



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
TOCANTINS
CAMPUS PALMAS
LICENCIATURA EM LETRAS – HABILITAÇÃO EM LÍNGUA PORTUGUESA**

HENRIQUE RIBEIRO ARAÚJO

“EU QUERO VIVER”: A influência de acontecimentos do Japão pós-guerra na narrativa da personagem Nico Robin no arco *Enies Lobby* em *One Piece*.

PALMAS-TO
2026

HENRIQUE RIBEIRO ARAÚJO

“EU QUERO VIVER”: A influência de acontecimentos do Japão pós-guerra na narrativa da personagem Nico Robin no arco *Enies Lobby* em *One Piece*.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Graduação de Licenciatura em Letras - Habilitação em Língua Portuguesa da Unidade Campus Palmas, do Instituto Federal do Tocantins, como exigência à obtenção do título de Licenciado(a) em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa.

Orientadora: Prof. Dra. Juliana Abrão da Silva Castilho

PALMAS - TO
2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

A658⁴⁴ Araújo, Henrique Ribeiro
“EU QUERO VIVER” : a influência de acontecimentos do Japão pós-
guerra na narrativa da personagem Nico Robin no arco Enies Lobby em One
Piece. / Henrique Ribeiro Araújo. – Palmas, TO, 2026.
48 p. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras - Habilitação
em Língua Portuguesa) – Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia do Tocantins, Campus Palmas, Palmas, TO, 2026.

Orientadora: Dra. Juliana Abrão da Silva Castilho

1. One Piece. 2. Análise narrativa. 3. Mangá e anime. I. Abrão da Silva
Castilho, Juliana. II. Título.

CDD 400

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento é autorizada para fins de estudo e
pesquisa, desde que citada a fonte.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos pelo(a)
autor(a).**

HENRIQUE RIBEIRO ARAÚJO

“EU QUERO VIVER”: A INFLUÊNCIA DE ACONTECIMENTOS DO JAPÃO PÓS-GUERRA NA NARRATIVA DA PERSONAGEM NICO ROBIN NO ARCO ENIES LOBBY EM ONE PIECE.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à coordenação do Curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Língua Portuguesa do Instituto Federal do Tocantins – IFTO, Campus Palmas-TO, como exigência à obtenção do grau de Licenciatura em Letras – Habilitação em Língua Portuguesa.

Aprovado em: 06/02/2026.

BANCA EXAMINADORA

Professora Dra. Juliana Abrão da Silva Castilho
IFTO – Campus Palmas

Professora Dra. Soraia Cristina Blank Arraes
IFTO – Campus Palmas

Professor Mestre Pablo Marquinho Pessoa Pinheiro
IFTO – Campus Palmas

Professora Dra. Zaine Angela Frazao Lima
IFTO – Campus Palmas

Dedico este trabalho a todas as pessoas que, em algum momento, foram levadas a acreditar que sua existência era um erro, mas que, apesar dos percalços, persistiram. Que este trabalho seja um lembrete de que viver vale a pena e de que resistir também é uma forma de existir.

AGRADECIMENTOS

Agradeço às pessoas que conheci e permaneceram na minha vida, cujo apoio foi fundamental para que eu chegasse até aqui.

À minha orientadora, por sempre enxergar em mim tanto potencial, mesmo nos momentos em que estava mais fragilizado e desacreditado da minha força.

Por fim, agradeço a mim mesmo, por não ter desistido e por ter seguido adiante apesar das dificuldades.

RESUMO

O presente trabalho analisa as relações discursivas de justiça, reconstrução e redenção na narrativa do arco Enies Lobby do mangá *One Piece*, a partir da trajetória da personagem Nico Robin, estabelecendo um diálogo com os processos históricos e sociais do Japão pós-guerra. A pesquisa insere-se no campo dos estudos narrativos e culturais, considerando o mangá e o *anime* como objetos legítimos de análise acadêmica. Por meio da análise do enredo da personagem, investiga-se como a narrativa constrói simbolicamente os conflitos entre indivíduo e instituição, memória e apagamento, bem como a criminalização do conhecimento enquanto ameaça à ordem vigente. A perseguição sofrida por Nico Robin, motivada pelo saber que carrega, é interpretada como representação de mecanismos de violência institucional e estigmatização do sujeito dissidente, estabelecendo paralelos com práticas históricas de censura, controle da memória coletiva e reconstrução identitária observadas no Japão pós-guerra. Os resultados da análise indicam que o arco Enies Lobby funciona como um espaço narrativo privilegiado para a problematização dessas questões, articulando ficção e realidade de maneira crítica. Conclui-se que *One Piece* reflete, por meio da linguagem ficcional, tensões históricas e sociais reais, evidenciando o potencial das narrativas de mangá e *anime* para a reflexão sobre memória, poder e resistência no âmbito dos estudos literários e culturais.

Palavras-chave: One Piece. Nico Robin. Análise narrativa. Japão pós-guerra. Memória.

ABSTRACT

This study analyzes the discursive relations of justice, reconstruction, and redemption in the Enies Lobby arc of the manga *One Piece*, focusing on the trajectory of the character Nico Robin and establishing parallels with the historical and social processes of postwar Japan. The research is situated within the field of narrative and cultural studies, recognizing manga and *anime* as legitimate objects of academic analysis. Through an examination of the character's storyline, the study investigates how the narrative symbolically constructs conflicts between the individual and institutions, memory and erasure, as well as the criminalization of knowledge when it threatens established power structures. Nico Robin's persecution, motivated by the knowledge she possesses, is interpreted as a representation of mechanisms of institutional violence and the stigmatization of dissident subjects, drawing parallels with historical practices of censorship, control of collective memory, and identity reconstruction in postwar Japan. The analysis demonstrates that the Enies Lobby arc constitutes a privileged narrative space for addressing these issues, critically articulating fiction and reality. It is concluded that *One Piece* reflects real historical and social tensions through fictional language, highlighting the potential of manga and *anime* narratives for critical reflection on memory, power, and resistance within literary and cultural studies.

Keywords: One Piece. Nico Robin. Narrative analysis. Postwar Japan. Memory.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
2. CAMINHOS E MÉTODO DA ANÁLISE: ONE PIECE ENTRE FICÇÃO, HISTÓRIA E CULTURA	10
3. A OBRA POR TRÁS DA OBRA: <i>ONE PIECE</i> PARTE DA PARTE	13
5. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	14
5.1 Os mangás e <i>animes</i> no contexto socio histórico japonês: arte e mercadoria cultural ...	14
6. O SIMBOLISMO DE ONE PIECE: ENNIES LOBBY E A NARRATIVA DE NICO ROBIN	23
7. LÍNGUA E LINGUAGEM, A CONSTRUÇÃO HISTÓRICA DO APAGAMENTO EM ONE PIECE	28
8. A RECONSTRUÇÃO EM ONE PIECE	31
9. ONE PIECE: O QUE A TEORIA SOCIAL PODE AUXILIAR PARA A PERCEPÇÃO DAS CATEGORIAS REFERENCIAIS DA PESQUISA.....	34
10. CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS.....	44

1. INTRODUÇÃO

Ao longo da história, o papel da arte nos estudos sociais e históricos tem sido amplamente debatido, sobretudo no que diz respeito à sua capacidade de representar, reinterpretar e problematizar acontecimentos que nem sempre são plenamente compreendidos por meio de documentos oficiais ou registros institucionais. Nesse sentido, a arte se apresenta como uma forma alternativa de acesso à experiência histórica, permitindo a manifestação de subjetividades, conflitos e tensões silenciadas pelos discursos hegemônicos. Howard S. Becker (1982) argumenta que a arte não deve ser entendida apenas como produto da genialidade individual do artista, mas como resultado de uma rede de relações sociais, econômicas e culturais que moldam sua produção, circulação e recepção. Assim, obras contemporâneas, como o mangá e o *anime*, também se inserem nesse debate ao refletirem, ainda que de maneira simbólica ou alegórica, contextos históricos e sociais específicos. *One Piece* é uma obra que causa impacto em jovens e adultos de muitas gerações, tendo narrativas ricas em redenção, união e lutas por inclusão em uma distopia que carrega muitas problemáticas pertinentes à nossa sociedade, o que chama a atenção e gera uma conexão do público com os arcos narrativos apresentados.

Dentro dessa perspectiva, *One Piece* pode ser compreendido como uma obra que ultrapassa o entretenimento e se insere em um campo de reflexão social mais amplo. Ao longo de sua narrativa, Eiichiro Oda constrói um mundo ficcional marcado por desigualdades, regimes autoritários, perseguições institucionais e disputas por poder, elementos que dialogam diretamente com problemáticas presentes na história real. Essas questões ganham força por meio de personagens marginalizados, cujas trajetórias são atravessadas por processos de exclusão, estigmatização e resistência. A obra, portanto, utiliza a fantasia como recurso narrativo para abordar temas densos, como violência estatal, apagamento histórico e criminalização do saber, permitindo ao leitor estabelecer paralelos com contextos históricos concretos, como o Japão no período pós-guerra.

Além disso, *One Piece* se destaca por seu impacto intergeracional, alcançando jovens e adultos de diferentes faixas etárias ao longo de décadas. A popularidade da obra está associada à forma como suas narrativas abordam temas universais como redenção, pertencimento, união e luta por reconhecimento social. Em um universo ficcional que pode ser lido como uma distopia marcada por estruturas de poder rígidas e excludentes, Oda constrói arcos narrativos que exploram a transformação de comportamentos inicialmente

considerados desviantes em formas legítimas de existência e resistência. Essa dinâmica se mostra especialmente relevante quando analisada à luz da história japonesa, na qual práticas culturais e discursos outrora marginalizados foram, ao longo do pós-guerra, progressivamente incorporados e ressignificados pelo Estado e pelo mercado.

Nesse contexto, o arco¹ de *Enies Lobby* assume papel central na presente investigação, por concentrar de maneira explícita os conflitos entre indivíduo e instituição, memória e apagamento, justiça e autoritarismo. A perseguição sofrida por Nico Robin devido ao conhecimento que detém reflete uma lógica de poder que criminaliza o saber enquanto ele ameaça a ordem vigente, mas busca apropriá-lo quando reconhece sua utilidade estratégica. Tal lógica encontra paralelos evidentes nos processos históricos do Japão pós-guerra, período marcado pela censura de determinados discursos, pelo controle da memória coletiva e pela tentativa de reconstrução identitária sob novas bases políticas e morais.

A análise da personagem Nico Robin, portanto, permite compreender como *One Piece* representa o sujeito marginalizado não apenas por suas ações, mas por sua própria existência e pelo potencial simbólico do conhecimento que carrega. Sua trajetória evidencia mecanismos de estigmatização semelhantes àqueles observados em contextos históricos reais, nos quais indivíduos e grupos foram excluídos por desafiar narrativas oficiais ou estruturas de poder consolidadas. Assim, o arco de *Enies Lobby* se configura como um espaço narrativo privilegiado para discutir processos de violência institucionalizada, apagamento histórico e resistência, articulando ficção e realidade de maneira crítica.

Por fim, espera-se que esta investigação contribua para uma compreensão mais aprofundada não apenas da personagem Nico Robin, mas também do potencial das narrativas de mangá e *anime* como objetos legítimos de análise acadêmica. Ao explorar as conexões entre *One Piece* e acontecimentos históricos do Japão pós-guerra, este estudo busca evidenciar como a ficção pode funcionar como ferramenta de reflexão sobre dor, superação, pertencimento e reconstrução social. Dessa forma, pretende-se ampliar as possibilidades de pesquisa no campo dos estudos culturais, reconhecendo o mangá e o *anime* como formas narrativas capazes de dialogar criticamente com a história, a memória e as dinâmicas de poder da sociedade contemporânea.

A pesquisa que deu origem a este trabalho buscou analisar as relações discursivas sobre justiça, reconstrução e redenção presentes na narrativa da obra com os fatores históricos e sociais do povo japonês. Esta percepção se baseou na análise prévia da construção do corpus

¹ O arco é uma unidade estrutural relativamente autônoma dentro de obra literária, cinematográfica ou artística.

narrativo desenvolvido em torno da personagem Nico Robin, tendo em vista uma possível conexão entre o arco *Enies Lobby* do mangá *One Piece* e os registros históricos e sociais sobre o Japão pós-guerra representados por ela.

Baseado nesta perspectiva o exercício de construção da hipótese pretendeu verificar ao desenvolver da pesquisa se *One Piece* seria, portanto, fruto da interação entre o mercado editorial, a expressão artística de seu autor e o contexto sócio-histórico japonês.

Portanto, este trabalho buscou, em linhas gerais, aproximar o arco *Enies Lobby* e a narrativa da personagem Nico Robin, na obra *One Piece*, de acontecimentos, processos históricos e movimentos culturais ocorridos no Japão no período pós-Segunda Guerra Mundial. Inicialmente procurou-se demonstrar e analisar a trajetória narrativa da personagem principal deste arco, Nico Robin, associando seu desenvolvimento e narrativa a contextos históricos do Japão do pós-guerra, bem como discutir o seu papel enquanto uma representação simbólica do povo japonês diante dos traumas, da repressão vivida no período de guerra e no pós-guerra e da reconstrução da cultura e da sociedade japonesa que se seguiu. Além disso, o estudo propôs-se entender a construção do mercado de bens culturais, especificamente dos mangás no Japão, bem como considerando as condições historicamente constituídas que moldaram e ainda moldam esta arte. Buscou-se perceber o enredo de *One Piece* no geral, através da ótica da perseguição promovida pelo Governo Mundial (ente presente nos quadrinhos como grande instituição repressora) aos estudiosos dos *Poneglyphs* (linguagem mãe da terra natal da personagem), estabelecendo paralelos com as atitudes do governo japonês para com os movimentos estudantis do pós-guerra, os quais contribuíram para o surgimento de expressões culturais tais como o movimento *kawaii*. Por fim, este trabalho buscou relacionar as vivências da personagem em foco às experiências de alguns grupos marginalizados no Japão, como os *burakumin*, os *ainus* e os asiáticos estrangeiros residentes no país, correlacionando a leitura à dimensão de esperança presente na obra, especialmente por meio de valores como a resiliência, a cooperação e o trabalho em equipe, que podem refletir aspectos da mentalidade japonesa durante o processo de reconstrução nacional.

2. CAMINHOS E MÉTODO DA ANÁLISE: ONE PIECE ENTRE FICÇÃO, HISTÓRIA E CULTURA

O presente estudo tem como foco compreender a relação estabelecida entre o arco *Enies Lobby* e a trajetória narrativa da personagem Nico Robin, na obra *One Piece*, com os acontecimentos históricos e sociais do Japão no período posterior à Segunda Guerra Mundial,

buscando analisar de que modo essa narrativa ficcional reelabora, simboliza e ressignifica eventos históricos concretos, especialmente no que se refere às dinâmicas de poder, repressão institucional, apagamento da memória histórica, marginalização e estigmatização de grupos considerados desviantes. Para tanto, a pesquisa se insere no campo dos estudos literários e culturais, considerando o mangá e o *anime* como produções discursivas que dialogam com contextos históricos específicos, conforme defendem autores como Antonio Candido e Terry Eagleton ao tratarem da literatura como forma de expressão social e histórica (Eagleton, 2011; Candido, 2006).

Antonio Candido (2006), a obra artística deve ser compreendida como uma síntese de elementos sociais que se tornaram forma literária. Complementarmente, Terry Eagleton (2011) reitera que a literatura é uma prática social inseparável dos processos históricos, o que permite interpretar as tensões políticas da obra de Eiichiro Oda como reflexos das dinâmicas de poder e resistência da sociedade contemporânea.

A coleta de informações e a análise dos dados são realizadas de forma indireta, por meio de levantamento bibliográfico técnico e específico, caracterizando a pesquisa como bibliográfica e descritiva. Esse procedimento metodológico fundamenta-se na consulta a livros, artigos acadêmicos, dissertações, teses e documentos críticos que abordam tanto o contexto histórico do Japão pós-guerra quanto os estudos sobre cultura pop japonesa, mangás e *animes*. Segundo Severino (2013), a pesquisa bibliográfica constitui etapa essencial da investigação científica, pois permite ao pesquisador dialogar com o conhecimento já produzido, estabelecendo relações críticas entre teoria e objeto de estudo. Nesse sentido, o estudo descreve e analisa os reflexos culturais, simbólicos e discursivos presentes na obra *One Piece*, compreendendo-a não apenas como entretenimento, mas como produto cultural inserido em um contexto histórico e ideológico específico.

Além disso, a abordagem metodológica adotada neste trabalho é de natureza qualitativa e interpretativista, uma vez que se dedica à análise de sentidos, discursos e construções simbólicas presentes na narrativa de *One Piece*, conforme destaca Minayo (2012):

O percurso analítico e sistemático, portanto, tem o sentido de tornar possível a objetivação de um tipo de conhecimento que tem como matéria prima opiniões, crenças, valores, representações, relações e ações humanas e sociais sob a perspectiva dos atores em intersubjetividade. Desta forma, a análise qualitativa de um objeto de investigação concretiza a possibilidade de construção de conhecimento e possui todos os requisitos e instrumentos para ser considerada e valorizada como um construto científico (Minayo, 2012, p. 626).

Logo, a pesquisa qualitativa permite compreender fenômenos sociais complexos a partir das significações atribuídas pelos sujeitos e pelos discursos culturais, sendo especialmente adequada para estudos que envolvem linguagem, cultura e representação. Nesse sentido, a análise do arco *Enies Lobby* e da trajetória de Nico Robin não se apoia em quantificação de dados, mas na interpretação crítica de elementos narrativos, discursivos e imagéticos que refletem tensões históricas e sociais do Japão pós-guerra, aproximando-se dos pressupostos da análise cultural e literária.

Do ponto de vista dos estudos da linguagem, o trabalho dialoga com contribuições da Linguística Aplicada e dos Estudos do Discurso, compreendendo o mangá e o *anime* como práticas discursivas inseridas em um contexto sócio-histórico específico. Autores como Bakhtin (2011) e Fiorin (2018) defendem que toda produção discursiva é atravessada por vozes sociais, ideologias e valores históricos, o que permite analisar a obra de Eiichiro Oda como um enunciado cultural que responde a discursos anteriores e dialoga com questões contemporâneas e históricas do Japão. Assim, a narrativa de *One Piece* é examinada enquanto texto multimodal, no qual linguagem verbal e visual constroem sentidos que remetem a processos de exclusão, apagamento histórico e resistência simbólica.

Por fim, a delimitação do corpus desta pesquisa concentra-se no arco *Enies Lobby*, tanto em sua versão em mangá quanto em sua adaptação em *anime*, considerando-se cenas, diálogos e construções narrativas diretamente relacionadas à personagem Nico Robin e à atuação do Governo Mundial. Segundo Gil (2019), a definição clara do objetivo é fundamental para garantir a coerência e a validade da análise científica. A escolha desse arco justifica-se por representar um ponto central da narrativa, no qual se intensificam os conflitos entre norma e desvio, poder institucional e resistência individual. A análise será conduzida de forma comparativa e interpretativa, relacionando elementos ficcionais a acontecimentos históricos e sociais do Japão pós-Segunda Guerra Mundial, sem perder de vista os limites entre realidade histórica e elaboração simbólica própria da obra literária e audiovisual.

A pesquisa adota o método dedutivo, partindo de conceitos e categorias teóricas gerais como comportamento desviante, poder institucional, memória histórica, estigma social e normatização para a análise de um caso particular, isto é, a narrativa de Nico Robin e os acontecimentos do arco *Enies Lobby*. Conforme Prodanov e Freitas (2013), o método dedutivo é especialmente adequado quando se pretende aplicar teorias consolidadas a objetos específicos, possibilitando a verificação de como determinados fenômenos sociais e históricos se manifestam em produções culturais concretas. Dessa forma, os referenciais teóricos

previamente discutidos orientam a leitura e a interpretação do corpus, permitindo identificar paralelos entre os eventos históricos reais e sua apropriação simbólica na narrativa ficcional.

A partir do levantamento bibliográfico e da análise interpretativa, pretende-se chegar a conclusões que evidenciem o papel do mangá e do *anime* não apenas como formas de entretenimento, mas como agentes influenciadores da cultura, do imaginário social e do comportamento de determinados segmentos etários. Para demonstrar esse processo, realiza-se a descrição e a análise de episódios, personagens, símbolos e estruturas narrativas presentes em *One Piece*, especialmente no arco *Enies Lobby*, articulando-os com o contexto histórico-social japonês do pós-guerra. Além disso, utiliza-se o apoio de documentos visuais e imagéticos como cenas do *anime*, quadros do mangá e representações simbólicas enquanto recursos analíticos complementares, a fim de aprofundar a compreensão do tema proposto e reforçar a interpretação crítica da obra.

3. A OBRA POR TRÁS DA OBRA: *ONE PIECE* PARTE DA PARTE

Concebido por Eiichiro Oda, um *mangaká*² do Japão, foi inicialmente lançado na revista semanal "Weekly Shōnen Jump" da editora Shueisha em 1997. Esse mercado editorial, direcionado para os jovens leitores japoneses, teve um papel fundamental na disseminação e popularização da obra. O cenário sócio-histórico japonês dos anos 90, marcado por uma era de prosperidade econômica seguida por uma recessão, influenciou a trama de *One Piece*, explorando temas como a busca por sonhos, amizade e superação de desafios.

O criador Eiichiro Oda e sua equipe, com muito esforço, desenvolveram um vasto universo complexo que tem cativado leitores de diferentes origens e idades. A afinidade entre os fãs, o artista e os meios de distribuição são cruciais para a popularização de *One Piece*. Percebeu-se a partir da pesquisa que os fãs desta obra têm verdadeiras comunidades em torno dela, tanto no Japão, quanto no restante do mundo. Eles aguardam interagindo ansiosamente a cada novo capítulo, arco ou adaptação da obra, para a teledramaturgia. Atualmente além do *anime* (produção áudio visual animada) uma série de *streaming* em *live action* foi realizada. Além da revista *Weekly Shōnen Jump*, existem também filmes adaptados, séries de *anime* do estúdio *Toei Animation* e uma variedade de produtos licenciados, como brinquedos, roupas e

² Mangaká é um termo em japonês que designa os artistas e autores responsáveis pela concepção de um mangá (quadrinhos japoneses). Usualmente os Mangakás são responsáveis pela escrita e desenho das obras em sua completude, utilizando-se de desenhistas de apoio ocasionalmente para a realização de ambientações, preenchimentos, cenários ou arte final, ficando o próprio autor encarregado de elaborar a história, sua narrativa, texto e os desenhos. No ocidente, a depender da obra os quadrinhos podem ser concebidos por equipes e em colaboração entre diferentes artistas.

jogos. A interação entre fãs, Eiichiro Oda e os meios de distribuição divulgação e licenciamento de produtos, formou um ciclo que parece ter sido responsável por manter *One Piece* como uma obra bastante popular no cenário cultural popular.

5. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Para uma compreensão mais detalhada da pesquisa, serão selecionados alguns pontos para orientar o estudo, para isso, propõe-se aprofundar os conhecimentos acerca da influência do gênero mangá e a sua importância na história social do Japão, bem como a importância de analisar estas obras como representantes de acontecimentos históricos da sociedade japonesa.

One Piece de Eiichiro Oda é a obra que servirá de base para o estudo, sendo do gênero mangá, está em publicação desde 1997 e foi adaptado para a TV no formato *anime* em 1999, seguindo sua exibição até a presente data. O arco *Enies Lobby*, que é o foco do trabalho, foi publicado em 2005 e sua adaptação animada foi lançada pela Toei Animation em 2006 e 2007, em 49 episódios (264-312).

5.1 Os mangás e *animes* no contexto socio histórico japonês: arte e mercadoria cultural

O mangá encontra suas raízes históricas no Japão a partir do Período Nara (710–794 d.C.). Essa época foi crucial para a cultura japonesa devido à introdução e ao desenvolvimento da escrita, impulsionada principalmente pela importação dos caracteres chineses através dos monges budistas (teoria mais aceita, iniciada por volta do século V). As narrativas orais, religiosas ou populares, que antes eram apenas contadas ou cantadas, passaram a ser registradas em rolos horizontais de pintura, conhecidos como *emakimono*. O *emakimono* funcionava como uma espécie de rolo com pinturas que iam se revelando, contando a história de forma sequencial, como um filme fotográfico. Somente a partir do século XII é que surgiram os primeiros *emakimono* com a presença de textos introdutórios e narrativos que complementavam as imagens, consolidando a união de arte e texto que mais tarde seria fundamental para a narração das histórias.

[...] os japoneses optaram por não limitar a imagem dentro de um quadro ou painel, mas apresentam suas múltiplas facetas, permitindo que o olho do espectador vagueie e absorva uma sucessão de cenas – fora ou dentro de templos ou palácios – vista de baixo ou de cima e a partir de todos os ângulos possíveis, como se visualizasse uma imagem através da lente de uma câmera cinematográfica³. (Koyama-Richard, 2007, p. 11).

³ Originalmente em inglês: “[...] the Japanese chose not to confine the image within a frame or panel, but to present its multiple facets, allowing the viewer's eye to roam and take in a succession of scenes - outside or



Figura 1 – Detalhe do *emakimono* *Nezumi no Sōshi* (*O Conto do Rato*). A cena retrata o interior de uma residência aristocrática, com a técnica *fukinuki yatai* (telhado soprado para longe) e a presença do gato que é central na narrativa. Japão, Século XV (Fonte: Harvard Art Museum).

O *emakimono* ganhou um estilo artístico mais genuinamente japonês a partir do Século XII. O exemplo mais importante dessa fase é o *Genji Monogatari Emaki* ("Rolo das Narrativas de Genji"). Apesar de ter sido ilustrado cerca de 100 anos após a criação do texto original, ele é o *emakimono* mais antigo que se conseguiu conservar. Sua importância reside no fato de ilustrar o romance *Genji Monogatari*, escrito no Século XI pela fidalga Murasaki Shikibu, obra que é considerada por muitos especialistas como o primeiro romance da história mundial (Yanaguiya, 2022).

A tradição de usar a arte sequencial para fazer piada e criticar a sociedade se consolidou em obras como o *Chōjū-giga* ("Caricaturas de Animais e Pássaros"). Este é um famoso *emakimono* do Século XII, frequentemente atribuído ao monge budista Toba Sōjō, sendo notável por desenhar animais com formas humanas, como sapos e coelhos, encenando o comportamento e os rituais da corte e do clero da época, o que funcionava como uma crítica social bem-humorada, porém sendo de acesso apenas pelos burgueses da época. O traço simples e dinâmico, que se focava no movimento, tornou-se um precursor direto da linguagem cartunesca (ou de quadrinhos) que define o mangá moderno (Caballero, 2024).

Durante o Período Edo (1603–1868), a arte narrativa deixou de ser algo exclusivo da nobreza e alcançou o público popular por meio das técnicas de impressão em xilogravura. Isso levou ao surgimento do *Ukiyo-e* ("Retratos do Mundo Flutuante"). Este gênero artístico, mais conhecido como estampa japonesa, se focava em temas do dia a dia, como paisagens, atores e cortesãs, democratizando a produção e o consumo de imagens no Japão (Lopes, 2017).

Dentro dessa vasta produção de arte popular, no Século XVIII, artistas como Shimoboku Ooka criaram o estilo Toba-e, que consistia em ilustrações de cunho humorístico e caricatural (SOARES, 2022). O estilo era uma homenagem direta e uma inspiração nas caricaturas

within temples or palaces - viewed from below or from high above, and from every conceivable angle, as if viewing the image through the lens of a movie camera."

atribuídas ao monge Toba Sōjō. Essas formas de arte impressa e acessível criaram uma cultura visual rica e popular, que foi fundamental para a futura aceitação dos quadrinhos japoneses.

A palavra mangá só foi formalmente cunhada e popularizada no início do Século XIX. O responsável foi o renomado artista de *Ukiyo-e*, Katsushika Hokusai (1760–1849), que lançou sua famosa coletânea de esboços e caricaturas em 1814, intitulada *Hokusai Mangá* (Fundação Japão, 2020).

O termo é formado pela junção dos ideogramas *man* (漫), que significa "caprichoso" ou "improvisado," e *ga* (画), que se traduz como "imagem" ou "desenho". Embora a obra de Hokusai não fosse uma narrativa serializada no sentido moderno, a ampla circulação do *Hokusai Mangá* estabeleceu o vocábulo na consciência popular como a principal referência para o conceito de "desenho de humor ou desenho em forma livre", antes que a palavra assumisse seu significado atual de "histórias em quadrinhos" no século XX.



Figura 2 – Xilogravura intitulada "Viajantes surpreendidos por um vento súbito em Ejiri" (ou *Ejiri Shōshū*). Nela, Hokusai demonstra sua habilidade em capturar um momento instantâneo e a fragilidade humana diante da força da natureza (Fonte: Conexão Planeta).

O *anime* teve suas raízes profundamente entrelaçadas na história e na sociedade japonesa. Sua jornada começou no início do século XX, quando a influência ocidental começou a moldar a cultura japonesa de maneiras significativas, foi nesse contexto de mudança cultural e tecnológica que o *anime* começou a emergir como uma forma distinta de entretenimento visual. O termo *anime* é uma abreviação de "animação" em japonês, e refere-se especificamente às animações produzidas no Japão ou com um estilo de animação japonês, e embora as formas primitivas de animação existissem no Japão desde o final do século XIX, foi durante a década de 1910 que as primeiras obras que poderíamos reconhecer como *animes* modernos começaram a surgir.

Um marco importante na história do *anime* foi o lançamento do filme *Namakura Gatana* (A Espada que Não Valia Nada) em 1917, dirigido por Jun'ichi Kōuchi. O primeiro registro de

animação japonesa que se há conhecimento é com o fragmento *Katsudō Shashin* (evidências sugerem que sua criação foi em 1907), porém *Namakura Gatana* é considerado a primeira animação japonesa com enredo (Clements, 2015). Este curta-metragem, embora simples em comparação com os *animés* contemporâneos, apresentava características que se tornariam emblemáticas do estilo japonês de animação, como personagens expressivos e uma narrativa humorística, assim como uma representação significativa de costumes e tradições nipônicas.



Figura 3 - *Namakura Gatana* (1917).

Durante as décadas de 1920 e 1930, o *anime* (então conhecido como *dōga*, "imagens em movimento") continuou a se desenvolver, principalmente como uma forma de entretenimento e, progressivamente, como ferramenta de propaganda estatal. Com o surgimento da indústria cinematográfica no Japão, os estúdios de animação produziam séries de curtas-metragens para exibição em cinemas, muitas vezes como prelúdio aos filmes principais. Artistas como Noburō Ōfuji (conhecido por seu trabalho com recortes e silhuetas, como em *Kujira*, 1927) e Kenzō Masaoka (*Chikara to Onna no Yo no Naka*, 1933, considerado o primeiro filme de animação sonora do Japão) foram pioneiros no período.

Na década de 1930, com a ascensão do nacionalismo cultural e a expansão militar japonesa, o governo intensificou a censura e o controle da mídia. O *anime* e os mangás tornaram-se ferramentas poderosas para moldar a opinião pública e reforçar o espírito japonês e o patriotismo, demonizando os inimigos de guerra, onde muitos animadores foram instigados a produzir obras de cunho militarista. O exemplo mais notável é Mitsuyo Seo que, sob o financiamento do Ministério da Marinha, dirigiu *Momotarō: Umi no Shinpei* (*Momotarō, o Guerreiro Divino dos Mares*, 1945). Esta foi a primeira obra a atingir o patamar de longa-metragem de animação no Japão (74 minutos de duração), abertamente concebida para promover a ideologia de guerra e a doutrina da "Grande Esfera de Co prosperidade da Ásia Oriental".



Figura 4 - Momotarō: Umi no Shinpei (1945).

O mangá também foi rapidamente incorporado pelo Estado. Revistas e jornais, como o *Shōnen Club*, publicavam histórias em quadrinhos que seguiam estritamente a linha ideológica oficial, glorificando as Forças Armadas Japonesas e simplificando narrativas de guerra. O gênero serviu como um meio de baixo custo e alta penetração para doutrinar crianças e jovens com valores militaristas e de sacrifício pelo Império.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial (1945) e a subsequente ocupação americana trouxeram uma censura rigorosa, mas também uma grande liberação criativa após a saída dos censores estatais japoneses. Nesse período, surge o revolucionário que transformaria ambas as mídias: Osamu Tezuka (Schodt, 1996).

Tezuka, profundamente influenciado pela animação de Walt Disney e pelo cinema ocidental, redefiniu o mangá. Em vez das tiras curtas (*koman-ga*) anteriores, ele popularizou o mangá-história (*story manga*), obras longas com narrativa e estrutura cinematográfica complexas, onde seu trabalho seminal, como *Shin Takarajima* (Nova Ilha do Tesouro, 1947), injetou dinamismo e emoção nas páginas, estabelecendo o formato que o mangá moderno segue até hoje.

Este avanço no mangá pavimentou o caminho para a indústria do *anime* pós-guerra. A necessidade de produzir conteúdo para a televisão levou Tezuka a fundar a Mushi Production (1961) e adaptar seus próprios mangás, como *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy*, 1963), para a TV, consolidando o modelo industrial do *anime*. *Astro Boy* foi responsável por estabelecer as bases para muitas das convenções e estilos narrativos que ainda são usados até hoje e fazendo com que enredos que eram exclusivos de mangás passassem a ser frequentemente explorados em adaptações no formato animado, dando cada vez mais popularidade para ambos os gêneros: o impresso e o animado.

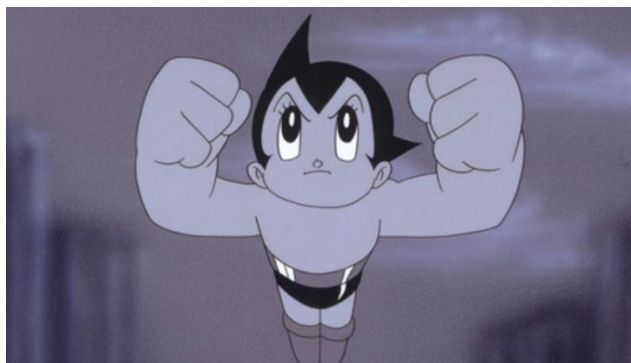


Figura 5: Imagem de um episódio de *Astro Boy*, exibido em 1963.

A consolidação do modelo proposto por Tezuka não se limitou apenas à estética, mas também à viabilidade econômica da animação televisiva. Para enfrentar as limitações orçamentárias e de tempo da época, a Mushi Production refinou a técnica da “animação limitada”, que priorizava o movimento de partes específicas do cenário ou do personagem em vez da fluidez total de quadros. Este método, embora inicialmente uma solução técnica, acabou por definir a identidade visual única do *anime*, diferenciando-o drasticamente das produções ocidentais contemporâneas.

Uma característica forte nos enredos de *animes* é a forte presença de dramaticidade e humor, onde problemas são apresentados de forma com que o público venha a se conectar e torcer pelos personagens na jornada pessoal em busca da sua resolução. Através de tramas de amadurecimento e personagens bem desenvolvidos, os *animes* exploram uma variedade de temas, desde questões existenciais profundas até dilemas morais complexos e relacionamentos interconectados, tendo a dramaticidade intensificada por elementos visuais e sonoros, como trilhas sonoras emocionantes, animações vibrantes e momentos de grande impacto visual. Esses recursos ajudam a criar uma experiência imersiva para o público, mergulhando-os nas emoções e conflitos dos personagens, no entanto, o humor desempenha um papel igualmente importante na narrativa, desde comédias leves e descontraídas até humor negro e sátira social, o humor nos *animes* vem em uma variedade de formas e estilos, servindo não apenas para aliviar a tensão das situações dramáticas, mas também para explorar questões sérias de uma maneira leve e acessível.

Em suma, a combinação de dramaticidade e humor é uma parte essencial do apelo dos *animes*, tornando-os uma forma de entretenimento cativante e envolvente para pessoas de todas as idades e origens, que ao assisti-los, são levados a uma jornada emocional e intelectual que os faz refletir sobre a vida, o mundo e a condição humana.

À medida que a década de 1960 avançava, o sucesso de *Astro Boy* desencadeou uma reação em cadeia na indústria cultural japonesa. Outros estúdios, como a Toei Animation, passaram a investir em narrativas que exploravam gêneros variados, desde o folclore nipônico até a ficção científica espacial. Esse fenômeno é compreendido por historiadores como um reflexo do “Milagre Econômico Japonês”, onde a rápida modernização tecnológica do país encontrou eco nas tramas de robótica e superação pessoal presentes nas obras.

Segundo a análise de Sonia Luyten (2011), o papel de Tezuka foi fundamental para que o mangá e o *anime* deixassem de ser vistos apenas como entretenimento infantil efêmero e passassem a ser reconhecidos como uma forma de expressão artística complexa. Luyten afirma que:

Tezuka introduziu no mangá a técnica cinematográfica: o uso do close-up, do ângulo de visão, da decomposição do movimento, o que deu ao leitor a sensação de estar diante de uma tela de cinema (Luyten, 2011, p. 45).

Dessa forma, a transição para os anos 1970 marcou o amadurecimento do setor. A narrativa cinematográfica herdada de Tezuka permitiu que o *anime* abordasse temas mais densos e sociais, preparando o terreno para a diversificação de gêneros, como o *mecha* e o *shoujo*, que viriam a dominar o mercado global nas décadas seguintes.

A diversificação de gêneros mencionada não foi um processo aleatório, mas uma resposta direta à saturação do mercado e à necessidade de segmentação de público durante o auge econômico japonês. Entre essas novas categorias, o gênero *mecha* (derivado de *mechanical*) emergiu como uma das manifestações culturais mais potentes do Japão. Originado na década de 1950 com *Tetsujin 28-go*, o gênero evoluiu sob a influência de Go Nagai e, posteriormente, com o realismo militar de Yoshiyuki Tomino em *Mobile Suit Gundam* (1979). Historicamente, o *mecha* serviu como uma sofisticada metáfora para o trauma nuclear e a ambivalência tecnológica do pós-guerra: o robô personifica o poder destrutivo da ciência que, ao mesmo tempo, é a única ferramenta capaz de proteger a nação. Segundo Napier (2005):

O gênero *mecha* reflete a ansiedade tecnológica de uma nação que viu a ciência ser usada para a destruição, mas que depende dela para a reconstrução nacional (Napier, 2005, tradução literal)

Simultaneamente, o **shoujo** consolidou-se não apenas como um gênero temático, mas como uma revolução estética. Durante os anos 1970, o chamado 'Grupo do Ano 24' (um coletivo de artistas mulheres nascidas por volta do ano 24 da Era Showa) subverteu as convenções de leitura. Ao contrário do mangá masculino, que utilizava quadros lineares e simétricos, o *shoujo* introduziu a montagem de 'página aberta', onde flores, brilhos e o

monólogo interior dos personagens flutuavam sobre as margens. Conforme explica Paul Gravett (2006), essa linguagem visual buscava externalizar a psicologia subjetiva, permitindo que o leitor sentisse a emoção do personagem antes mesmo de ler o diálogo, transformando o mangá em um meio de profunda expressão introspectiva (Gravett, 2006).



Figuras 6, 7 e 8: Capas das obras “Sailor Moon”, “Sakura Card Captors” e “NANA”: de Naoko Takeuchi, CLAMP (um conhecido grupo feminino de artistas de mangá) e Ai Yazawa respectivamente. As obras são algumas que estabeleceram o sucesso gênero shoujo ao longo do tempo.

A transição para as décadas de 1980 e 1990 marcou o que a historiografia do meio denomina como a “Era de Ouro” do mangá, um período de expansão comercial sem precedentes impulsionado pelo auge da bolha econômica japonesa. O epicentro desse fenômeno foi a consolidação das revistas antológicas semanais, com destaque para a *Weekly Shonen Jump*, que em 1994 atingiu a marca histórica de 6,53 milhões de exemplares vendidos em uma única edição. Este sucesso não era acidental, mas fruto de uma engenharia editorial rigorosa baseada no sistema de questionários de popularidade (enquete). Por meio desse mecanismo, os leitores votavam semanalmente em suas séries favoritas, e o resultado determinava não apenas a posição da obra na revista, mas a sua continuidade ou cancelamento sumário.

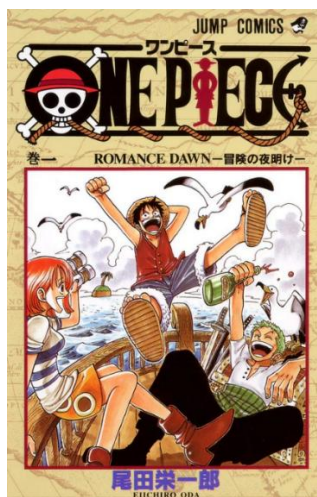


Figura 9: Capa do primeiro volume de “*One Piece*” publicada no Japão em 19 de julho de 1997.

Como observa o pesquisador Waldomiro Vergueiro (2016), esse sistema institucionalizou uma narrativa de alta voltagem, onde os autores eram compelidos a adotar o lema da revista “Amizade, Esforço e Vitória” como uma estrutura rígida. Isso resultou na popularização dos “arcos de treinamento” e na escalada progressiva de poder dos protagonistas, elementos fundamentais para manter o engajamento do público jovem em um mercado saturado de títulos competitivos como *Dragon Ball* e *Slam Dunk*. O mangaká, nesse contexto, deixava de ser apenas um artista para se tornar um operário de um sistema de produção em massa, frequentemente trabalhando em jornadas exaustivas para cumprir os prazos semanais impostos pelo departamento editorial.

Foi precisamente nesse ambiente de extrema pressão competitiva e após o vácuo deixado pelo fim de grandes sucessos da década de 1990 que, em 1997, Eiichiro Oda iniciou a serialização de *One Piece*. Diferente de seus contemporâneos, que focavam em torneios de artes marciais ou ambientes urbanos, Oda resgatou a tradição da aventura clássica, mas sob a ótica do sistema de “votos de popularidade”. Ele conseguiu a proeza de equilibrar as exigências comerciais da Jump, como as lutas constantes e o carisma do protagonista, com uma densidade narrativa que permitia o desenvolvimento de temas sociopolíticos complexos a longo prazo. Assim, *One Piece* não apenas sobreviveu ao rigoroso sistema editorial da “Era de Ouro”, como se tornou o seu maior expoente, unindo a eficiência industrial à profundidade épica do mangá-história estabelecido por Tezuka, representando o amadurecimento final de sua herança.

Enquanto os mangás anteriores focavam em batalhas episódicas, *One Piece* elevou o conceito de *worldbuilding* (construção de mundo) a um patamar de complexidade sociológica. O autor estruturou sua narrativa através de uma geografia política detalhada, dividida em ilhas-nações com sistemas de governo distintos, que permite a discussão de temas densos como a

manipulação histórica pelo Governo Mundial, o racismo estrutural contra os homens-peixe e as nuances da justiça institucional (CALIXTO, et al, 2023). Assim, o sucesso contemporâneo de *One Piece* não decorre apenas de sua estética, mas de sua capacidade de funcionar como um espelho das tensões geopolíticas globais, mantendo viva a função social do mangá estabelecida no pós-guerra.

6. O SIMBOLISMO DE ONE PIECE: ENNIES LOBBY E A NARRATIVA DE NICO ROBIN

O mangá e *anime* *One Piece* constrói sua narrativa a partir de personagens que desafiam normas sociais, políticas e identitárias. No arco de Water Seven e Enies Lobby, essa proposta se intensifica ao abordar temas como pertencimento, exclusão, memória e resistência. O bando dos Chapéus de Palha, nesse contexto, funciona como um espaço simbólico de acolhimento para sujeitos marcados pela dor e pela marginalização. A jornada coletiva não se limita à busca pelo tesouro que leva o nome da obra, mas se transforma em um percurso de reconstrução subjetiva, no qual cada integrante encontra a possibilidade de existir sem precisar negar quem é.

O nome “Chapéus de Palha” deriva do objeto que acompanha o protagonista Monkey D. Luffy desde a infância, herdado de Shanks como símbolo de confiança e continuidade de sonhos. Esse chapéu representa a promessa de liberdade, coragem e fidelidade aos próprios ideais. Ao se tornar o emblema do grupo, ele deixa de ser apenas um objeto individual e passa a expressar um pacto coletivo. Os integrantes do bando reconhecem-se como parte de uma família construída não por laços sanguíneos, mas por afetos, experiências compartilhadas e respeito às diferenças. Assim, o nome “Chapéus de Palha” sintetiza a ideia de união entre sujeitos diversos em torno de um mesmo ideal de liberdade.

A formação do bando ocorre de maneira gradual, acompanhando a trajetória de Luffy pelos mares. Personagens como Roronoa Zoro, Nami, Usopp, Tony Tony Chopper e Sanji são incorporados após enfrentarem conflitos pessoais ligados à opressão, à solidão ou à perda. Cada entrada no grupo é marcada por um processo de reconhecimento da dor do outro. Luffy não exige submissão, mas oferece confiança e apoio, permitindo que cada membro mantenha sua individualidade, dessa forma, o bando se estrutura como um espaço de diversidade, no qual não há um modelo único de ser ou existir.

No arco de Water Seven, essa lógica de acolhimento se amplia com a entrada de Franky, um personagem que rompe com padrões tradicionais de masculinidade. Franky apresenta uma estética extravagante, emocionalidade explícita e comportamento performático, desafiando

normas de gênero associadas à rigidez e à contenção masculina. Apesar de inicialmente ser visto como excêntrico ou excessivo, ele se revela profundamente sensível, leal e comprometido com seus ideais. Sua trajetória mostra que a masculinidade, em *One Piece*, não é definida por estereótipos, mas pela capacidade de expressar sentimentos, cuidar dos outros e defender seus valores.

Além de Franky, outros personagens desse arco também contribuem para a discussão sobre identidades não normativas, como Iceburg e Kokoro. Iceburg, apesar de ocupar uma posição de poder, demonstra fragilidade emocional, afeto e vulnerabilidade, rompendo com o modelo tradicional de liderança autoritária. Já Kokoro, com seu comportamento irreverente, aparência fora dos padrões e postura independente, desafia expectativas tanto de gênero quanto de representação feminina. Esses personagens evidenciam que o arco constrói um universo povoado por sujeitos que não se encaixam em modelos rígidos, reforçando a pluralidade identitária da narrativa.

Nesse contexto, o conceito de *okama* pode ser compreendido como uma categoria simbólica relacionada a personagens que não seguem normas fixas de gênero e sexualidade. A palavra *okama* (おかま) é um termo da língua japonesa usado, historicamente, para se referir a homens que apresentam expressões femininas de gênero, especialmente homens gays, drag queens ou pessoas que transitam entre performances masculinas e femininas. No uso cotidiano, esse termo pode ser pejorativo dependendo do contexto, do tom e da intenção de quem fala. Em muitos casos, ele foi usado como forma de estigmatização e marginalização de identidades dissidentes. No entanto, ao longo do tempo, alguns grupos também ressignificaram o termo, apropriando-se dele como forma de afirmação identitária.

Embora os *okamas* apareçam de forma mais explícita em outros momentos da obra, em Enies Lobby já se observa a presença dessa lógica de transgressão normativa. Personagens como Franky e Kokoro, por exemplo, não se enquadram em padrões convencionais de masculinidade e feminilidade, aproximando-se do espírito *okama* ao expressarem suas identidades de forma livre e performática. Assim, mesmo sem serem rotulados diretamente como *okamas*, eles participam da mesma proposta ideológica: a valorização da diversidade, da fluidez e da autonomia subjetiva.

É nesse ambiente de pluralidade que se insere Nico Robin, cuja trajetória representa de forma intensa os efeitos da exclusão social. Marcada pela destruição de Ohara e pela perseguição do Governo Mundial, Robin cresce acreditando que não tem direito à existência plena. Sua postura distante e autossuficiente funciona como mecanismo de defesa diante de um mundo que a rejeitou. Assim como os personagens que rompem com normas de gênero, Robin

também vive à margem da “normalidade” imposta pelo sistema, sendo tratada como ameaça e não como sujeito. Dessa forma, a presença de personagens que desafiam normas de gênero, associada à trajetória de Robin, reforça a ideia de que *One Piece* constrói uma narrativa em defesa da diversidade, da reconstrução identitária e do direito à existência, elementos centrais para a compreensão do arco e para a análise desenvolvida neste trabalho.

Em *One Piece*, a narrativa é organizada em arcos (*story arcs*), que correspondem a unidades estruturais relativamente autônomas dentro da obra. Cada arco apresenta um conflito central, personagens específicos, um espaço geográfico delimitado e um desenvolvimento temático próprio, ainda que integrado à narrativa maior. Esses arcos funcionam como capítulos ampliados da história, permitindo que o autor explore questões políticas, sociais, morais e históricas de maneira aprofundada. O arco de *Enies Lobby*, por exemplo, destaca-se por articular temas como justiça institucional, abuso de poder estatal, criminalização do conhecimento e resistência individual frente a estruturas autoritárias.

A compreensão do arco de *Enies Lobby* exige o retorno ao evento histórico conhecido como Ohara, um dos episódios mais traumáticos do universo de *One Piece*. Ohara era uma ilha dedicada à pesquisa arqueológica e histórica, onde estudiosos buscavam decifrar os Poneglyphs, inscrições antigas em uma língua morta que registram a chamada “História Perdida”: um período de cem anos apagado oficialmente pelo Governo Mundial. O simples ato de investigar esse passado era considerado crime, pois ameaçava a legitimidade do poder vigente. Ao descobrir que os arqueólogos de Ohara estavam se aproximando de verdades consideradas proibidas, o Governo Mundial classificou toda a ilha como uma ameaça global.



Figura 10: Nico Robin e um Poneglyph.

Como resposta, foi acionado o “*Buster Call*”, um dos instrumentos máximos de violência institucional do Governo Mundial. No âmbito da narrativa esse evento consiste na mobilização de uma frota de navios de guerra e vice-almirantes com a ordem explícita de

aniquilar completamente um território, sem distinção entre civis, culpados ou inocentes. Trata-se de um mecanismo de apagamento total, tanto físico quanto simbólico, cujo objetivo é eliminar não apenas pessoas, mas também memórias, saberes e vestígios históricos. A destruição de Ohara, portanto, não foi apenas um massacre, mas um ato deliberado de censura histórica e controle narrativo.

A tragédia de Ohara, apresentada em *flashback* durante o arco, carrega simbolismos profundos que remetem ao Japão do pós-guerra. A Árvore do Conhecimento, centro intelectual de Ohara que concentrava todos os arqueólogos e pesquisadores da ilha, antes de ser consumida pelas chamas do bombardeio do *Buster Call*, já assumia uma silhueta que a remetesse visualmente à fumaça em forma de cogumelo das bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki. Essa imagem não é meramente estética; ela sinaliza o trauma de uma nação que viu o conhecimento e o avanço tecnológico serem obliterados por um poder estatal avassalador, forçando um recomeço sob as cinzas da destruição.



Figura 11: Ataque do *Buster Call* a Árvore do Conhecimento em Ohara no mangá.



Figura 12: Ataque do *Buster Call* a Árvore do Conhecimento em Ohara no anime.



Figura 13: Bombardeio nuclear em Hiroshima, a fumaça que se formou após o ataque estadunidense lembra a fictícia Árvore do Conhecimento de Ohara.

Nesse sentido, o *Buster Call* parece estabelecer relação simbólica com os eventos que desencadearam a entrada dos Estados Unidos e a derrota do Japão na segunda guerra mundial, em especial a imagem da explosão atômica, evento que transcendeu à mera função de armamento tático para se tornar um símbolo de poder hegemônico e repressão. Assim como as armas nucleares em Hiroshima e Nagasaki, o mecanismo de *One Piece* opera sob a lógica da aniquilação total, onde o impacto psicológico após evento de guerra marítima e a demonstração de força sobrepõem-se à necessidade de um alvo militar específico. Em ambos os casos, a violência foi justificada nos discursos como um mecanismo de manutenção da paz, imposta por uma autoridade central. Mas entende-se que os eventos seguintes, a rendição e os problemas econômicos e sociais desencadeados no Japão e a Guerra Fria, advieram da condição de instabilidade social e domínio tecnológico a partir do que poderia ser chamado de terror tecnológico. A demonstração de poder após a utilização de ataques sistemáticos e da destruição em massa foi um meio de silenciar dissidências e consolidar uma ordem mundial onde a existência de certas verdades ou territórios foi considerada uma ameaça intolerável à manutenção do poder estabelecido. Essa situação se refletiu tanto nas políticas externas dos países quanto na sociedade Japonesa. O Japão pós-guerra vivenciou profundas mudanças. O tratado de rendição relegou a administração do país, já assolado pela fome e destruição do território, à potência americana. A ocupação que se deu não só pretendeu mudar a estrutura governamental e militar, após séculos sendo regido por um imperador o Japão teve as primeiras eleições democráticas. Uma grande mudança foi imposta a fim de adequar a sociedade Japonesa ao modelo de vida e a cultura ocidental, visando introduzir o país no modelo econômico internacional. Assim, a derrota militar e as consequências das bombas atômicas lançadas sobre

Hiroshima e Nagasaki instauraram uma ruptura simbólica e material. Os qual valores tradicionais foram colocados em disputa com novos modelos políticos, econômicos e culturais, impostos ou incentivados, pela ocupação norte-americana e a injeção econômica feita na infraestrutura e no combate à fome no país (Dower, 2000).

7. LÍNGUA E LINGUAGEM, A CONSTRUÇÃO HISTÓRICA DO APAGAMENTO EM ONE PIECE

Em *One Piece*, Nico Robin, ainda criança, foi a única sobrevivente da destruição de Ohara. Por ter sido criada entre arqueólogos e possuir a capacidade de ler os Poneglyphs, ela foi rotulada pelo Governo Mundial como uma ameaça em potencial à ordem global. A partir desse momento, Robin passou a ser perseguida e criminalizada, recebendo uma alta recompensa desde a infância. No arco de *Enies Lobby*, sua captura pelo Governo não se dá apenas por crimes cometidos, mas principalmente pelo conhecimento que ela carrega, simbolizando a tentativa do Estado de monopolizar a verdade histórica e eliminar qualquer possibilidade de contestação de sua versão oficial do mundo.

Outro paralelo histórico relevante reside na relação ambivalente do Governo Mundial com o conhecimento proibido. Em *One Piece*, os Poneglyphs funcionam como metáforas de documentos históricos cuja leitura é criminalizada não por seu conteúdo intrinsecamente destrutivo, mas por sua capacidade de revelar verdades ocultas pelo poder institucional. A perseguição violenta aos arqueólogos de Ohara, justificada pelo discurso da “segurança do mundo”, evidencia que a criminalização do saber visa menos à eliminação de um perigo concreto e mais ao controle das narrativas históricas. Essa lógica pode ser compreendida à luz do conceito foucaultiano de poder/saber, segundo o qual o conhecimento não é neutro, mas produzido, regulado e legitimado por estruturas de poder que definem quais verdades podem circular socialmente (Foucault, 2014).

Tal dinâmica encontra paralelo em políticas reais de repressão intelectual observadas no Japão do pós-guerra, especialmente durante o período de ocupação (1945–1952), quando temas como o imperialismo japonês, os crimes de guerra e a responsabilidade do Estado foram sistematicamente censurados. Sob a administração das forças aliadas, órgãos específicos de controle da informação atuaram sobre a imprensa, a educação e a produção cultural, limitando a circulação de narrativas que contrariassem os objetivos políticos da reconstrução nacional país (Dower, 2000).

Nesse contexto, a repressão ao discurso histórico não se restringiu à punição direta, mas operou como um mecanismo simbólico de silenciamento coletivo, instaurando um regime de

medo que impedia a emergência de memórias dissidentes. Tal processo dialoga com a noção de memória coletiva, entendida como uma construção social disputada, na qual certos acontecimentos são enfatizados enquanto outros são deliberadamente apagados (Halbwachs, 2006).

A própria rotulação de Nico Robin como “Criança Demônio” pode ser interpretada como um processo de estigmatização semelhante à marginalização de grupos considerados desviantes no Japão pós-guerra. Após 1945, o país passou por um intenso processo de reconstrução identitária, no qual comportamentos e discursos que questionavam a nova ordem política, moral ou econômica eram frequentemente excluídos do espaço social legítimo (Dower, 2000). De forma análoga, o Governo Mundial atribui a Robin uma recompensa desproporcional ainda na infância, não apenas com o objetivo de capturá-la, mas de inviabilizar qualquer possibilidade de integração social, isolando-a e transformando sua própria existência em um risco coletivo. Essa estratégia evidencia que a criminalização não recai sobre atos concretos, mas sobre o potencial simbólico do conhecimento, reforçando a dimensão disciplinadora do poder descrita por Foucault (2014).

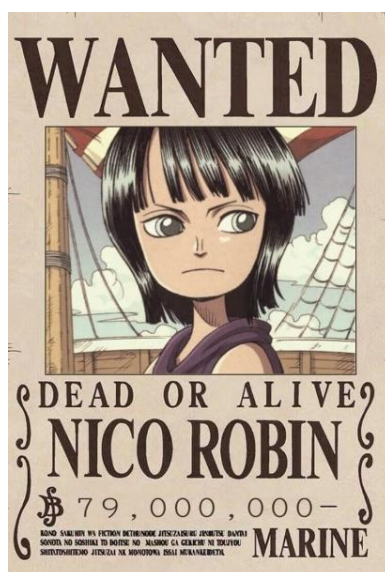


Figura 14: Cartaz de recompensa pela captura de Nico Robin, seja viva ou morta, imposta pelo Governo Mundial.

No arco de *Enies Lobby*, Nico Robin deixa de ser apenas alguém que deve ser eliminada e passa a ser vista como uma ferramenta estratégica para a possível reativação das Armas Antigas, evidenciando uma lógica institucional que criminaliza o saber enquanto ele ameaça a ordem, mas busca apropriá-lo assim que percebe sua utilidade para a manutenção da soberania estatal. Esse movimento reforça a crítica de Eiichiro Oda às estruturas de poder que não combatem o conhecimento em si, mas disputam seu controle.



Figura 15: Trecho do arco que evidencia que, para o Governo Mundial, a existência de Nico Robin, era um crime.

Entretanto, essa relação entre poder e saber não se mantém estática. Assim como no Japão contemporâneo determinadas manifestações culturais antes reprimidas, como a cultura *kawaii* ou a própria indústria do mangá, foram progressivamente assimiladas e ressignificadas pelo Estado e pelo mercado como instrumentos de *soft power* e lucro econômico, o Governo Mundial em *One Piece* revela um interesse seletivo no conhecimento histórico quando este pode ser instrumentalizado a seu favor. Como analisa Okano (2014) sobre a conversão do valor do movimento e estética *kawaii* pelo Estado. A estética *kawaii*, que hoje é pilar da economia japonesa, originou-se de um movimento de resistência e contestação juvenil nas escolas, sendo inicialmente alvo de repressão institucional. Contudo, essa manifestação foi capturada pelo sistema, que substituiu a censura pela mercantilização, transformando a fofura em um produto de massa e uma ferramenta de imagem pública do Estado (Okano, 2014).

Nesse sentido, o arco de *Enies Lobby* pode ser lido como uma alegoria das disputas em torno da memória histórica e da reconstrução identitária observadas no Japão do pós-guerra. Após a derrota em 1945, o país enfrentou não apenas a necessidade de reconstrução material, mas também um intenso processo de reorganização simbólica, no qual determinadas narrativas históricas foram silenciadas ou reconfiguradas em nome da estabilidade política e da consolidação de uma nova ordem institucional. A censura de temas ligados ao imperialismo japonês e aos crimes de guerra, bem como o controle estatal sobre os discursos públicos durante o período de ocupação, revelam uma lógica semelhante àquela representada pelo Governo Mundial em *One Piece*: a supressão do conhecimento enquanto ameaça e sua posterior instrumentalização quando este se torna funcional aos interesses do poder.

Assim como Nico Robin é perseguida por deter um saber capaz de desestabilizar a narrativa oficial, indivíduos e grupos no Japão pós-guerra foram marginalizados por

questionarem versões legitimadas da história nacional. O arco, portanto, opera como uma crítica ficcional às estratégias de apagamento e apropriação da memória coletiva, evidenciando que a violência institucional não se manifesta apenas por meio da força física, mas também pelo controle do passado e pela definição do que pode ou não ser lembrado.

Ao estabelecer esse paralelo, *One Piece* reafirma seu potencial como narrativa que dialoga com processos históricos concretos, utilizando a ficção para problematizar as relações entre poder, conhecimento e memória em contextos marcados por autoritarismo e reconstrução social. Desse modo, o arco de *Enies Lobby* transcende o simples resgate físico de uma personagem e se configura como um embate simbólico entre memória e apagamento, justiça e autoritarismo, redenção individual e violência institucionalizada. Nico Robin encarna o sujeito marginalizado não por seus atos, mas por sua existência e por aquilo que sabe, estabelecendo um elo direto entre a ficção de *One Piece* e debates históricos e sociais sobre regimes que perseguem o conhecimento, reescrevem a história e legitimam a destruição em nome da ordem.

8. A RECONSTRUÇÃO EM ONE PIECE

Ao analisar o arco da história em que é contada a jornada de Nico Robin, *Enies Lobby* de *One Piece*, percebeu-se que são explorados temas como: justiça, reconstrução e redenção, igualmente presentes na cultura japonesa, mas também bastante populares em mangás e *animes*. Na trama de *One Piece*, a ideia de justiça pareceu ser fundamental. A temática da justiça desempenha um papel central no enredo abordado ao mostrar as tentativas dos “Chapéus de Palha”⁴ em resgatar Nico Robin, que está sendo perseguida de forma injusta pelo governo mundial por ter conhecimento de um idioma proibido, nesse contexto, a justiça é simbolizada pela determinação dos personagens principais em desafiar um sistema, que segundo eles é corrupto, a fim de resgatar alguém que merece, segundo a narrativa, uma oportunidade de redenção. No entanto, no cenário do Japão pós-guerra, a busca por justiça pode ser observada no esforço do país em estabelecer um sistema político mais equitativo e aparentemente democrático após a segunda guerra mundial. As reformas implementadas pelas Forças Aliadas, especialmente pelos Estados Unidos, tinham o objetivo de dismantelar estruturas autoritárias e construir uma sociedade mais justa e igualitária, no país derrotado.

⁴ O grupo de Luffy, personagem principal da trama sobre a qual a obra foi erigida, é chamado de “Chapéus de Palha” devido ao chapéu icônico que ele usa, herdado por outro personagem chamado Shanks, e que passou a simbolizar sua identidade e, por extensão, a de sua tripulação. Disponível em: WIKI ONE PIECE. *Piratas do Chapéu de Palha*. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Piratas_do_Chap%C3%A9u_de_Palha. Acesso em: 06 out. 2025.

O tema de reconstrução é recorrente, tanto na trama de *One Piece*, quanto na história do Japão pós-guerra. Em *Enies Lobby*, a reconstrução se manifesta na jornada de Nico Robin para refazer sua vida e identidade após anos de perseguição e isolamento, com a destruição de sua ilha natal, Ohara, e do sacrifício de seus habitantes, simbolizando a devastação que ela precisa lidar. De maneira similar, o Japão pós-guerra enfrentou um período intenso de reconstrução física, social e econômica, com a guerra exigindo um esforço nacional para reconstrução de cidades, da infraestrutura comercial e da economia do país, culminando no milagre econômico japonês nas décadas seguintes.

A redenção, ponto alto emocional do arco de Nico Robin, é caracterizada pela negação por parte da personagem, que acredita que não “merece” ser salva devido a seu passado, mas através do apoio e da aceitação dos “Chapéus de Palha”, encontra motivação para continuar a sonhar, renovando sua fé na humanidade e em si mesma. Da mesma forma, para o Japão pós-guerra, a redenção veio na forma de renascimento e redefinição de sua identidade nacional, com o país trabalhando para se redimir dos horrores da guerra, adotando políticas pacifistas e promovendo a cooperação internacional com a criação do artigo 9 da Constituição Japonesa⁵ (Japão, 1947), que renuncia à guerra como meio de resolver disputas internacionais, é um símbolo dessa busca por redenção.

Por muito tempo foi discutido o papel da arte nos estudos sociais e históricos, através do debate pode-se analisar alguns acontecimentos para além dos escritos tradicionais. Howard S. Becker (1982) argumenta que a arte não é apenas um produto individual do artista, mas também é moldada por contextos sociais, econômicos e históricos, e em obras contemporâneas não seria diferente.

One Piece é uma obra que pareceu causar impacto em jovens e adultos de muitas gerações, tendo narrativas ricas em redenção, união e lutas por inclusão em uma distopia que carrega muitas problemáticas pertinentes à nossa sociedade, o que chama a atenção e gera uma conexão do público com os arcos narrativos apresentados.

Considerando esta obra como um objeto de estudo relevante para análise e discussão, este trabalho dará foco na personagem Nico Robin e como a sua narrativa pode estar refletindo a história japonesa após alguns acontecimentos da Segunda Guerra Mundial.

⁵ Artigo 9. Aspirando sinceramente a paz mundial baseada na justiça e ordem, o povo japonês renuncia para sempre o uso da guerra como direito soberano da nação ou a ameaça e uso da força como meio de se resolver disputas internacionais. Disponível em: Embaixada do Japão no Brasil. Constituição do Japão. Disponível em: <https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/constituicao.html>. Acesso em: 9 jul. 2024.

A construção de um paralelo entre os eventos na narrativa de Nico Robin no arco de *Enies Lobby*, na série de *anime* e mangá *One Piece*, e os acontecimentos do Japão pós-Segunda Guerra Mundial, oferece uma perspectiva instigante e significativa para uma análise. Em momentos de conflitos, surgem sempre narrativas determinantes para que alguns ideais sejam levantados e defendidos sobre a opressão, surgindo assim a imagem do herói, que segundo Campbell (2007, p. 41-42):

O herói composto do monomito é uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica. [...] Tipicamente, o herói do conto de fadas obtém um triunfo microcósmico, doméstico, e o herói do mito, um triunfo macrocósmico, histórico-universais. [...] este último traz de sua aventura os meios de regeneração de sua sociedade como um todo.

Campbell (2007) chama de monomito a jornada trilhada por todo herói que, desde a sua concepção segue um padrão arquetípico de aventura e transformação. Essa estrutura narrativa, identificada por Campbell em seu livro "O Herói de Mil Faces", serve como um modelo fundamental para muitas narrativas mitológicas, religiosas e de ficção, demonstrando a ressonância e a relevância dos temas heroicos através das culturas e épocas. A “jornada do herói” descrita por Campbell é composta por uma série de etapas universais que incluem a chamada à aventura, a recusa do chamado, o encontro com mentores, a travessia do limiar, enfrentamento de provas, a revelação de verdades ocultas, a batalha final e o retorno transformado.

O enredo da personagem Nico Robin segue essa proposta narrativa e seus conflitos trazem para o leitor a sua importância perante uma batalha pessoal e social em que ela está inclusa como peça central, empenhando um papel determinante em questões que vão além do papel de “donzela em perigo” que mulheres geralmente costumam ter em conflitos de obras do gênero *shonen*⁶.

Tanto a jornada de Nico Robin quanto os eventos pós-Segunda Guerra Mundial no Japão são marcados por períodos de crise e de reconstrução. No arco de *Enies Lobby*, Robin enfrenta uma crise existencial e emocional enquanto lida com seu passado, e busca se reconectar com seus companheiros da tripulação dos “Chapéus de Palha”. No pós-guerra japonês, o país enfrentou uma crise econômica e social, seguida por um período de reconstrução e

⁶ A palavra “shonen” quer dizer literalmente menino ou garoto, e é usada para mangás destinados ao público jovem masculino abaixo dos 18 anos. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/splash/noticias/2024/03/18/o-que-e-shonen-e-shoujo-entenda-as-demografias-dos-mangas-japoneses.htm#>>. Acesso em: 25 de maio de 2024.

desenvolvimento. Comparar como os personagens e o país lidaram com essas crises pode revelar uma percepção sobre resiliência e adaptação diante divergências.

Questões de identidade e trauma também são destaques na narrativa fictícia de Nico Robin com a narrativa real do povo japonês. Robin carrega o peso de seu passado como uma criança perseguida e como uma figura central em um conflito global, da mesma forma, o Japão enfrentou o trauma da guerra e teve que reconstruir sua identidade nacional e internacional. Comparar as jornadas de recuperação emocional e identitária pode fornecer uma visão profunda sobre os processos de cura e reconciliação. Robin também luta contra a opressão do Governo Mundial⁷ e busca sua própria liberdade e a dos que ama, da mesma forma, o Japão enfrentou a ocupação estrangeira e lutou por sua autonomia e liberdade.

Ao estabelecer um paralelo entre a trajetória de Nico Robin na obra *One Piece* e os acontecimentos que marcaram o Japão no período pós-Segunda Guerra Mundial, este trabalho propõe uma reflexão aprofundada sobre temas complexos e universais, como trauma, identidade, exclusão e reconstrução. A análise busca demonstrar como a ficção, especialmente por meio da construção de narrativas simbólicas e personagens densos, pode não apenas espelhar realidades históricas, mas também oferecer novas camadas de compreensão sobre a condição humana e os processos coletivos de memória, resiliência e superação.

9. ONE PIECE: O QUE A TEORIA SOCIAL PODE AUXILIAR PARA A PERCEPÇÃO DAS CATEGORIAS REFERENCIAIS DA PESQUISA

Howard S. Becker é um sociólogo americano, reconhecido por seus estudos sobre desvios, cultura e profissões. Conhecido por seu trabalho seminal *Outsiders* (1963), onde propõe uma análise do comportamento desviante não como uma qualidade intrínseca dos indivíduos, mas como uma construção social moldada pela interação entre a pessoa e as normas sociais, introduzindo o conceito de *labeling theory*, ou teoria do etiquetamento, que sugere que os atos de desvio são rotulados como tais pelas reações da sociedade (BECKER, 2008), ou seja, o desvio é uma definição atribuída por aqueles que possuem o poder de criar normas e definições dentro de uma cultura. Becker, influenciado pela Escola de Chicago, utilizou métodos qualitativos para explorar como as subculturas, especialmente as artísticas e as de

⁷ O Governo Mundial é uma organização política fictícia que controla a maior parte do mundo em *One Piece*, governada pelos Cinco Anciões, que na verdade respondem a um governante secreto chamado Im, cuja existência é desconhecida pelo público. Estabelecido há 800 anos, o Governo Mundial conta com os marinheiros como sua força militar principal, liderada pelo Almirante da Frota, enquanto a Cipher Pol realiza operações clandestinas como sabotagem, espionagem e assassinato. Seus principais inimigos são piratas e revolucionários. Cf: GOVERNO MUNDIAL. In: **One Piece Wiki**. Disponível em: <https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Governo_Mundial>. Acesso em: 28 de maio de 2024.

desvio, desenvolvem seus próprios sistemas de valores e normas, muitas vezes em oposição às normas sociais amplamente aceitas (BECKER, 2008).

Outro ponto relevante da obra de Becker está relacionado ao conceito de "carreiras desviantes", que ele aplica principalmente aos usuários de drogas, como a maconha, tema de outro estudo importante seu. Ele argumenta que o envolvimento com a droga e o comportamento desviante não é algo que acontece de forma abrupta ou isolada, mas sim como um processo gradual em que o indivíduo aprende a desenvolver técnicas e atitudes próprias do grupo desviante. Seu trabalho também abordou questões metodológicas, tendo Becker enfatizado a importância da perspectiva do pesquisado, ou seja, de ver o mundo "pelo ponto de vista do outro", algo que caracteriza seu enfoque interacionista simbólico (BECKER, 2008).

Além disso, Becker também fez importantes contribuições para a sociologia da arte com sua obra *Art Worlds* (1982), na qual argumenta que a criação artística não é o produto isolado de um único gênio, mas sim o resultado de um esforço colaborativo envolvendo vários atores, como artistas, distribuidores, críticos e o público em geral que constituem o que ele denomina de "mundos da arte" (BECKER, 1982). Esse enfoque relacional expandiu o entendimento da sociologia da cultura, enfatizando o papel das redes sociais e da cooperação coletiva na produção artística, como menciona Pierre Bourdieu ao afirmar que "a produção artística é o resultado de um campo de forças, em que artistas, críticos e instituições estão constantemente em interação, definindo o que é legitimado como arte" (BOURDIEU, 1996), o que complementa a visão de Becker sobre o caráter coletivo e interdependente do mundo artístico.

As ideias de Becker continuam a influenciar áreas como a criminologia, a sociologia da cultura e os estudos organizacionais, e trouxe reflexões importantes sobre as interações entre poder, norma e desvio, contribuindo significativamente para o entendimento da marginalidade e das subculturas no contexto das sociedades modernas. Os seus textos, especialmente suas análises sobre desvio, normas sociais e subculturas, são fundamentais para nos ajudar a interpretar obras modernas como *One Piece*, de Eiichi Oda, que frequentemente tecem narrativas em paralelo com acontecimentos do mundo real.

A teoria do etiquetamento, desenvolvida por Becker em sua obra *Outsiders* (1963), sugere que o desvio não é inerente ao ato, mas sim uma construção social, onde o comportamento de um indivíduo é rotulado como desviante pelas reações e definições impostas pela sociedade. Aplicando essa teoria ao universo de *One Piece*, podemos examinar como personagens como Nico Robin são marginalizados pela sociedade não apenas por suas ações, mas pela percepção que instituições poderosas, como o Governo Mundial, têm delas.

A trajetória de Nico Robin na obra seja, talvez, a aplicação mais literal da teoria de Becker sobre como o rótulo de “criminoso” é imposto por instâncias de controle social para neutralizar ameaças à ordem vigente. Ao sobreviver ao Buster Call em Ohara, Robin não foi rotulada como “Criança Demônio” por cometer atos de violência, mas sim por possuir o capital cultural, no sentido proposto por Bourdieu, necessário para decifrar os Poneglyphs. O Governo Mundial, agindo como o principal 'empreendedor moral' (BECKER, 2008) da série, criou a regra que proíbe o estudo do Século Perdido e aplicou essa regra a Robin para justificar sua perseguição. Nesse contexto, a recompensa de 79 milhões de berries imposta a uma criança não servia apenas como incentivo à sua captura, mas como uma “etiqueta” pública que forçava a sociedade a vê-la como um perigo intrínseco, impedindo qualquer tentativa de integração social.

Isso espelha a teoria de Becker sobre como o poder institucional determina quem será rotulado como desviado. Becker (2008) explica que "os grupos sociais criam o desvio ao fazer as regras cuja infração constitui o desvio, e ao aplicar essas regras a pessoas particulares, etiquetando-as como *outsiders*". A partir desse eixo teórico, podemos compreender melhor o papel das instituições em *One Piece* na construção de "inimigos" da ordem, tal como Robin, que são rotulados de forma a justificar o controle social e a manutenção do poder.

Além disso, o trabalho de Pierre Bourdieu sobre campos sociais e simbólicos, como em *A Distinção* (1984), também pode ser aplicado ao universo de *One Piece*. Bourdieu argumenta que os campos sociais são arenas de luta simbólica onde diferentes agentes buscam legitimar seus valores e práticas. Isso pode ser visto nas diferentes facções em *One Piece*, como piratas, revolucionários e o Governo Mundial, cada uma tentando impor sua visão de mundo e seu poder simbólico sobre os demais. Bourdieu (1984) aponta que "as lutas simbólicas têm o poder de estruturar o mundo social", e isso se reflete claramente na batalha ideológica presente na série entre liberdade e controle autoritário.

Em paralelo, sociólogos como Erving Goffman, em sua obra *Estigma: Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada* (1963), complementam essa análise ao discutir o conceito de estigmatização, que também pode ser observado em *One Piece*. Goffman argumenta que o estigma é uma marca de vergonha imposta a indivíduos ou grupos desviantes, o que os coloca em uma posição de desvantagem social (Goffman, 1988). Na série, Robin carrega o estigma de ser a "Criança Demônio", o que influencia como outros personagens a tratam e como ela própria se enxerga no mundo. A construção de sua identidade como uma figura perigosa e indesejável é um exemplo claro de como o estigma opera na narrativa, reforçando o isolamento e o sofrimento da personagem.

Essa estigmatização, como discutida por Goffman (1988), gerou em Robin uma identidade deteriorada que a acompanhou por décadas. A marca de “traidora” e “portadora da destruição” tornou-se um estigma tribal, onde qualquer pessoa que se associasse a ela seria contaminada pela mesma desvantagem social. Como resultado, Robin internalizou a crença de que sua própria existência era um crime, um processo que Becker define como o estágio final da carreira desviante: quando o indivíduo aceita o rótulo imposto e passa a agir conforme a expectativa do grupo dominante, isolando-se e evitando laços afetivos para não “contaminar” terceiros.

Ao aplicarmos o conceito de "mundos da arte" de Becker em *Art Worlds* (1982) à análise de *One Piece*, podemos expandir nosso entendimento sobre como a narrativa da série é construída. Becker argumenta que a criação artística é o resultado da colaboração entre diversos atores, como artistas, críticos, distribuidores e o público, que constroem juntos o que é legitimado como arte. De maneira semelhante, *One Piece* constrói seu próprio universo a partir de múltiplas influências culturais, históricas e sociais que refletem e criticam o mundo real. O processo colaborativo descrito por Becker pode ser visto na forma como a série é consumida e interpretada por um público global, que interage com a narrativa e ajuda a moldá-la.

Ian Condry, em sua obra *The Soul of Anime* (2013), observa que a cultura popular japonesa, incluindo *animes* como *One Piece*, muitas vezes aborda questões sociopolíticas que refletem dinâmicas de poder e resistência do mundo real. Condry argumenta que o *anime* e o *mangá* não são meras formas de entretenimento, mas servem como "espaços de imaginação social onde os públicos podem explorar e debater temas de identidade, injustiça e mudança social" (Condry, 2013). Assim, ao aplicar as teorias de Becker, Goffman, Bourdieu e Condry, podemos ver como *One Piece* funciona não apenas como uma narrativa de aventura, mas como um reflexo crítico das tensões e injustiças do mundo moderno, oferecendo uma análise profunda sobre resistência, desvio e poder.

Na perspectiva interacionista desenvolvida por Becker, o comportamento desviante não possui um significado fixo ou essencial, sendo definido a partir das reações sociais e da aplicação de regras por grupos dotados de poder simbólico. Em *Outsiders*, Becker (2008) afirma “os grupos sociais criam o desvio ao fazer as regras cuja infração constitui o desvio e ao aplicá-las a pessoas particulares”, o que implica que a validade dessas regras depende de sua aceitação social e de sua eficácia em organizar a ordem simbólica. Quando as instâncias responsáveis por definir e impor tais normas, como o Estado ou outras instituições de controle social, passam a ser contestadas, suas classificações perdem força reguladora, abrindo espaço para a reinterpretação de práticas anteriormente rotuladas como ilegítimas. Bourdieu (1989)

contribui para essa compreensão ao demonstrar que a norma só opera plenamente enquanto integra a *doxa*, isto é, enquanto é percebida como natural, evidente e indiscutível; quando essa naturalização é rompida por atos heréticos que revelam o caráter arbitrário das categorias dominantes, ocorre uma crise da autoridade simbólica. Nesse contexto, o comportamento previamente definido como desviante não se transforma automaticamente em norma, mas deixa de funcionar como sinal de inferioridade moral ou ameaça à ordem, podendo ser ressignificado como prática legítima, necessária ou até ética. Assim, a passagem do desvio à legitimidade não se dá por uma mudança intrínseca do ato em si, mas pela transformação das relações de poder que sustentam sua classificação, evidenciando que as fronteiras entre norma e desvio são historicamente construídas e politicamente disputadas.

A mudança nesse ciclo ocorre apenas quando o bando dos Chapéu de Palha desafia o poder simbólico do Governo Mundial em *Enies Lobby*. Ao queimar a bandeira do Governo, Luffy e seus companheiros rejeitam a legitimidade do órgão rotulador. Esse ato de resistência exemplifica o que Ian Condry (2013) descreve como a exploração de temas de injustiça social através do *anime*: a narrativa força o espectador a perceber que o “desvio” de Robin era, na verdade, um ato de preservação histórica e cultural. Portanto, a redenção da personagem não passa apenas pelo seu resgate físico, mas pela desconstrução do estigma de “demônio” e pela reivindicação de sua identidade como arqueóloga, provando que as categorias de “legalidade” e “moralidade” são, como Becker defende, construções de poder e não verdades absolutas.





Figuras 16, 17 e 18: Momento em que a bandeira do Governo Mundial é queimada pelos tripulantes do bando dos “Chapéus de Palha”, no *anime* e mangá respectivamente.

Essa queima da bandeira também pode analisada por comportamentos sociais já discutidos por Pierre Bourdieu, que denomina atos como estes de Violência Simbólica: para o autor, essa forma de violência é sutil e invisível, ocorrendo quando o oprimido aceita as categorias de classificação do opressor como legítimas e naturais (Bourdieu, 1989). Nico Robin, ao longo de vinte anos, não foi apenas perseguida fisicamente; ela foi vítima desse poder simbólico ao internalizar o rótulo de “Criança Demônio. Ela acreditava que sua existência era um fardo, aceitando a definição do Governo Mundial sobre quem ela era.

Quando Luffy ordena que a bandeira seja queimada, ele pratica um ato de heresia. Na teoria de Bourdieu, o herético é aquele que rompe com a doxa (o senso comum político e social) para revelar que as verdades impostas pelo Estado são, na verdade, arbitrárias. Ao destruir o símbolo máximo da instituição, os Chapéu de Palha retiram do Governo Mundial o “monopólio da indicação legítima” (Bourdieu, 1989, p. 148). Eles demonstram que a autoridade de rotular Robin como “desviante” não é absoluta, mas uma construção de poder (Bourdieu, 1989).

Essa subversão permite que Robin realize o que Howard Becker (2008) descreve como a rejeição do “rótulo master”. Em *Outsiders*, Becker explica que o rótulo de desviante muitas

vezes se torna a característica principal da identidade de uma pessoa perante a sociedade. O grito de “Eu quero viver!” é o momento em que a personagem deixa de se ver pelo espelho da instituição (o Governo) e passa a reconstruir sua própria identidade fora da “carreira desviante” que lhe foi imposta. A queima da bandeira é, portanto, o ato necessário para desmoronar a estrutura de poder simbólico que mantinha Robin aprisionada em sua própria mente muito antes de estar aprisionada em correntes de kairouseki⁸ pelo Governo neste arco.



Figuras 19 e 20: Momento no mangá e anime de *One Piece* em que Nico Robin grita para seus colegas da Tripulação dos “Chapéus de Palha” o seu desejo de continuar viva.

⁸ Pedras especiais capazes de anular os poderes dos usuários de Akuma no Mi. No arco, ao ser capturada pelo Governo Mundial, Nico Robin é mantida acorrentada com esse material, o que impede sua fuga e o uso de suas habilidades. Fonte: **Pedra do Mar**. In: *One Piece Wiki*. [S. l.], [202-?]. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Pedra_do_Mar. Acesso em: 4 jan. 2026.

A sociedade japonesa tende historicamente a priorizar a harmonia coletiva e a conformidade normativa, de modo que qualquer comportamento que não esteja alinhado ao consenso social pode gerar sentimento de vergonha e ostracismo. Estudos antropológicos e sociológicos chamam atenção para essa centralidade da vergonha como regulador social, em que o indivíduo busca evitar ações que possam prejudicar sua “face” social perante o grupo, sob risco de exclusão simbólica ou moral (cultura da vergonha) (Antunes e Lopes, 2025). Em *One Piece*, a estigmatização de Nico Robin como “Criança Demônio” funciona como mecanismo semelhante de exclusão: o Governo Mundial rotula e projeta sobre ela uma responsabilidade simbólica que não é fruto de um ato criminal, mas de uma percepção social imposta, levando a personagem a viver isolada e perseguida como se fosse um perigo estrutural. A narrativa de *Enies Lobby* reflete essa lógica cultural, assim como na sociedade japonesa real, o “desvio” aqui não é meramente um ato, mas uma imposição social que antecede a compreensão dos fatos em si, transformando Robin num *outsider* institucionalizado.

Pesquisas sobre a sociedade japonesa destacam a importância de estruturas hierárquicas e a internalização de normas sociais desde a infância, como evidenciado no estudo de Wataru Kikuchi sobre a constituição da hierarquia na sociedade japonesa moderna, com ênfase em instituições como a escola, a família e relações de poder entre indivíduos (KIKUCHI, 2020). No arco de *Enies Lobby*, essa lógica hierárquica aparece claramente no sistema do Governo Mundial que decide unilateralmente a pena de Robin sem pretexto jurídico justo, onde a norma (proibição de decifrar o Século Perdido) não é discutida ou negociada, mas aplicada de forma rígida para manter a ordem. A trajetória dos “Chapéus de Palha” para salvá-la é, neste sentido, uma ruptura dessa hierarquia normativa, desafiando a imposição do Estado e colocando em xeque a legitimidade das instituições dominantes, assim como Robin desafia a narrativa que lhes foi atribuída ao se afirmar vivamente como pessoa que quer viver, e não apenas um símbolo de “erro social”.

Outro conceito cultural japonês que auxilia na compreensão da narrativa de *One Piece* é o de *gaman* (“suportar o aparentemente insuportável com paciência e dignidade”)⁹ que é descrito como uma virtude social que valoriza a resistência silenciosa diante de condições adversas, reforçando a conformidade ao invés da transgressão explícita. Ao longo da maior parte de sua vida, Robin incorpora essa forma de resistência internalizada: ela tolera sua perseguição, se coloca em posição sacrificável e aceita o rótulo imposto. Essa dinâmica espelha a pressão sociocultural japonesa para que o indivíduo suporte injustiças e se adapte, em vez de

⁹ GAMAN. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gaman>. Acesso em: 4 jan. 2026.

confrontar as estruturas que o oprime. Em *Enies Lobby*, a libertação de Robin e sua afirmação de desejo de viver significam justamente a quebra dessa forma de *gaman* sua resistência deixa de ser silenciosa, e isso gera um choque simbólico semelhante ao que ocorre quando normas culturais altamente internalizadas são desafiadas.

Estudos sobre adaptação cultural apontam que normas e expectativas coletivas podem “disciplinar” o indivíduo a tal ponto que comportamentos percebidos como desviantes são vistos como ameaças à ordem interna do grupo, implicando forte pressão social contra qualquer forma de dissidência ou diferença percebida (Santos e Nakagawa, 2017). A jornada dos “Chapéus de Palha” para resgatar Robin funciona como uma resposta direta a essa pressão normativa ao invés de se submeter às expectativas e rótulos impostos, o grupo refuta a definição social dominante e reconstitui um novo sentido de pertencimento e legitimidade para a personagem. Em termos socioculturais, isso ecoa a tensão entre adaptação e resistência: onde a sociedade (representada pelo Governo Mundial e seus seguidores) busca disciplinar e normalizar, os “Chapéus de Palha”, como um coletivo heterogêneo, redefinem a norma a partir da solidariedade e da recusa de pactuar com exclusões injustificadas.

Diante do conjunto teórico mobilizado ao longo deste capítulo, o presente trabalho fundamenta-se nas contribuições de Howard S. Becker, Erving Goffman e Pierre Bourdieu como eixos analíticos centrais para a compreensão da construção social do desvio, dos processos de estigmatização e das dinâmicas de poder simbólico. A partir da teoria do etiquetamento proposta por Becker, torna-se possível compreender o desvio não como uma qualidade intrínseca dos atos ou dos indivíduos, mas como resultado de processos institucionais de rotulação conduzidos por grupos socialmente legitimados. As reflexões de Goffman permitem aprofundar essa análise ao evidenciar os efeitos subjetivos e identitários do estigma, especialmente no que diz respeito à produção de identidades deterioradas e à internalização de categorias impostas socialmente. Já a perspectiva de Bourdieu contribui para compreender como essas classificações são sustentadas por estruturas de poder simbólico que operam de forma naturalizada, sendo aceitas como legítimas dentro da ordem social.

Quando articuladas ao contexto histórico e cultural japonês (marcado pela valorização da harmonia coletiva, pela centralidade da vergonha como mecanismo de controle social e pela persistência histórica de práticas de exclusão simbólica) essas abordagens teóricas permitem interpretar o arco de *Enies Lobby*, na obra *One Piece*, como uma representação crítica da produção normativa e da marginalização institucionalizada. Nesse sentido, a trajetória de Nico Robin evidencia como o comportamento rotulado como desviante pode funcionar como instrumento de manutenção da ordem vigente, ao mesmo tempo em que revela a possibilidade

de resistência simbólica e redefinição identitária quando essa ordem é contestada. Assim, o referencial teórico aqui apresentado não apenas fundamenta a análise da narrativa proposta neste trabalho, como também oferece um quadro interpretativo consistente para compreender as relações entre norma, desvio e poder na obra analisada, orientando a leitura sociológica desenvolvida nos capítulos subsequentes.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar as relações discursivas de justiça, reconstrução e redenção na narrativa do arco Enies Lobby, a partir da trajetória de Nico Robin, articulando essa construção ficcional com os processos históricos e sociais do Japão pós-guerra. A análise do enredo da personagem, desenvolvida ao longo do trabalho, permitiu compreender como a narrativa de One Piece estrutura simbolicamente o conflito entre indivíduo e instituição, colocando o conhecimento como elemento central de tensão. A perseguição sofrida por Nico Robin, motivada pelo saber que carrega e pelo potencial subversivo desse conhecimento frente à ordem estabelecida, evidencia uma lógica narrativa que associa poder, controle da memória e violência institucional, elementos que encontram correspondência em contextos históricos reais.

Ao examinar o arco Enies Lobby sob a perspectiva da análise narrativa, foi possível identificar como o discurso do Governo Mundial opera por meio do apagamento, da estigmatização e da negação da existência do sujeito dissidente. A trajetória de Nico Robin revela que sua marginalização não se dá por ações concretas, mas pela ameaça simbólica representada por sua própria existência enquanto portadora de uma memória proibida. Esse mecanismo narrativo dialoga diretamente com os processos vivenciados pelo Japão no período pós-guerra, marcado pela censura de determinados discursos, pelo silenciamento de eventos históricos e pela reorganização da memória coletiva em função de novos interesses políticos e ideológicos.

Nesse sentido, o paralelo estabelecido entre a narrativa ficcional e o contexto histórico japonês mostrou-se consistente, na medida em que ambos evidenciam estratégias semelhantes de controle social e reconstrução identitária. Assim como no Japão pós-guerra, em que determinados saberes foram suprimidos ou reconfigurados para atender às demandas de um novo projeto nacional, o universo narrativo de One Piece apresenta instituições que, ao mesmo tempo em que criminalizam o conhecimento, buscam apropriá-lo quando reconhecem sua utilidade estratégica. A análise do enredo de Nico Robin permite, portanto, compreender como

a ficção mobiliza elementos históricos para refletir criticamente sobre as dinâmicas de poder, memória e resistência.

Dessa forma, conclui-se que os objetivos desta pesquisa foram alcançados, uma vez que a investigação demonstrou que o arco Enies Lobby funciona como um espaço narrativo privilegiado para a representação de processos de violência institucionalizada, apagamento histórico e resistência simbólica. A personagem Nico Robin sintetiza essas questões ao longo de sua trajetória, configurando-se como uma figura narrativa que corporifica a luta pela preservação da memória e pela legitimação do conhecimento frente a estruturas autoritárias. A análise desenvolvida confirma, ainda, a hipótese de que *One Piece* é resultado da interação entre o contexto sócio-histórico japonês, o mercado editorial e a expressão artística de seu autor, refletindo tensões reais por meio da linguagem ficcional.

Por fim, este trabalho reafirma o potencial do mangá e do *anime* como objetos relevantes para os estudos literários e culturais, especialmente no campo da análise narrativa. Ao articular o enredo de Nico Robin com acontecimentos históricos do Japão pós-guerra, a pesquisa evidencia como a ficção pode operar como ferramenta de reflexão crítica sobre justiça, pertencimento, dor e reconstrução social. Assim, a obra *One Piece* se consolida não apenas como produto cultural de grande alcance, mas como narrativa capaz de dialogar de forma complexa com a história e com as estruturas de poder da sociedade contemporânea, ampliando as possibilidades de investigação no âmbito das Letras.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Isadora; LOPES, Clara. A vergonha japonesa por trás da guerra: Um estudo sobre os desdobramentos do caso das mulheres de conforto . **Revista de Iniciação Científica em Relações Internacionais**, [S. l.], v. 12, n. 24, p. 1–16, 2025. DOI: 10.22478/ufpb.2318-9452.2025v12n24.68776. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/ricri/article/view/68776>. Acesso em: 27 jan. 2026.

BAKHTIN, Mikhail (e VOLOCHINOV, Valentin). **A produção social da linguagem: uma leitura do texto de Mikhail Bakhtin (V. N. Volochinov), Marxismo e filosofia da linguagem**. Trans – Revista de Tradutologia, SciELO Brasil. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/trans/a/3Sshdj4ZWHCxCp7g7xFQYvK/>. Acesso em: 28 jan. 2026.

BECKER, Howard S. 1982. **Art Worlds**. Berkeley & Los Angeles, Cal.: University of California Press. CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005. BECKER, Howard S. **Outsiders: estudos de sociologia do desvio**. Tradução de: Marina Barros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BOURDIEU, Pierre. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BOURDIEU, Pierre. **The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field**. Stanford: Stanford University Press, 1996.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2007.

CABALLERO, A. L. A. **Shoujo mangá: explorando temas e sua importância na sociedade**. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Letras Português) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2024. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/33123?&locale=pt_BR. Acesso em: 15/09/2025.

CALIXTO, K. da S.; SILVA, J. B. P.; DA SILVA, F. S. F.; DE SANTANA, G. F. O racismo como arma para manutenção da necropolítica em arquipélago de sabaody e ilha dos homens-peixe de *One Piece* (1999). **OBSERVATÓRIO DE LA ECONOMÍA LATINOAMERICANA**, [S. l.], v. 21, n. 9, p. 12738–12757, 2023. DOI: 10.55905/oelv21n9-121. Disponível em: <https://ojs.observatoriolatinoamericano.com/ojs/index.php/olel/article/view/1541>. Acesso em: 02 jan. 2026.

CANDIDO, Antonio. **Literatura e sociedade**. 9. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2006.

CLEMENTS, Jonathan; MCCARTHY, Helen. **The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917**. 3. ed. Berkeley: Stone Bridge Press, 2015. DOWER, John W. **Abraçando a derrota: o Japão na esteira da Segunda Guerra Mundial**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

CONDY, Ian. **The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story**. Durham: Duke University Press, 2013.

CONEXÃO PLANETA. **Hokusai: A Grande Onda que varreu o mundo**. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://conexaoplaneta.com.br/blog/hokusai-a-grande-onda-que-varreu-o-mundo/>. Acesso em: 15/07/2025. FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. 28. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014. GOFFMAN, Erving. **Estigma: Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada**. Rio de Janeiro: LTC, 1988.

EAGLETON, Terry. **Marxismo e crítica literária**. São Paulo: Unesp, 2011.

FIORIN, José Luiz. **Modalização: da língua ao discurso**. ALFA: Revista de Linguística, UNESP, v. 44, 2001. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/4204>. Acesso em: 28 jan. 2026.

FUNDAÇÃO JAPÃO EM SÃO PAULO. **Hokusai Manga: Imagens Engraçadas? マンガは「戯画」か?**. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://fjsp.org.br/20122020-01/>. Acesso em 06/10/2025.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2021.

GRAVETT, Paul. **Mangá: sessenta anos de quadrinhos japoneses**. São Paulo: Conrad, 2006.

GRAVETT, Paul. **Mangá: sessenta anos de quadrinhos japoneses**. São Paulo: Conrad, 2006.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2006.

JAPÃO. Constituição do Japão, de 3 de maio de 1947. Tóquio: Governo do Japão, 1947. Disponível em: Embaixada do Japão no Brasil. Constituição do Japão. Disponível em: <https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/constituicao.html>. Acesso em: 9 jul. 2024.
HARVARD ART MUSEUM (EUA). **Nezumi no Sōshi (The Tale of the Rat)**. Emakimono, Japão, Século XV. Disponível em: <https://www.tobunken.go.jp/exhibition/202103/english/handscroll/>. Acesso em: 06/10/2025.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **One thousand years of manga**. Paris: Flammarion, 2007.

LOPES, M. C. M. **A Proliferação das Artes no Período Tokugawa**. In: Encontro de História da Arte, 20. Anais... Campinas: UNICAMP, 2017. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/eventos/index.php/eha/article/download/4399/4206/11294>. Acesso em 06/10/2025.

LUYTEN, Sonia. **Mangá: o Japão que invade o mundo**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2011.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade**. Ciência & Saúde Coletiva, Rio de Janeiro, v. 17, n. 3, p. 621–626, 2012. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232012000300007. Acesso em: 4 jan. 2026.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2005.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2005. OKANO, Michiko. **A estética Kawaii - origem e diálogo**. In: Encontro Internacional de Pesquisadores em Arte Oriental, 2014, São Paulo. Anais do Encontro Internacional de Pesquisadores em Arte Oriental. São Paulo: Universidade Federal de São Paulo, 2014.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SANTOS, Patrícia Rodrigues dos; NAKAGAWA, Elisa Yumi. **Adaptação cultural e normas sociais no Japão: desafios enfrentados por estrangeiros**. *Revista Latino-Americana de Estudos do Trabalho*, [S. l.], v. 22, n. 37, p. 89–110, 2017. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/4070/407055545013/>. Acesso em: 3 jan. 2026.

SATO, Cristiane A. **Japop: O Poder da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: NSP/Editora JBC, 2007.

SCHODT, Frederik L. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. Tokyo: Kodansha International, 1983.

SEVERINO, Antônio Joaquim . **Metodologia do trabalho científico**. 23.ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2010.

SHODT, Frederik L. **Dreamland Japan: Writings on Modern Manga**. Berkeley: Stone Bridge Press, 1996.

SILVA, Marcos Antônio da. **A cultura da vergonha no Japão: aspectos históricos e sociais**. *Revista Interdisciplinar de Relações Internacionais*, João Pessoa, v. 5, n. 1, p. 45–63, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/ricri/article/view/68776>. Acesso em: 2 jan. 2026. KIKUCHI, Wataru. **A escola e o estabelecimento da hierarquia na sociedade japonesa**. *Cadernos CERU*, São Paulo, v. 31, n. 1, p. 123–142, 2020. Disponível em: <https://revistas.usp.br/ceru/article/view/182164>. Acesso em: 2 jan. 2026. GAMAN. In: **Wikipédia: a enciclopédia livre**. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gaman>. Acesso em: 4 jan. 2026.

SOARES, Diego Francisco Vieira. **O Processo Histórico Dos Animes e Mangás No Brasil**. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2022. Disponível em: <https://bibliodigital.unijui.edu.br/items/df4e9d81-d9a7-4ad0-af09-3b402dfe2b0c>. Acesso em 06/10/2025.

VERGUEIRO, Waldomiro. **A indústria dos mangás no Japão: história, cultura e economia**. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs.). *A arte de ler e ensinar quadrinhos*. São Paulo: Cortez, 2016.

YANAGUIYA, Anielle Miranda. **Amor entre garotos, de garotas para garotas**: estudo sobre a tradição homoafetiva masculina no Japão e sua reflexão no shōjo manga e o subgênero Boys' Love. 2022. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, University of São Paulo, São Paulo, 2022. doi:10.11606/D.8.2022.tde-20062023-152933. Acesso em: 2025-10-06.