta-se ao fato de que o uso das varinhas condiciona-se à retirada do tempo de vida do usuário, ou seja, traz consigo a ideia da temporalidade perecível e finita da humanidade, contrária à ideia da imutabilidade da divindade.

CONCLUSÃO

O presente trabalho possibilitou um olhar sobre o mangá *Mahou Shoujo Site* e seus elementos concretos de significação do nível discursivo, suas figuras. Ao partir do pressuposto de que as varinhas foram o fio condutor da narrativa de Kentaro Sato, pôde-se apreender duas categorias temáticas predominantes em seu trabalho: humanidade e divindade.

Foi observado, além disso, que o mangá constrói-se de maneira a exaltar elementos da violência e da agressão e, assim, se distancia da categoria do *shoujo*. Contudo, *Mahou Shoujo Site* ainda compartilha semelhanças com obras como *Sailor Moon* e *Puella Magi Madoka Mágica*, tidas como clássicas da categoria. Ao compartilhar a mesma visão de Bulter (2019), pode-se perceber que algumas obras constroem-se em determinadas categorias projetando elementos dúbios a fim de englobar leitores de categorias diversas.

REFERÊNCIAS

- AZUMA Hiroki. **Otaku**: japan's database animals. ABEL, Jonathan Abel; KONO Shion [Trad.]. London/Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 2005.
- BERTRAND, Denis. **Caminhos da Semiótica Literária**. Trad. Grupo Casa. Bauru, SP: Ed. EDUSC, 2003.
- BUTLER, Catherine. Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in Puella Magi Madoka Magica (2011). **Child Lit Educ** v. 50, 400–416, 2019. Doi: <https://doi.org/10.1007/s10583-018-9355-9>
- FIORIN, José Luiz. A noção de texto para a semiótica. **Organon**: revista do instituto de letras da UFRGS. RS: v. 9, n 23; 1995, p. 165 – 176.
- GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.
- LIMOLI, Loredana; RIBEIRO, Fabiana Patricia Lovato. Teoria semiótica: uma alternativa para o ensino de leitura. *6º Encontro Celsul - Círculo de Estudos Lingüísticos do Sul*: Florianópolis, SC, 2004.
- LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2012.
- SATO, Kentaro. Mahou Shoujo Site. Disponível em: <https://mangalivre.net/ler/mahou-shoujo-site/online/105075/capitulo-5#!page7>. Acesso em 27 ago. 2021.
- SATO, Kentaro. Mahou Shoujo Site. Disponível em: <https://mangaowl.net/single/5744/mahou-shoujo-site>. Acesso em 30 ago. 2021.