e-scrita ISSN 2177-6288

V. 16 – 2025.1. SILVA, Tainá A. da

ONE PIECE, DE EIICHIRO ODA: ARTE, SOCIEDADE, GEOGRAFIA, COMUNICAÇÃO E POLÍTICAS TEXTUAIS

Tainá Andrade da Silva[1]

RESUMO: Este artigo analisa o *mangá One Piece*, de Eiichiro Oda, destacando como a obra aborda questões sociopolíticas e culturais por meio de personagens que representam e empoderam cidadãos marginalizados. Tendo como base o pensamento de Raymond Williams acerca da democratização da cultura e de Milton Santos, acerca do lugar e do valor dos indivíduos, explora-se a geografia complexa e as hierarquias de poder ficcionalizadas pela narrativa japonesa, comparando-as à realidade dos subalternizados dentro do contexto colonialista. Por meio da investigação das revelações do personagem Dr. Vegapunk, na passagem ficcionalizada do arco *Egghead*, avalia-se, por meio da análise crítica de suas ações na obra, a importância da arte como veículo de resistência às narrativas dominantes e como força catalisadora de transformações sociais.

Palavras-chave: Mangá. Leitura. Sociedade.

ONE PIECE, BY EIICHIRO ODA: ART, SOCIETY, GEOGRAPHY AND POLITICAS IN COMMUNICATION

ABSTRACT: This article analyzes the *manga One Piece*, by Eiichiro Oda, a work that addresses socio-political and cultural issues through social representation in which its characters offer possibilities for representation and empowerment of the marginalized citizens. Based on the ideas of Raymond Williams on the democratization of culture and Milton Santos's concerns on the place and value of individuals, the article explores the complex geography and hierarchies of power fictionalized by Oda, comparing them to the reality of the subordinated individuals within the colonialist context. The analysis of the revelations of the character Dr. Vegapunk, in the passage of the the *Egghead* arc, the importance of art as a vehicle of resistance Regarding the dominant narratives and as a catalyzing force for social transformation is assessed through critical analysis of the work

Keywords: Mangá. Reading. Society.

Introdução

> Uma cultura tem dois aspectos: os significados e direções conhecidos, em que seus membros são treinados; e as novas observações e significados, que são apresentados e testados. Estes são os processos ordinários das sociedades humanas e das mentes humanas, e observamos através deles a natureza de uma cultura: que é sempre tanto tradicional quanto criativa; que é

[1] Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Orcid: https://orcid.org/0000-0001-5704-8193. E-mail: andradetaina777@gmail.com.

> tanto os mais ordinários significados comuns quanto os mais refinados significados individuais. Usamos a palavra cultura nesses dois sentidos: para designar todo um modo de vida – os significados comuns; e para designar as artes e o aprendizado – os processos especiais de descoberta e esforço criativo.
>
> *Williams, 1958, p. 2*.

O pensamento de que a cultura é um duplo funcionamento entre o que concerne o cotidiano e o que é próprio das artes, através do qual se permite a construção de ideias, reflexões e atitudes de indivíduos e coletivos, aproxima o campo cultural do universo dos sujeitos em suas diferenças. Então, mesmo quando, "com exceção de alguns bolsões atípicos, o espaço urbano é diferentemente ocupado em função das classes em que se divide a sociedade urbana" (SANTOS, 2007, p. 164), os mais diversos cidadãos localizados nos mais distintos espaços produzem e recebem cultura, sendo capazes de agir criticamente por meio dessa cultura partilhada se assim desejarem.

Quando obras realizadas em países fora do eixo global hegemônico são avaliadas, pode-se perceber uma forte presença de um ideal comunitário, ainda que o Capitalismo, vigente em quase todos os espaços, preze por valores como individualismo e meritocracia. Além disso, é possível verificar como muitas produções realizadas fora do chamado "centro global" trazem protagonistas cujas aventuras se inserem em contextos sociais e políticos nos quais o público subalternizado consegue se enxergar e inspirar. Quer dizer, aquele indivíduo que em sua cotidianidade é posto à margem da sociedade, no âmbito da representação artística é visto como alguém capaz de disputar espaço. Ainda que seja somente nas áreas de comunicação e cultura, o que problematiza a relação entre narrativa oficial *versus* realidade, esta última pouco ou mal representada pelas obras produzidas pela grande indústria. Assim, "o cidadão, a partir das conquistas obtidas, tem de permanecer alerta para garantir e ampliar sua cidadania" (SANTOS, 2007, p. 16). Se a hegemonia é uma disputa constante, a arte, encarada sob a ótica do materialismo cultural, pode mesmo partir de seus trabalhadores com suas demandas que, caso atendidas, ajudam a incentivar percepções transformadoras, rejeitando as ideologias representadas em produções hegemônicas (Cf. WILLIAMS, 1958).

Considerando as ponderações de Raymond Williams (1958) sobre as relações de poder na sociedade e como elas se manifestam na produção cultural, o artigo considera a análise crítica

do fenômeno do *mangá*[2] *One Piece*[3] (ODA, 1997) a partir da recepção do mesmo como obra que aborda e desafia estruturas existentes por conta da representatividade de seus personagens, o que visibiliza sujeitos marginalizados. Ademais, considerando-se como "quanto mais longe dos centros de poder, mais difícil é fazer ouvir a própria voz" (SANTOS, 2007, p. 174), a história que tem Monkey D. Luffy como protagonista se torna ainda mais relevante para se pensar a questão dos excluídos, posto que a divisão do mundo presente em *One Piece*, física e socialmente, representa de forma direta os embates próprios entre narrativa e domínio. Expliquemos: nos mais de 1000 capítulos do *mangá* japonês escrito por Eiichiro Oda, os personagens principais são piratas, considerados a escória daquela sociedade e reconhecidos pelo senso comum como perigosos e criminosos, o que o desenvolvimento da trama, página a página, não nega ou corrobora, mas complexifica. Em *One piece*, foge-se da dicotomia bem e mal, e aprofundam-se ideais e caráteres de diferentes grupos humanos, porém, sempre mantendo a linha principal do debate crítico, ou seja: sob o olhar dos que não seriam via de regra considerados agentes legítimos da palavra e do controle do discurso.

Como o acesso à informação sempre se mostra restrito e condicionado, vê-se que os processos comunicacionais acabam por fazer parte do projeto hegemônico de certas ideologias (SANTOS, 2007) de nosso mundo social. *One Piece*, um *mangá* de sucesso global que aborda o assunto tão diretamente, revela à camada subalternizada que, para o poder, suas vidas importam menos e estão excluídas de determinados ambientes. Neste caso, a arte é vista como uma experiência de profunda reflexão social, afinal, no universo artístico, indivíduos de todas as classes e lugares podem e devem idealmente acessar os meios e as formas de aprendizagem dispostas, deles tirando conclusões que inclusive devem ser críticas quanto ao que se consome (WILLIAMS, 1958). Enfim, explorar os meios por que *One Piece* oferece formas de resistência e empoderamento, ao contrapor-se a narrativas dominantes, com políticas afirmativas de identidades culturais alijadas, leva a pensar a democratização do debate como forma de progresso do todo social. Está-se, portanto, falando de uma adesão às argumentações de Raymond Williams (1958) e Milton Santos (2007) acerca da forma de consumo cultural que impulsiona reflexões sobre direitos.

[2] Nome dado aos quadrinhos japoneses, geralmente publicados em preto e branco e dos quais a leitura é feita de trás para frente.

[3] *One Piece* é uma história em quadrinhos japonesa que começou a ser publicada em 1997 e continua contando com lançamentos semanais sem previsão de término. O *mangá* carrega o nome do tesouro *One Piece* que, naquele universo, leva pessoas a se tornarem piratas visando a conquistar o título de Rei dos Piratas.

Dito isto, este trabalho tem como princípio compreender e problematizar a geografia e as dimensões sociopolíticas ficcionalizadas em *One Piece*, analisando o impacto de uma mensagem capaz de revelar e questionar o *status quo*, gerando no público consumidor da obra questões localizadas no dentro-fora da história ficcionalizada. Para tanto, serão apresentados o funcionamento e a estrutura do mundo representados em *One Piece*, tendo como recorte a transmissão feita pelo personagem Dr. Vegapunk[4] dentro da ficção, a qual tem potencial para pôr em xeque os poderes daquele universo, passagem imprescindível para a análise dos acontecimentos do *mangá* comparativamente às vivências de indivíduos subalternizados no mundo real. Por fim, a hipótese principal a ser avaliada é de que os sujeitos reais que se assemelham às vidas representadas na ficção de Eiichiro Oda têm a possibilidade de, atravessados pelos acontecimentos e pelas reflexões do *mangá*, indagar a realidade ficcionalizada e a partir dessas reflexões se tornarem agentes das mudanças em sua própria realidade e na sociedade em geral.

Do topo da *Red Line* às ruínas do fundo do mar

A trama de *One Piece* acontece em um planeta sobre o qual não há informações exatas. Trata-se de uma versão alternativa da Terra? Uma leitura distópica do passado? Ou um mundo completamente distinto do nosso? Apesar de diversos monumentos, vestimentas e costumes que surgem na obra remeterem diretamente a diferentes países e épocas identificados na Terra, há também diferenças entre os mares e as cidades ficcionalizadas e a realidade concreta. O universo geoficcional da obra apresenta uma configuração única e ainda não completamente mapeada – aliás, um dos grandes sonhos de Nami, navegadora dos Chapéus de Palha[5], é justamente desenhar um mapa completo desse mundo. Ele se divide em quatro oceanos, conhecidos como os "*Blues*" (*East Blue*, *West Blue*, *North Blue* e *South Blue)*, e a *Grand Line*, todos separados por uma formação geográfica nomeada de *Red Line*. A *Grand Line*, por sua vez, é subdividida em duas regiões: a primeira metade, chamada de Paraíso, e a segunda, conhecida como Novo Mundo.

[4] O mais famoso cientista do mundo de *One Piece*, mencionado a partir do capítulo 684 da obra, porém que apenas teve a aparência revelada, a qual lembra a de Albert Einstein, no arco de *Egghead*, a partir do capítulo 1061. *Egghead* é o nome da dita "Ilha do Futuro", território do Governo Mundial onde o Dr. Vegapunk realizava pesquisas nos últimos tempos, o qual é inteiramente equipado com as tecnologias do Reino Antigo.
[5] Bando pirata que tem o protagonista, Luffy, como capitão.

Em outras palavras, devido a um grande continente vermelho (*Red Line*) que divide o globo, majoritariamente formado por ilhas, em quatro partes, além de mares imprevisíveis, os moradores deste mundo estão presos a seu cotidiano, a não ser que virem piratas ou se alistem na Marinha. Não é possível viajar diretamente entre os quatro *Blues* e para entrar na *Grand Line* é preciso coragem e desejo de aventura, pois o caminho é dado através da *Reverse Mountain*, localizada no centro entre os quatro mares, onde o navio sobe uma correnteza que vai de baixo para cima. Caso alguém tente descer ou subir diretamente de um dos *Blues* para a *Grand Line*, depara-se com os *Calm Belts*, corredores marítimos dispostos acima e abaixo da *Grand Line* nos quais não corre vento e onde vivem os Reis dos Mares, grandes monstros marinhos. Como se não fosse o bastante, para adentrar na segunda metade da *Grand Line*, é necessário revestir o navio e passar pela Ilha dos Homens-Peixe no fundo do mar, chegando-se ao Novo Mundo, visto que acima da *Red Line*, neste mesmo ponto, fica a Terra Sagrada de *Mary Geoise* – local que apenas o Governo Mundial, os dragões celestiais[6] e os convidados deles podem frequentar.

Percebe-se, portanto, como a divisão do mundo é complexa, não apenas no sentido da distribuição geográfica, mas de problematizar questões sociais, políticas e econômicas, as quais se relacionam aos saberes e às verdades do lugar em que cada indivíduo vive. Logo, a disposição geográfica do mundo de *One Piece* não é apenas um elemento de fantasia, mas uma metáfora para desigualdades estruturais. Assim como na realidade, a mobilidade social e geográfica é limitada por barreiras impostas pelo poder, o cidadão comum de *One Piece* pouco ou nada conhece da sociedade e do mundo; geralmente, ele nasce e permanece no mesmo ambiente e na mesma classe pelo resto da vida, recebendo notícias dos demais espaços do globo, mas somente as que lhes chegam pela grande mídia.

Em contrapartida, porque vivem majoritariamente em ilhas, o mar aparece como uma possibilidade de mudança, sem contar as vezes em que a chegada de piratas nas regiões ocasiona alterações em sua rotina de vida, para o bem ou para o mal. Desta forma, a vida da pirataria se apresenta como uma opção, além de proporcionar aos sujeitos sedentários novos conhecimentos sobre a realidade do mundo em questão. Por fim, por mais que em um primeiro momento a Marinha se apresente como a força de poder contra a qual os piratas precisam lutar, quem de fato controla tudo, em parceria com mais de 170 territórios, é o Governo Mundial, supostamente comandado pelos Cinco Anciões, já que, de fato, quem governa é o Imu, governante supremo.

[6] Nome dado aos nobres mundiais, descendentes das famílias que criaram o Governo Mundial, os quais escravizam outros seres, vivem acima do resto do mundo e, quando precisam se misturar com quem não é nobre, usam bolhas de resina na cabeça para não respirar o mesmo ar deles.

A maior parte do mundo de *One Piece* responde ao Governo Mundial e, como dito, ao governante supremo chamado Imu, fora as raras exceções como o país de Wano e Zou, os quais são isolados do resto do globo – um com suas fronteiras permanentemente fechadas; o segundo, localizado em cima de um elefante gigante que vaga sem poder ser localizado. Há 800 anos, em um tempo conhecido como "século perdido", 20 reinos se uniram e criaram o Governo Mundial, deixando um Trono Vazio, com as espadas dos reis e rainhas fincadas no entorno, para representar a união de todos em um mesmo propósito, sem hierarquias entre seus membros. Entretanto, Imu ocupa o Trono Vazio, algo de que apenas os Cinco Anciões, os quais obedecem à tal autoridade, têm conhecimento. Isso forma hierarquias e jogos de poder entre os nobres mundiais – todos com ascendência nos antigos reinos que formaram o governo. A escala de dominação representada na obra poderia ser resumida, consequentemente, da seguinte maneira: o Imu, os Cinco Anciões, os dragões celestiais, a Marinha e os piratas, e os cidadãos comuns.

No entanto, como frisado anteriormente, há ressalvas à regra, sendo o caso dos *Shichibukai*, piratas que por muito tempo tiveram congelada a recompensa oferecida pela Marinha por suas cabeças e conseguiam agir sem perseguição, devido a trabalharem para o Governo Mundial. Outro ponto relevante é o dos Imperadores dos Mares, quatro piratas que são destacados pelo Governo Mundial como os mais notórios, os quais costumam proclamar territórios para si, desafiando o poderio da autoridade mundial. Assim, o Governo Mundial toma conta de quase todo o mundo, mantendo o equilíbrio através dos Grandes Três Poderes, dados pela Marinha, pelos quatro imperadores e, anteriormente, pelos *Shichibukai*, depois substituídos pelos *Seraphims* – ciborgues combatentes construídos como clones dos antigos *Shichibukai* e aperfeiçoados com outros poderes pela Divisão Científica Especial da Marinha.

Dispõem-se, enfim, apenas nobres mundiais e os seres escravizados por eles em *Mary Geoise*, que fica localizada no centro e no topo do mundo, estando dentro do Castelo Pangea, Imu e os Cinco Anciões, enquanto os demais dragões celestiais habitam a Terra dos Deuses. Na altura do mar, 50 líderes mundiais podem ser selecionados entre as nações filiadas ao Governo Mundial para ir à *Mary Geoise* participar do *Levely*, conferência feita a cada quatro anos, que dura uma semana e tem o objetivo de debater os acontecimentos e necessidades do mundo. Para além deles, quanto menos poder e menos desbravamento feito nos mares, menor é a sabedoria disponível para quem vive nas ilhas, principalmente em um dos quatro *Blues*, dependendo das notícias que Morgan *Big News* entrega por meio de pássaros chamados *News Coo's* no *Jornal Econômico Mundial*, o qual por vezes distorce os fatos. Contudo, o que ninguém desconfiava era como, caso o ideal fosse entender realmente o que se passa no mundo de *One Piece*, seria

necessário mergulhar 200 metros mar adentro, porque todos ali vivem nos restos de um planeta engolido pelo oceano.

O gênio traz luz à uma história esquecida

O público que acompanha *One Piece* segue a jornada do bando dos Chapéus de Palha e, quanto mais convive com eles e os perigos que enfrentam, mais descobre o funcionamento daquele mundo – também há momentos em que outros personagens ou o narrador tomam as páginas e antecipam ao espectador, pela prolepse, o que os protagonistas ainda não sabem. Há, inclusive, uma passagem em que os personagens principais estariam prestes a desvendar o mistério do tesouro *One Piece* e segredos aos quais poucos têm respostas, porém, Luffy optou por obter estas informações através de sua própria jornada. Entretanto, assim como na realidade, no mundo criado por Eiichiro Oda, os grupos que detêm o poder "determinam quais discursos sobre a(s) história(s) são verdadeiros e quais não o são, quais podem ser contados ou silenciados" (BERNARDINO; ROSO; VILLAR, 2022, p. 45). Assim sendo, após vidas inteiras de desconhecimento para alguns e de batalhas para obter conhecimento para outros, o estimado Dr. Vegapunk, cientista genial que trabalha para o Governo Mundial e é amado e conhecido em torno do globo, relata suas próprias descobertas em uma transmissão em vídeo para todos do mundo.

Ao longo de mais de mil capítulos, a narrativa de *One Piece* manteve o mistério sobre a história do mundo e os eventos do chamado "Século Perdido". No arco de *Egghead*, porém, o cientista Dr. Vegapunk quebra essa barreira ao transmitir ao mundo suas descobertas proibidas. Essa revelação não apenas desestabiliza a ordem vigente, mas também reitera como a história oficial é moldada pelo poder, tratando-se de um uso da mídia, dentro e fora da ficção, no qual o "entendimento da cultura como ferramenta ao serviço de objetivos sociais atualiza uma linha de debate e de ação em torno dos impactos sociais das artes e do contributo da cultura para o reforço da coesão, da participação e da integração social" (FERREIRA, 2020, p. 48). Assim, após dez minutos esperando para que as pessoas pudessem sintonizar a transmissão em todos os cantos e recantos, Dr. Vegapunk acaba com os anos de desconhecimento dos ouvintes e inicia as revelações com as seguintes palavras:

> Aqui é o Vegapunk. Atenção, mundo, saudações a todos! Confesso que cometi dois pecados graves, acredito que serei executado em breve por minhas

> transgressões, então vou programar a transmissão dessa mensagem para o segundo em que meu coração parar de bater (ODA, 2024, p. 40-45).

Se a maioria dos ouvintes já estava atenta pela boa fama de Vegapunk, o choque da descoberta da possível morte do pesquisador captou de vez a concentração da audiência, a qual demonstrou preocupação e partiu para teorias como "Disseram que ele era refém dos Chapéus de Palha!" (ODA, 2024, p. 48) para justificar o ocorrido. Considerando o alcance generalizado da comunicação, a reação de quem já conhece alguns fatos também merece atenção, por exemplo, de Morgan *Big News*, que na trama detém o poder da informação, e de forma obstinada diz: "Qual é a da transmissão em massa?! Ele quer matar a mídia impressa?" (ODA, 2024, p. 48). E, antes mesmo de o cientista começar a revelar algo importante, os Cinco Anciões tentavam, a todo custo, interromper a exibição, afinal, para quem o sistema vigente já funciona, ter os problemas revelados pode custar caro.

Porém, por ser uma mensagem gravada, independente das reações e como se adivinhasse o clima de tensão que surgiria, as palavras de Vegapunk continuam ecoando: "Mesmo assim, quero deixar uma coisa clara, e peço que entendam, não partam do princípio de que quem me derrubou é mau, mesmo que pareça ser. Não pretendo discutir certo e errado aqui. Não tenho moral para julgar essas coisas e não sei quase nada sobre ele também" (ODA, 2024, p. 48-49). Na verdade, Vegapunk já imaginava que morreria desde quando se revelou diretamente nas páginas do *mangá*, porém, não tinha certeza de quem seria seu algoz. Assim, enquanto o público toma conhecimento de que foi o Governo Mundial o mandante, o povo ao redor do mundo ficcionalizado não tem essa informação. O mais importante para o cientista era transmitir a mensagem com a descoberta pela qual deu a própria vida: "Sei que o que vou dizer vai ser difícil de aceitar, vocês podem me chamar de louco ou até de idiota. De qualquer forma, ainda é meu dever garantir que todos saibam disso. Vou direto ao ponto, nosso mundo vai afundar no oceano!" (ODA, 2024, p. 47-50). À grande descoberta, as diferentes reações demonstram o nível de poder e compreensão de cada um sobre o mundo: marinheiros ficam confusos, mas o Almirante de Frota não; algumas pessoas comuns riem, outras que vivem realidades mais próximas ao que foi dito, refletem; o antigo dragão celestial, Doflamingo, sugere irem todos a um lugar mais alto, como se já soubesse de algo; Marinheiros que foram atrás de Vegapunk questionam o porquê de um gênio querer espalhar caos com mentiras, enquanto os Cinco Anciões se desesperam na tentativa de interromper a transmissão, sustentando, deste modo, a verdade da mensagem.

Quer dizer, a maneira com que os diferentes personagens receberam as informações dadas, demonstra potenciais consequências de envolver "grupos mais desfavorecidos em atividades de natureza cultural, [... como] desenvolvimento de capacidades pessoais facilitadoras do acesso à informação e da interpretação do mundo atual; [...] reforço do sentimento de pertença [...]; combate ao isolamento e à exclusão" (FERREIRA, 2020, p. 49). Apesar de na obra, a qual serve de espelho para os acontecimentos de fora da ficção, poder levar algum tempo para que uma nova forma de enxergar a situação vivida seja entendida por algumas pessoas, o acesso à comunicação e à cultura, feitos de forma libertadora, não permite que a estabilidade do modelo seja mantida.

Enfim, para tornar a informação mais crível, Vegapunk dá prosseguimento ao discurso: "Vou falar um pouco sobre o futuro, mas, alguns dias depois dessa gravação, se o sensor e meus cálculos estiverem corretos, vai acontecer um grande terremoto no mundo inteiro!" (ODA, 2024, p. 55). As pessoas ao redor do mundo, inclusive grandes piratas, demonstram surpresa pela informação dada ter ocorrido no exato dia da transmissão, aumentando o espanto geral à medida que o doutor prosseguia: "O nível do mar vai subir em um metro. Algumas ilhas não vão poder continuar habitadas, praias no mundo inteiro vão desaparecer" (ODA, 2024, p. 56). Conforme cidadãos comuns abandonam as ilhas em que viviam, torna-se difícil duvidar das afirmações, como o gênio também havia adiantado, explicando: "Se eu errar sobre essas coisas, vocês não precisam ouvir mais nada do que vou falar, mas se todas essas coisas acontecerem, quero que prestem atenção no que vou dizer!" (ODA, 2024, p. 56). Enfim, o cientista abre espaço para expressar a culpa que carrega:

> Esse terremoto que eu previ, não é um desastre natural! Eu também desejava paz de alguma forma, mas esse é só um dos meus pecados... Com meu sonho de alcançar uma fonte de energia perpétua, eu queria, do fundo do meu coração, que o mundo avançasse para o futuro! Mas eu voei muito perto do sol! Vou explicar tudo do começo ao fim, sobre o que vai acontecer com o nosso mundo. Essa é uma história de um período que durou de 900 a 800 anos atrás. A verdade mora naquele século, que foi apagado da história. O período ficou conhecido como "século perdido". Todos os registros foram apagados. Os únicos meios de conhecer esses registros históricos que foram perdidos, foram espalhados pelo mundo em silêncio, esses registros só podem ser lidos decifrando os textos do passado, escritos em pedras conhecidas como "*Poneglyphs*"! Mas o ato de decifrar os *poneglyphs* foi proibido pelo Governo Mundial. Contudo, mesmo tendo vínculos com o Governo Mundial, eu me envolvi nisso, e esse é meu segundo pecado. Eu tive a sorte de herdar vários documentos de um grupo incrível de arqueólogos, e consegui decifrar vários *poneglyphs*. Pesquisei o máximo que consegui e não tenho nenhum arrependimento! (ODA, 2024, p. 56-62).

Corroborando o que diz o Dr. Vegapunk, apesar de os dragões celestiais reagirem à mensagem conforme o senso comum, ou seja, tentando dar um fim à transmissão na qual o Governo Mundial está sendo desconceituado, uma nobre se questiona sobre o que seria o século perdido. Se nem os nobres mundiais têm conhecimento da história, o projeto ideológico que sustenta o mundo como ele é segue com força, como se vê quando Gaya, uma criança de *Orange Town*, lê um livro infantil e diz: "Você sabia? Há um tempão, 20 reis se juntaram e criaram o mundo!" (ODA, 2024, p. 62). Contudo, chegou o momento de o doutor abrir os olhos da população para a história escondida: "O protagonista desse conto nasceu há 900 anos em uma civilização muito avançada e, assim como o lendário 'Deus Sol' Nika, dos contos de *Elbaf*, ele lutava com um corpo elástico. O nome dele era 'Joy Boy'! Ele foi o primeiro homem a ir para o mar, a ser chamado de pirata!" (ODA, 2024, p. 63-65).

Diferente do que muitos podem pensar, a alcunha de pirata não foi uma escolha de Joy Boy, segundo o gênio Vegapunk: "O inimigo de Joy Boy era... o atual Governo Mundial! Para ser mais exato, o inimigo dele era o exército da aliança de 20 países que depois formariam o Governo Mundial" (ODA, 2024, p. 68-69). O gênio explicou que o Reino Antigo era desenvolvido e forte e que vários outros reinos precisaram se unir para derrotá-lo, no entanto, tendo em vista o poder atual concentrado nas mãos da união, eles conseguiram derrubar Joy Boy e "essa queda trouxe grandes consequências para todo o mundo! O mundo hoje é dividido em várias ilhas. Como a navegação é complicada, boa parte da população só tem acesso à própria cultura, é só senso comum, mas as coisas não eram assim mil anos atrás!" (ODA, 2024, p. 75-77). Ainda que a divisão do mundo de *One Piece* pareça normal para quem nele vive – algo explícito em reações como "Isso não é óbvio?" (ODA, 2024, p. 77) e "Todo mundo sabe que o mar é perigoso" (ODA, 2024, p. 77) –, vale pontuar em relação às falas do cientista o que disse Milton Santos (2007, p. 173): "A distância geográfica é duplicada pela distância política". Finalmente, cabe frisar a denúncia mais estrondosa contida na comunicação do Dr. Vegapunk:

> Aconteceu um desastre ambiental durante o século perdido e o mundo foi engolido pelo oceano! Hoje, nós vivemos acima dos destroços, em fragmentos continentais das massas de terra que existiram um dia! O mundo de um milênio atrás segue adormecido e oculto no fundo do oceano. Sei que é difícil acreditar em mim, mas realmente existiam vários grandes continentes no passado. Essa mudança no mundo ajuda a explicar como um século de história foi censurado. Um feito que parece impossível, mas faz sentido, já que todos os dados apontam para uma conclusão inegável. Em apenas um século, o nível médio do oceano aumentou em incríveis 200 metros! (ODA, 2024, p. 77-78).

Neste ponto, poucos ouvintes das transmissões não se mostram surpreendidos pelas revelações; assim, os superiores da Marinha buscam apaziguar os ânimos de seus subordinados, enquanto os cidadãos agem de acordo com o próprio entendimento, alguns com escárnio, outros com curiosidade. Se considerarmos que "O espaço é construído em função de um tempo e de uma lógica que impõe comportamentos, modos de uso" (CARLOS, 2007, p. 19), compreende-se o porquê de tamanha comoção ao entendimento de que as imposições do poder não necessariamente são a única opção de verdade. Porém, o discurso transmitido prossegue, deixando as pessoas cada vez mais confusas com a revelação de que o nível do mar subiu tanto no século perdido quanto naquele momento, devido à ação humana e com o uso das armas ancestrais: "É claro que aquele poder de fogo ainda existe, esperando para ser usado de novo! Ou seja, a grande guerra que devastou o mundo durante o século perdido... Ainda não acabou!" (ODA, 2024, p. 82). Apesar disso, o pior para o cientista é que a principal pesquisa desenvolvida por ele, a *Mother Flame*, tornou-se o combustível usado para reativar uma arma ancestral e obliterar um reino inteiro, algo já visto em nossa história, em nosso mundo real, no caso da energia nuclear. Ouvindo o doutor, pessoas em situação de pobreza extrema sentiram esperança com o ideal de ter energia para o mundo inteiro, porém, o sentimento do momento é outro, como continua Vegapunk:

> Não sei quem executou esse ataque terrível, nem a localização dos responsáveis, mas o resultado é muito claro! Eu participei da morte de muitas pessoas! Tenho muita responsabilidade nisso! Lamento profundamente. Nada que eu diga vai servir para compensar (ODA, 2024, p. 93).

Ou seja: "Tivemos evidências de que o desastre causado pelo ser humano, que já afundou o mundo no oceano, é possível!" (ODA, 2024, p. 93); portanto, no passado e, também, futuramente, o perigo se faz presente em *One Piece*.

Enquanto o pesquisador reflete sobre o que é certo e errado, tentando entender os motivos para Joy Boy querer enviar armas tão perigosas para as gerações futuras, aqueles que já têm o conhecimento sobre as armas ancestrais refletem, já a população geral se coloca a favor do Dr. Vegapunk, eximindo-o da culpa. Ainda que não saiba responder quem deveria vencer a batalha que se estende por mais de 800 anos, Vegapunk define que um dia a verdade completa, a qual nem ele teve acesso, virá à tona: "Nesse dia, o mundo todo vai afundar. O século perdido ainda tem muitos mistérios, mas algumas pessoas conhecem toda a história!" (ODA, 2024, p. 94). O Almirante de Frota, Sakazuki, se enfurece ao perceber que o cientista irá revelar a

história. É quando mais um segredo grandioso é exposto por Vegapunk: "O bando do rei dos piratas! Eles sabiam de toda a história, então por que sumiram sem contar pra ninguém? Por que eles não agiram?" (ODA, 2024, p. 95-98). Falar sobre a única tripulação pirata que encontrou o tesouro *One Piece* não poderia passar despercebido: Marinheiros e cidadãos comuns ficam chocados ao saberem que piratas teriam conhecimento da verdade do mundo. Os antigos tripulantes do Roger[7] dão a entender que contar tudo sem deixar que os mais jovens descubram por conta própria seria atrapalhar a diversão. Piratas se animam sobre os tesouros a desvendar no fundo do mar; e a *SWORD*[8] tenta ligar esses pontos, mas, afinal, o que o *One Piece* tem a ver com isso tudo?

Frustrando os que queriam mais respostas, o gênio afirma que, caso prosseguisse falando, traria apenas especulações. Deste modo, fez-se necessário um último recado para o mundo inteiro sobre aqueles com "D" no nome.[9] Mas mesmo isso foi impedido, posto que o sinal da transmissão foi interrompido pelos Cinco Anciões, que durante o tempo da mensagem lograram encontrar o transmissor para destruí-lo. Enquanto a exibição está fora do ar, o povo dialoga, se questionando se Vegapunk fora assassinado, alguns concordam com a possibilidade, já que ele admitiu seus pecados, enquanto outros se abriam a novas perspectivas: "Mas o governo não apagaria ele... né?" (ODA, 2024, p. 119); "Claro que não! Lembra o que estava acontecendo antes disso? Luffy do Chapéu de Palha tinha ele como refém!" (ODA, 2024, p. 119). Quando todos, já propensos a culpar os piratas pela suposta morte do Dr. Vegapunk, concordavam que "O Governo Mundial nunca iria matar a mente mais brilhante do mundo, mesmo se ele tiver desobedecido algumas leis!" (ODA, 2024, p. 119), a mensagem retorna ao ar, com interferências:

> O que foi passado intacto, pode ser chamado de uma vontade, espero que essa voz alcance àqueles que não levam isso a sério. Um sábio me disse uma vez: "eu ouço a voz, gritando do passado!". A história é escrita pelos vencedores, as vozes dos perdedores ficam terrivelmente quietas, no fundo do oceano. Mas, depois de muitos sacrifícios, agora podemos descobrir a verdade. Agora, eu comunico ao mundo que a transmissão está acabando. Nesse ponto, só torço que eu tenha conseguido entregar a mensagem. Seria burrice só ouvir um lado da história de um conflito de 900 anos atrás, é melhor olhar para a história por vários ângulos. Eu queria ter mais tempo, mas, mesmo assim, tem pessoas que não podem ser paradas! 25 anos atrás, o pirata Gol D. Roger fez o que ninguém

[7] Bando pirata que tinha o antigo Rei dos Piratas, Roger, como capitão.

[8] Marinheiros que se demitiram e trabalham para a Marinha de forma extraoficial, não seguindo ordens diretas e tendo as próprias batalhas.

[9] Assim como o protagonista Monkey D. Luffy, algumas figuras importantes na obra trazem o "D" no nome, como Portgas D. Ace, irmão adotivo de Luffy, Gol D. Roger, o antigo Rei dos Piratas e, ainda, Jaguar D. Saul, ex-Marinheiro gigante.

> mais no mundo tinha conseguido, então eles devem ter ouvido a mais pura voz do passado! Em resumo, eu acho que todo mundo já sabe disso, essa é a minha previsão para o futuro: o dia do despertar está chegando, nele, todos os importantes segredos do século perdido serão revelados! (ODA, 2024, p. 137-165).

Com a imponência de frases como "atualmente, há certas pessoas que não podem ser oprimidas! [...] Não tem mais como impedir isso agora, o destino do mundo será decidido por quem quer que o encontre. Tudo depende de quem encontrar o *One Piece*!" (ODA, 2024, p. 172-177), encerra-se a transmissão do Dr. Vegapunk – deixando parte da explicação em relação ao nome "D" oculta para o público ficcionalizado na obra e aos leitores/espectadores de fora da trama. Todavia, piratas prisioneiros se mostram chocados ao descobrir que Roger é um "D", informação que os leitores já possuem há anos, reiterando o quanto quem vive no mundo imaginado de *One Piece* ainda precisa descobrir. Tendo em vista como os piratas, principalmente aqueles que são levados até a prisão de *Impel Down*[10], conseguem desvendar os segredos daquele universo através das próprias aventuras, sua surpresa em relação às revelações indica o quanto o assunto era um verdadeiro tabu.

Porém, mais do que a delação sobre Gol D. Roger, o somatório de revelações feitas pelo Dr. Vegapunk deixa explícito o poder das ideologias em manter um sistema opressor em funcionamento e, em contrapartida, apontam para a informação e o ensino comum a todos como uma espécie de prioridade no mundo livre (WILLIAMS, 1958). A transmissão escancarou a opressão sistemática imposta pelo Governo Mundial e o papel da informação como ferramenta de controle e resistência. Assim como na realidade, aqueles que detêm o conhecimento monopolizam a narrativa, enquanto os marginalizados precisam lutar para acessar sua própria história. Ao fazer essa crítica, *One Piece* se posiciona não apenas como uma aventura ficcional, mas enquanto um comentário contundente sobre o poder da informação e a luta por emancipação social. Ao final, as ações que vão do capítulo 1113 ao capítulo 1121 de *One Piece* produzem simbolismos ímpares em relação à sociedade em questão. Isto posto, vemos que Vegapunk age para combater as estruturas de poder vigentes, enquanto os Cinco Anciões atuam no sentido de barrar a mudança e os demais habitantes reagem da forma como lhes permite o alcance de seu conhecimento, já que: "Estar na periferia significa dispor de menos meios efetivos para atingir as fontes e os agentes do poder, dos quais se está mal ou insuficientemente informado" (SANTOS, 2007, p. 173).

[10] Prisão de segurança máxima do Governo Mundial, onde são encarcerados os prisioneiros considerados mais perigosos para o regime vigente.

O futuro onde sou a mais livre

> Desigualdades passam despercebidas por grande parte da sociedade, proporcionando certa estabilidade para o funcionamento do sistema. A chave para esta estabilidade [...] seria a cooperação das classes subalternas com o sistema que as oprime, ainda que de maneira inconsciente, para a criação de consensos ideológicos.
>
> *Bernardino; Roso; Villar, 2022, p. 46.*

Em sociedades estruturadas por hierarquias rígidas, desigualdades frequentemente passam despercebidas, pois são naturalizadas e aceitas como parte do funcionamento do sistema. No universo ficcional de *One Piece*, assim como no mundo real, a posição de um indivíduo dentro dessa estrutura determina suas possibilidades de ação e sua percepção da realidade. Como argumentam Bernardino, Roso e Villar (2022, p. 46), a estabilidade desse sistema depende, em grande parte, da cooperação inconsciente das classes subalternas, que assimilam as ideologias dominantes e reforçam sua própria subordinação. Assim como ocorre no universo ficcional de *One Piece*, "o homem-cidadão, isto é, o indivíduo como titular de deveres e direitos, não tem o mesmo peso nem o mesmo usufruto em função do lugar em que se encontra no espaço total" (SANTOS, 2007, p. 167). Então, infelizmente não são todas as pessoas que conseguem enxergar os problemas vividos ou, ainda, entender formas de modificar sua realidade, pois ela lhes é imposta como uma herança inevitável.

Para discutirmos essa percepção, o pensamento de Raymond Williams (1958) nos ajuda a compreender o quanto o cruzamento entre arte e cotidiano possibilita a compreensão de como os afetos se estruturam: no universo de determinadas obras, o que era imposto podia ser revelado e as narrativas disputadas. Embora seja improvável que, na vida real, surja uma transmissão capaz de reescrever ideologias da mesma forma que a de Dr. Vegapunk fez no *mangá*, a arte continua sendo um poderoso veículo de contestação, tendo em vista que "a libertação de pessoas e grupos subalternos só seria possível a partir de sua desalienação mental em relação à racionalidade" (BERNARDINO; ROSO; VILLAR, 2022, p. 49). Histórias como a de *One Piece* funcionam como catalisadoras de reflexões, ajudando os leitores a questionar as estruturas que moldam sua realidade, ou seja, não é impossível que o consumidor da obra japonesa se valha da história como potência de luta por conta de "novas observações e significados, que são apresentados e testados" (WILLIAMS, 1958, p. 2).

Ainda que a vida na Terra não se dê em ilhas envoltas por mares extremamente perigosos que prendem os cidadãos na ignorância, "pelo fato de não dispor de mais recursos, o indivíduo é condenado a permanecer num bairro desprovido de serviços e onde, pelo fato de ser um bairro pobre, os produtos e bens são comprados a preços mais altos" (SANTOS, 2007, p. 165). Portanto, a história em quadrinhos japonesa suscita reflexões como uma grande alegoria dos revezes que assolam a realidade, apontando o quanto as pessoas periferizadas são privadas de uma vida digna e, ademais, dos debates políticos. Afinal, "A espacialidade não se define em si, independente de um conteúdo real, o espaço é um produto do trabalho humano, logo, histórico e social, e por isso mesmo, é uma vertente analítica a partir da qual se pode fazer a leitura do conjunto da sociedade" (CARLOS, 2007, p. 27). Em outras palavras, nos dois casos, a geografia está diretamente ligada a questões de classe e cidadania, o que ajuda a explicar a importância de obras criadas fora do eixo Europa-Estados Unidos e que são protagonizadas por personagens e vidas subalternizadas. Afinal, como "além das condições de vida precarizadas, aos grupos subalternizados não lhes são conferidos lugares de produção de saberes e da história oficial" (BERNARDINO; ROSO; VILLAR, 2022, p. 46), quando uma comunicação de larga escala representa quem costuma ser marginalizado pela indústria cultural, ela incentiva percepções e força de ação no público (WILLIAMS, 1958).

Finalmente, é viável traçar paralelos em que se entenda como não só em *One Piece*, "para manter sua posição hegemônica, os grupos dominantes podem fazer uso da força, usar de manipulação psicológica ou controle do discurso" (BERNARDINO; ROSO; VILLAR, 2022, p. 46). Enquanto na ficção do Japão, quem se opõe ao Governo Mundial é taxado como pirata e, automaticamente, transforma-se em criminoso para a sociedade, mesmo quando não toma nenhuma ação que configure crime, a realidade de nosso mundo aponta para prisões injustas, violência contra inocentes e impunidade. Correlacionado a nossas questões, em um sistema baseado na meritocracia, as pessoas se culpam por viver em vulnerabilidade e por não conseguirem ascender socialmente, apesar de as oportunidades não serem as mesmas para todos, assim como ocorre com os sujeitos ficcionalizados em *One Piece*, cujas chances de mudança estão condicionadas pela posição que ocupam naquela sociedade. No mais, em ambos os casos são ainda mais gritantes os exemplos em que há "manipulação da memória e da história de um determinado povo, distorcendo as percepções da realidade histórica e material por meio da reinterpretação de fatos e pela lembrança seletiva de eventos passados" (BERNARDINO; ROSO; VILLAR, 2022, p. 46). Força, manipulação e controle, muitas vezes atuando em conjunto, buscam manter o *status quo*, como se vê em *One Piece*.

Concentrando-se na influência da arte contrária ao Difusionismo[11] (WILLIAMS, 1958), através de capítulos como os que o Dr. Vegapunk discorre sobre as verdades do mundo de *One Piece*, os indivíduos subalternizados são levados a perceber a opressão do regime ao qual estão submetidos e assim podem reagir. Ainda que as pessoas vivam em um contexto vertical, postas à margem do capital e sofrendo para ter acesso a bens e garantias, contra a narrativa oficial que tenta convencê-las sobre uma forma única de existir, brechas são criadas por conteúdos capazes de metaforizar e criticar os padrões impostos. Fica estabelecido a maneira pela qual os debates sobre ideologias e isolamentos territoriais vão muito além da questão econômica e apontam para outras riquezas (SANTOS, 2007) advindas da ideia de pertencimento, representatividade e através das alternativas e das lutas pela transformação da sociedade.

O poder contido em obras como *One Piece* pode estar em sua capacidade de repovoar o imaginário ficcional e midiático com os excluídos dos poderes e das histórias únicas, que por meio da obra refletem sobre suas realidades. Através da identificação com o *mangá*, o público ultrapassa as narrativas descritas nos livros de história, deparando-se com textos que figuram em um futuro possível, com a liberdade tão sonhada pelo protagonista da obra de Oda, Monkey D. Luffy.

Considerações finais

Este trabalho propôs analisar a estrutura de mundo representada em *One Piece* para o público não iniciado na obra, tanto da perspectiva de uma geografia ficcional, quanto de uma visão sociopolítica para, na sequência, pormenorizar a potência do discurso transmitido pelo Dr. Vegapunk para os cidadãos daquele mundo imaginado, que serve de inspiração para pensarmos nossa própria realidade. Como exposto, assim como no contexto colonialista vivido majoritariamente nos países ao redor do globo, na ficção de Eiichiro Oda, a questão do lugar ultrapassa o âmbito geográfico-físico e ganha contornos abstratos (SANTOS, 2007), impondo significados e alcances aos diversos habitantes em suas condições de vida, precárias em sua maioria, ou privilegiadas, no caso dos detentores dos meios de produção e mecanismos de poder. Dito isso, é ímpar partir de uma história em quadrinhos japonesa que questiona um

[11] Ideal do Positivismo junto ao objetivo de progresso, no qual os países do suposto "Centro Global" auxiliariam os países ditos "subdesenvolvidos", mas que na verdade tornou os espaços subalternizados em consumidores e produtores em função das hegemonias que expandiram o próprio capital. Para Raymond Williams (1958), tendo os Estudos Culturais de embasamento, a arte como experiência repeliria a noção elitista do que seria cultura, possibilitando o uso social dela contra o padrão imposto ideologicamente.

sistema subjuntivo, para refletir e apontar possibilidades para as múltiplas realidades representadas na narrativa. No universo de *One Piece*, descobrir a verdade exige um mergulho profundo, seja nas ruínas do fundo do mar ou nos mistérios de um tesouro capaz de revelar segredos escondidos. No planeta Terra, a pesquisa, a reflexão crítica e as formas artísticas são meios eficazes na difusão de descobertas e de conhecimentos, através do que se pode desafiar narrativas dominantes, questionar a história oficial e ampliar o acesso à informação.

Encontrar na comunicação e nas artes um potencial libertador é urgente quando se pensa em retirar a cultura das mãos de quem enxerga sujeitos das periferias como massa submissa e influenciável, visto que "o indivíduo não possui o mesmo valor enquanto produtor e enquanto consumidor, segundo a posição no espaço" (SANTOS, 2007, p. 175). Tanto quanto o sistema objetiva e propicia o utilitarismo elitista e excludente nas artes, pesquisas que tomam como objeto produções capazes de levar à leitura estético-política e estimuladora de novas concepções e interpretações, devem ser estimuladas no campo da Comunicação Social. Por isso, não se pode ignorar nenhum formato de mídia, mesmo os de puro entretenimento, como é o caso de *One Piece*, mas levando-se em consideração o quanto uma obra de alcance midiático e de público ajuda a revolucionar a visão de mundo de seus consumidores (WILLIAMS, 1958).

Concluindo, a batalha por fazer ouvir os indivíduos dos diferentes espaços e a recepção inteligente e crítica da cultura, tão relevantes para os importantes teóricos supracitados, somente ganham forças quando reflexões como as que aqui foram propostas são materializadas. Reitera-se neste artigo, com primazia, a necessidade de combater o ideal enraizado em crenças elitistas sobre a relevância de determinado meio ou o alcance de seu interesse e sua potência para as esferas da pesquisa. Nesta direção, elegem-se os *mangás* como exemplo de mídia com alto alcance de público e sucesso comercial e que apresentam visão crítica do mundo representado, o que a torna arte potencialmente subversiva em relação ao *status quo*. Ademais, não se deve duvidar, em nenhuma circunstância, da potência de ação dos sujeitos subalternizados, posto que, ao enxergar com clareza o contexto vivido, passam a questioná-lo sob um viés problematizador, ainda que sem os devidos recursos e incentivos.

Como últimas palavras, trazendo de inspiração a fala do cientista genial, o Dr. Vegapunk, "A história é escrita pelos vencedores, [...] mas, mesmo assim, tem pessoas que não podem ser paradas!" (ODA, 2024, p. 137; 160). Assim sendo, sempre que houver obras que incentivem o senso crítico dos leitores-consumidores, haverá possibilidade de revolução.

Referências

BERNARDINO, Michelle; ROSO, Adriane; VILLAR, Ariany. *Memória coletiva e mitos legitimadores*: a confrontação dos subalternos na busca de novas formas de saber e viver. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2022.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. *O lugar no/do mundo*. São Paulo: FFLCH, 2007.

FERREIRA, Claudino. *O envolvimento cultural comunitário*. Coimbra: Centro de Estudos Sociais, 2021.

ODA, Eiichiro**.** *One Piece:* v. 110. Tamboré, SP: Panini Comics, 2024.

ODA, Eiichiro. *One Piece.* Tóquio: Shueisha, 1997 (Weekly Shonen Jump).

SANTOS, Milton. Lugar e valor do indivíduo. In: ___. *O espaço do cidadão*. São Paulo: EDUSP, 2007.

WILLIAMS, Raymond. *A cultura é de todos*. Tradução Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Departamento de letras da Universidade de São Paulo, s/d. Disponível em: https://theav.weebly.com/uploads/8/4/7/3/8473020/1958_aculturaedetodos_raymondwilliams.pdf.

Recebido em: 15/04/2025.

Aceito em: 04/05/2025.