UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E
CULTURA JAPONESA

ANGELICA ALVES RAMOS

Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá *One Piece*:

análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, *on* e *giri*.

Versão corrigida

São Paulo

2018

ANGELICA ALVES RAMOS

Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá *One Piece*:

análise dos conceitos de hierarquia, *yakuza*, *on* e *giri*.

Versão corrigida

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa do Departamento de Letras Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Shozo Motoyama

São Paulo

2018

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

R175a Ramos, Angelica Alves
Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá One Piece: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, on e giri. / Angelica Alves Ramos ; orientador Shozo Motoyama. - São Paulo, 2018. 185 f.

Tese (Doutorado) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Departamento de Letras Orientais. Área de concentração: Língua, Literatura e Cultura Japonesa.

1. Cultura japonesa. 2. Mangá. 3. One Piece. 4. Hierarquia. 5. Yakuza. I. Motoyama, Shozo, orient. II. Título.

RAMOS, Angelica Alves. **Aspectos da Cultura Japonesa representados no herói do mangá *One Piece***: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, *on* e *giri* (versão original).
Dissertação (Mestrado) apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da
Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Shozo Motoyama, pela orientação, confiança e paciência, contribuindo para meu crescimento científico e intelectual.

Às Prof^{as} Dr^{as} Neide Hissae Nagae e Prof^{as} Dr^{as} Shirlei Lica Ichisato Hashimoto pelas valiosas contribuições dadas em minha banca de qualificação, que ajudaram a moldar este estudo.

Aos colegas de pós-graduação, em especial à Camila, pelo apoio e troca de conhecimento.

Aos funcionários da biblioteca do Centro de Estudos Japoneses – Casa de Cultura Japonesa, pela ajuda e atenção.

Aos amigos e companheiros da UFSCar pela paciência e compreensão.

Agradeço fortemente aos meus amigos, e em especial a Sandra, por me apoiarem e ajudarem, acreditando no meu trabalho e aguentando minhas lamúrias.

Agradeço especialmente e imensamente a minha família, por sempre me apoiarem e instigarem a seguir em frente, sem nunca desistir.

RESUMO

RAMOS, Angelica Alves. **Aspectos da Cultura Japonesa representados no herói do mangá *One Piece***: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, *on* e *giri*. 2018. 185 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

O mangá é uma das mídias mais relevantes do Japão. Ele figura parte significativa da cultura popular japonesa e, como produto de tal cultura, está intrinsecamente ligado aos aspectos que constituem a sociedade nipônica. Com sua linguagem híbrida (imagem e escrita), o mangá vem permeado de elementos socioculturais, cujas representações apresentam um mosaico da sociedade. Como uma imagem substituta, ele retrata práticas sociais e conceitos (valores) que permitem diferentes e várias leituras da sociedade e cultura japonesa. Nessas narrativas, o protagonista do mangá agirá como ator social, sendo, concomitantemente, produtor e testemunha das práticas socioculturais japonesas.

Este trabalho tem como objeto de estudo o mangá *One Piece* de Oda Eiichiro (1975), cujo enredo narra as aventuras da tripulação Piratas do Chapéu de Palha, comandada por Monkey D. Luffy. Por meio do protagonista e herói da narrativa, Monkey D. Luffy, procurou-se identificar elementos que fazem referência a aspectos característicos da figura do herói, visto que esse se reveste com as características de maior valor e destaque de sua cultura de origem. Na análise constatou-se a representação e o praticar de valores como honra, autossacrifício, lealdade, esforço, disciplina, perseverança e sinceridade. Pelas interações do protagonista também pode se verificar a prática de dinâmicas sociais como hierarquia social, o conceito de *on* (débito moral) e *giri* (dever moral), além de referências a aspectos culturais da yakuza (máfia japonesa).

Palavras-chave: cultura japonesa, mangá, *One Piece*, hierarquia, yakuza.

ABSTRACT

RAMOS, Angelica Alves. **Aspects of Japanese Culture represented by the hero of manga *One Piece***: analysis of the concepts of hierarchy, yakuza, *on* and *giri*. 2018. 185 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

Manga is one of the most relevant media in Japan. It has a significant part of Japanese popular culture and, as a product of such culture, is intrinsically linked to aspects that constitute Japanese society. With its hybrid language (image and writing), manga is permeated by sociocultural elements, whose representations present a mosaic of society. As a surrogate image, manga depicts social practices and concepts (values) that allow different and various readings of Japanese society and culture. In these narratives, the protagonist of manga will behave as a social actor, being, at the same time, a producer and a witness of Japanese sociocultural practices.

Therefore, the aim of this study is manga *One Piece* written by Oda Eiichiro (1975), whose story tells the adventures of Hat of Straw's pirate crew, commanded by Monkey D. Luffy. Through the protagonist and hero of the narrative, Monkey D. Luffy, it was expected to identify elements that make reference to characteristic aspects of the hero, since this one is full of characteristics of greater value and highlight of his culture of origin. In the analysis, it was found the representation and practice of values like honor, self-sacrifice, loyalty, effort, discipline, perseverance and sincerity. Through the interactions of the protagonist can also be verified the practice of social dynamics such as social hierarchy, the concept of *on* (moral debt) and *giri* (moral duty), as well as references to cultural aspects of yakuza (Japanese mafia).

Keywords: Japanese culture, manga, *One Piece*, hierarchy, yakuza.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: <i>One Piece</i> , contracapa do volume 01 de Oda Eiichiro	18
Figura 2: <i>Tsukumogami</i> , ilustração do <i>emakimono Hyakki Yakô</i>	21
Figura 3: “ <i>Apreciação do Monte Fuji no 5º ano de korei</i> ”, 1814, <i>ukiyo-e</i> de Katsushika Hokusai.	23
Figura 4: <i>Shin Takarajima</i> (A nova ilha do tesouro) de Tezuka Osamu.....	24
Figura 5: <i>Orange</i> , capítulo 13 do volume 4, de Takano Ichigo.	27
Figura 6: <i>Batman: The Killing Joke</i> de Allan Moore.....	28
Figura 7: <i>One Piece</i> , capítulo 367 do volume 38.	29
Figura 8: <i>One Piece</i> , capítulo 01 do volume 01.....	30
Figura 9: <i>Skip Beat!</i> , capítulo 173 do volume 29, de Nakamura Yoshiki (1969).	31
Figura 10: Exemplos de metáforas visuais.....	32
Figura 11: Exemplos de caricaturas da personagem Takaba Akihito do mangá <i>Finder Series</i> de Yamane Ayano.....	33
Figura 12: <i>Saiunkoku Monogatari</i> , capa do capítulo 16 do volume 4, de Yukino Sai (1982)	35
Figura 13: Referências da cultura pop em personagens de <i>One Piece</i>	38
Figura 14: Evolução do traçado da personagem Monkey D. Luffy.	39
Figura 15: <i>One Piece</i> , capítulo 22 do volume 03.....	41
Figura 16: Monkey D. Luffy.....	45
Figura 17: Roronoa Zoro.....	47
Figura 18: Usopp.....	48
Figura 19: Going Merry.	49
Figura 20: Sanji.....	51
Figura 21: Nami.	53
Figura 22: Tony Tony Chopper.....	56
Figura 23: Nico Robin.....	59
Figura 24: Franky.....	62

Figura 25: <i>One Piece</i> , capítulo 387 do volume 40.	64
Figura 26: Brook.	66
Figura 27: <i>One Piece</i> , capítulo 002 do volume 001.	77
Figura 28: <i>One Piece</i> , capítulo 002 do volume 01.	78
Figura 29: <i>One Piece</i> , capítulo 597 do volume 61.	81
Figura 30: <i>One Piece</i> , capítulo 212 do volume 23.	84
Figura 31: <i>One Piece</i> , capítulo 301 do volume 32.	86
Figura 32: <i>One Piece</i> , capítulo 301 do volume 32.	87
Figura 33: Modelo de hierarquia horizontal (NAKANE, 1997).	100
Figura 34: Modelo de hierarquia vertical (NAKANE, 1997).	101
Figura 35: <i>One Piece</i> , capítulo 229 do volume 52.	107
Figura 36: <i>One Piece</i> , capítulo 442 do volume 46.	108
Figura 37: <i>One Piece</i> , capítulo 442 do volume 46.	109
Figura 38: <i>One Piece</i> , capítulo 139 do volume 16.	111
Figura 39: <i>One Piece</i> , capítulo 90 do volume 10.	114
Figura 40: <i>One Piece</i> , capítulo 90 do volume 10.	115
Figura 41: <i>One Piece</i> , capítulo 367 do volume 38.	118
Figura 42: <i>One Piece</i> , capítulo 591 do volume 60.	121
Figura 43: <i>One Piece</i> , capítulo 52 do volume 06.	123
Figura 44: <i>One Piece</i> , capítulo 190 do volume 21.	126
Figura 45: <i>One Piece</i> , capítulo 585 do volume 60.	140
Figura 46: <i>One Piece</i> , capítulo 485 do volume 50.	142
Figura 47: <i>One Piece</i> , capítulo 485 do volume 50.	143
Figura 48: <i>One Piece</i> , capítulo 534 do volume 55.	145
Figura 49: <i>One Piece</i> , capítulo 568 do volume 58.	147
Figura 50: <i>One Piece</i> , capítulo 218 do volume 24.	153
Figura 51: <i>One Piece</i> , capítulo 596 do volume 61.	158

Figura 52: <i>One Piece</i> , capítulo 596 do volume 61.	159
Figura 53: <i>One Piece</i> , capítulo 596 do volume 61.	160
Figura 54: <i>One Piece</i> , capítulo 006 do volume 01.	164
Figura 55: <i>One Piece</i> , capítulo 597 do volume 61.	166

Sumário

Introdução.....	10
Capítulo 1: Na rota do mangá.....	17
1.1. Conhecendo o mangá.....	17
1.2. Estilo Mangá.....	26
Capítulo 2: Navegando com <i>One Piece</i>	37
Capítulo 3: Mapeando o herói.	73
3.1 O herói em <i>One Piece</i>	73
Capítulo 4: Desbravando a Cultura Japonesa em <i>One Piece</i>	98
4.1. Hierarquia social	98
4.2. Yakuza.....	134
4.3. <i>On</i> e <i>Giri</i>	149
Considerações finais.....	169
Referências Bibliográficas.....	173
Bibliografia Consultada.....	179

Introdução

Ao longo do século XX, a história em quadrinhos despertou interesse por sua flexibilidade e linguagem híbrida, linguagem que envolve a imagem e a escrita. Definir o que é história em quadrinhos tem se mostrado uma tarefa complicada devido à flexibilidade dos quadrinhos, caracterizá-la simplesmente como “integração de duas linguagens muito diversas – a icônica e a verbal” (GUBERN, 1979, p.55.) numa narrativa sequencial de gravuras, com a locução das personagens por balões, seria restringir à história em quadrinhos apenas aquelas que possuem diálogos. O mesmo ocorre com o conceito que propõe a história em quadrinhos como sistema narrativo unido de forma sequencial e formado por dois códigos: a imagem (desenho) e o texto, que contará uma história com início, meio e fim (CAGNIN, 1975). Ambas as definições, em suma, apresentam a história em quadrinhos como narrativas sequenciais que utilizam concomitantemente a linguagem verbal e imagética, mas tais definições excluem a história em quadrinhos que não apresenta linguagem verbal.

Um conceito amplo de história em quadrinhos categoriza-a como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informação e/ou produzir respostas” (MACCLOUD, 2006, p 20). Esse conceito abrange, além das histórias em quadrinhos, vários exemplos como vitrais e tapeçarias; contudo exclui a história em quadrinhos de apenas um quadro, pois essa possui apenas uma imagem.

A categorização da história em quadrinhos gerou várias definições, uma delas é a de arte sequencial. “A arte sequencial é o ato de urdir um tecido” (EISNER, 2001, p.122), assim como os fios são colocados em ordem para produzir o tecido, a imagem também será posta em ordem, originando uma sequência que produzirá uma narrativa. Ao desenvolver a trama de seu tecido, o artesão da história em quadrinhos utilizará essencialmente a linguagem imagética, sendo a linguagem escrita entrelaçada ao desenho (arte) por meio de balões, produzindo uma narrativa visual. Dessa forma, palavra e imagem se amalgamam comunicando ideias e/ou narrativas, utilizando uma linguagem característica que se vale de uma experiência visual comum para que essa seja compreendida.

A narração visual, no sentido mais simples da arte sequencial, funciona no emprego de uma linguagem composta principalmente pela imagem com a inserção de texto. Sua função fundamental é transmitir ideias e/ou histórias, numa narrativa imagética, que será fracionada por meio de quadros (imagem). Esses quadros seguirão uma ordem sequencial a fim de desenvolver o movimento das imagens no espaço da narrativa, segregando eventos – “para lidar com a ‘captura’ ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos” (EISNER, 2001, p. 38).

Apesar das diferentes conceituações, o cerne da história em quadrinhos se traduz como uma linguagem híbrida e sequencial, baseada principalmente na imagem, pois é possível que haja histórias em quadrinhos sem textos, mas não sem imagens. Dessa forma, os quadrinhos que possuem linguagem imagética e escrita, terão o código visual envolto em aspectos linguístico e imagético.

Esses elementos linguísticos e imagéticos têm integrado em seus códigos aspectos socioculturais da cultura que o originou, ou seja, a história em quadrinhos transmitirá não apenas histórias, mas também elementos culturais característicos da cultura da qual descendem.

Por meio das representações e práticas retratadas nas histórias em quadrinhos é possível reconhecer leituras de uma identidade social. A representação dessas práticas sociais, na história em quadrinhos, constrói um mosaico próprio da sociedade, como numa imagem substituta dessa, gerando uma relação “decifrável” entre o signo visível (quadrinhos) e o referente significado (cultura que a originou), o que não exclui possíveis incompreensões da figuração, ou seja, a representação construída nas histórias em quadrinhos também está sujeita a apresentar uma “vitrine” que mascara aspectos da identidade social, manipulando as práticas de forma a construir uma ilusão (CHARTIER, 2002; 1991).

Dentre as histórias em quadrinhos, o quadrinho japonês alcançou um patamar privilegiado na indústria do entretenimento, tanto dentro como fora do país. Produto cultural fortemente associado ao Japão moderno, a história em quadrinhos japonesa permite um vislumbre da sociedade nipônica, pois suas representações, urdidas pelo

artista sequencial, são reflexos dos papéis e práticas realizadas pelos atores do mundo social japonês, que expõe o mundo social tal como o imagina ou como gostaria que fosse.

O nome japonês para história em quadrinhos é mangá (漫画), palavra originada da união dos ideogramas *man* 漫 (humor, algo que não é sério) e *ga* 画 (imagem, desenho). No Japão, o termo mangá é usado para referir-se a toda e qualquer história em quadrinhos, seja essa de origem chinesa, americana, japonesa, francesa, etc. Entretanto, para além das terras nipônicas convencionou-se a utilizar o termo mangá para referir-se apenas a história em quadrinhos desenhada ao estilo japonês.

Este por sua vez, difere-se dos outros quadrinhos, principalmente, pela orientação de leitura (lê-se da direita para a esquerda), estilização do traçado do desenho, a impressão monocromática (geralmente em preto e branco), a caracterização das personagens, o uso de onomatopeias para compor o cenário e a incorporação de técnicas de cinema, como close-up¹ (INGULSRUD e ALLEN, 2009; LUYTEN, 1987; SCHODOT, 2013).

Produto da cultura japonesa, o mangá serve como lenitivo para o regrado e competitivo cotidiano do sujeito japonês, oferecendo-lhe a possibilidade de ingressar em histórias/aventuras, criado, portanto, para suprir essa necessidade de escape e entretenimento. Contudo, para que haja identificação do leitor japonês com o mangá, este deve integrar aspectos comportamentais nipônicos, inseridos no mesmo conjunto de regras que o leitor, sendo ainda que a popularidade do mangá está diretamente ligada ao seu grau de “*niponidade*” (LUYTEN, 2012, p.177), ou seja, quanto mais elementos culturais japoneses reconhecidos pelo leitor, maior será a identificação deste com o mangá.

A peculiaridade da interação, entre o leitor nipônico e o mangá, se dá, também, pelo fato do protagonista - o herói - ser desenhado a partir do mundo real, como pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Diferentemente do herói ocidental, o herói do

¹ Close-up é uma técnica utilizada em material audiovisual que caracteriza-se pelo enquadramento fechado num plano específico, mostrando apenas uma parte do objeto ou assunto. No mangá tal técnica se dá pelo enquadramento fechado em imagens fixas, proporcionando ao leitor do mangá a sensação de assistir a um filme.

quadrinho japonês deriva de pessoas comuns: estudantes, esportistas, donas de casa, funcionários, aprendizes, que se envolvem em mirabolantes aventuras.

Dessa forma, o mangá serve como ferramenta que permite vislumbrar práticas e representações de um contexto social, codificado com uma função ideológica que retratará representações de valores sociais e culturais da sociedade nipônica. Logo, a análise de mangás, como produto cultural da sociedade japonesa, é um instrumento efetivo para identificar uma dentre as várias facetas da realidade social japonesa, como ela é pensada, construída, dada a ler, sintetizando uma figuração do sistema social japonês, expondo suas práticas, símbolos e ideologias. Essa representação terá sua identidade exposta, principalmente, pela caracterização e ações do herói, pois por meio da leitura de sua posição e interesses pode-se compreender as formas e motivos dessa representação do sistema social, bem como uma leitura do influxo das dinâmicas culturais da sociedade japonesa.

O herói incorpora e representa mitos, símbolos, valores, ideologias, costumes, atos sociais (e outros) que compõem e constroem o quadro da cultura humana. A sociedade projeta no herói seus anseios e incute nas provações que ele enfrenta seus temores e falhas (RICOEUR, 1993). Com as mudanças da sociedade, a figura do herói também se transforma, pois, como um ator social, o herói traz à luz o sistema de valores que simboliza, transmutado na sua figura, sendo que estes valores mudam conforme as mudanças na forma e motivos do sistema social. Como um ente cultural, o herói contribuirá no processo de mudança da sociedade, ao projetar o desejo da mudança e consequentemente instituir padrões de comportamento (VIANA, 2013).

A história em quadrinhos japonesa, geralmente, apresenta como conceito de herói, o sujeito comum que por meio de esforço, disciplina e perseverança trilha seu caminho enfrentando seus medos e fraquezas, dificuldades e obstáculos. Passando por um processo de transformação, o herói adquire o conhecimento para superar suas limitações, as crises enfrentadas ampliarão sua consciência, tornando-o conhecedor de si mesmo e do mundo.

Um herói de mangá popular no Japão é Monkey D. Luffy, protagonista da série *One Piece* (ワンピース), uma das séries de mangá mais populares do mundo e também a mais vendida no Japão. Criado por Oda Eiichiro (尾田栄一郎, 1975), *One Piece* é um mangá shônen – gênero de história em quadrinhos japonesa direcionado para o público

adolescente masculino – cuja história é uma aventura pirata a qual se passa num universo ficcional no qual piratas, soldados (marinheiros), revolucionários e aventureiros, lutam entre si, usando várias habilidades sobre-humanas e sobrenaturais. O enredo narra as aventuras da tripulação Piratas do Chapéu de Palha, comandados por Monkey D. Luffy, um jovem pirata que deseja se tornar o Rei dos Piratas e encontrar o lendário tesouro – One Piece, deixado pelo falecido Rei dos Piratas, Gol D. Roger.

Por meio do mangá *One Piece*, e tendo o protagonista e herói – Monkey D. Luffy - como ator social, é possível realizar uma leitura e análise dos elementos socioculturais retratados nele. Por ser criado visando à sociedade japonesa, *One Piece* tem em sua estrutura, expectativas e competências desse público, inscrevendo-o numa matriz cultural japonesa. Dessa forma, por meio das práticas retratadas no mangá (protagonista), é possível reconhecer leituras de uma identidade social japonesa, sendo que a reprodução dessas práticas sociais constrói um mosaico da sociedade nipônica, como uma imagem substituta dessa. Dentre estas práticas destaca-se os conceitos de hierarquia, yakuza, *on* e *giri*.

O indivíduo japonês espelha comportamentos e valores cuja dinâmica social rege que, para estar efetivamente inserido na sociedade, ele siga uma hierarquia social que se modificará (ou não) em cada interação social, alocando-o numa posição de subordinado ou superior, sendo que, esse posicionamento hierárquico será determinado por fatores como: senioridade, gênero, laços familiares, idade, relações profissionais, etc. O posicionamento hierárquico é orientado por atos sociais que, ritualisticamente, propõem um comportamento a ser seguido (NAKANE, 1997; KIKUCHI, 2012).

Outro fator que também influenciará na hierarquia social são os conceitos de *on* e *giri*. *On* pode ser entendido como débito moral ou dívida de gratidão proveniente de um favor/benefício recebido. Por sua vez, *giri* refere-se a obrigações e deveres que integram as interações sociais, e moldarão a conduta/comportamento do sujeito, tais como respeitar padrões de comportamento (vivência em comunidade) e a retribuição de favores e débito moral (*on*) (LEBRA, 1976).

Exemplo que demonstra a hierarquia, bem como a dinâmica social do *on* e *giri* é a yakuza. Yakuza, nome dado aos integrantes de organizações criminosas reconhecidas como máfia japonesa, é um grupo social fortemente hierarquizado, cujos membros são

extremamente leais e devotados ao grupo a quem pertencem, sendo que a interação social no grupo é alicerçada pela prática do *on* e *giri* (GRAGERT, 1997).

Assim, utilizando o mangá como expositor das práticas e representações do contexto sociocultural japonês, neste trabalho propõe-se a realizar uma análise do mangá *One Piece*, buscando apontar práticas e figurações da hierarquia social, *yakuza*, *on* e *giri* presentes no mangá e expostas por meio das práticas retratadas nas ações do protagonista (e herói da série) Monkey D. Luffy.

A escolha do mangá *One Piece* como *corpus* deste trabalho se deve a grande popularidade deste no Japão. Mesmo com o longo período de serialização, que conta com mais de 20 anos de publicação, *One Piece* se destaca entre os mangás mais vendidos ou populares. Em pesquisas com o público, tais como “qual aventura de mangá você gostaria de vivenciar?” ou “que mangá você gostaria que o seu filho lesse?”, *One Piece* figurará entre os dez mais votados (ONE PIECE WIKIA, 2017), refletindo a paixão dos leitores japoneses pelo mangá, resultados que indicam a grande aceitação do mangá pelo público japonês, no que se infere um forte reconhecimento (consciente ou não) de elementos socioculturais pelo leitor japonês.

Tal popularidade também se estende entre os leitores de mangá no Brasil, visto que *One Piece* é um dos mangás com serialização contínua, que corrobora a efetivação do mangá como prática de leitura entre os brasileiros e na formação de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos, indicando que a cultura japonesa ganha espaço relevante no ambiente cultural brasileiro, o que reforça a escolha do mangá *One Piece* como *corpus* desta pesquisa.

Estipulou-se como *corpus* os 600 capítulos da versão brasileira do mangá *One Piece*. Assim, pelas representações e práticas retratadas no herói do – Monkey D. Luffy – neste estudo analisa-se o sistema de valores embutidos na figura do herói de *One Piece*, bem como dos conceitos de hierarquia social, *yakuza*, *on* e *giri*, buscando contribuir para as pesquisas sobre cultura japonesa e mangá.

Diante disso, o primeiro capítulo tem como objetivo apresentar e conceituar as diferenças presentes na estrutura da história em quadrinhos japonesa e sua importância como ferramenta de representação da sociedade. No segundo capítulo apresenta-se o

corpus desta pesquisa o mangá *One Piece* e seu protagonista Monkey D. Luffy, bem como elementos característicos desse tipo de mangá.

O terceiro capítulo, por sua vez, tem como principal objetivo análise da figura do herói de *One Piece*, bem como os valores embutidos e as representações e práticas socioculturais produzidas por Monkey D. Luffy. O quarto capítulo apresenta-se explicação e análise dos conceitos socioculturais nipônicos: hierarquia social, *yakuza*, *on* e *giri* presentes em *One Piece*.

A leitura e análise do mangá *One Piece* possibilita reflexões quanto aos aspectos culturais da sociedade japonesa, instigando a construção imaginativa de uma realidade nipônica, inferida pelas representações e práticas apreendidas pela narrativa do mangá. Assim, a leitura de *One Piece* resulta na construção de um mundo social e/ou identidade que refletirá as características e valores socioculturais japoneses.

Dessa forma, esta pesquisa caracteriza-se por um estudo de caso, pois trata-se de um estudo empírico, definido por interesse individual, visando a investigação de um caso específico, contextualizado em tempo e lugar, preservando suas características significativas. Utilizando o método qualitativo, visa-se identificar e compreender as dinâmicas sociais, que envolvem a concepção de hierarquia, *yakuza*, *on* e *giri*, por meio da análise do protagonista do mangá *One Piece*.

A transliteração de palavras na língua japonesa para a língua portuguesa usou-se o sistema de romanização Hepburn, sendo que os sons prolongados – existentes na língua japonesa – serão representados pelo acento circunflexo. Os nomes próprios japoneses serão grafados conforme ordem empregada no Japão, primeiro o sobrenome, seguido do nome.

Capítulo 1: Na rota do mangá

1.1. Conhecendo o mangá

Ao redor do mundo, as histórias em quadrinhos são reconhecidas por diferentes nomes. Nos Estados Unidos, devido ao seu teor cômico, as histórias em quadrinhos são chamadas de comics. Na Itália, são reconhecidas por fumetti (fumacinha) – fumetti é o nome dados aos balões que indicam a fala das personagens. Na Espanha, chama-se tebeo, referência ao nome de uma revista infantil e o mesmo ocorreu no Brasil, com o termo gibi. No México, os quadrinhos são nomeados de muñequitos e na Argentina por historietas. Já na França, são conhecidas por bandes-dessinées (tiras desenhadas), pois as primeiras histórias em quadrinhos eram tiras publicadas em jornal. O nome francês influenciou o de Portugal, o qual é conhecido por banda desenhada. Na Coreia do Sul, a história em quadrinhos é chamada de manhwas, e manhuas na China. No Japão, as histórias em quadrinhos são chamadas de mangá.

Assíduos leitores e prolíferos criadores de histórias em quadrinhos, os japoneses fazem e consideram os quadrinhos parte significativa de sua cultura. O termo mangá refere-se a toda e qualquer história em quadrinhos (comics, gibi, nouvelle, banda desenhada, etc.). Contudo, além das terras nipônicas convencionou-se a usar o termo mangá apenas para as histórias em quadrinhos produzidas no estilo japonês.

O mangá possui características distintas como estilo do traço, impressão em tons monocromáticos e em papel-jornal; a ordem de leitura no quadrinho japonês começa por onde seria considerado o fim num gibi, sendo que a orientação de leitura dos quadros e dos balões é da direita para a esquerda (figura 1); o layout dos quadros, que emprega características cinematográficas possibilita maior dinamismo à narrativa; e a linguagem japonesa composta por hiragana, katakana e kanji² que dão ao artista uma liberdade maior na integração do código verbal ao visual, pois é um dos elementos que compõe o cenário dos quadros.

²

Hiragana e katakana são silabários e kanji são caracteres (ideogramas) da língua japonesa.

Figura 1: *One Piece*, contracapa³ do volume 01 de Oda Eiichiro

³ Os mangás publicados no Brasil possuem na contracapa de seus volumes instruções sobre a orientação da leitura. Na figura 1 é explicada a ordem de leituras dos quadros e balões, da direita para a esquerda, conforme

As histórias em quadrinhos japonesas diferenciam-se dos demais quadrinhos – além de seu gráfico, linguagem e narrativa – pela publicação e relação com outras mídias. As revistas de histórias em quadrinhos japonesas (que variam de 300 a 600 páginas) são publicadas semanalmente, quinzenalmente e mensalmente, contendo capítulos de diferentes títulos de mangás. Nessas revistas há um cartão-resposta, no qual os leitores opinam sobre suas histórias favoritas, gerando feedback para as editoras. Se o título publicado recebe feedback positivo, ele continuará a ser serializado e, concomitantemente, terá um conjunto de capítulos (geralmente oito capítulos), copilado em volumes na forma de brochuras chamados tankôbon⁴, cuja venda destina-se ao público colecionador. Esses títulos bem-sucedidos podem ser transformados em outras mídias como: animes⁵, séries para televisão, videogames, musicais e outros.

Para Ingulsrud e Allen (2009) a origem do mangá, como se conhece hoje, possui duas abordagens. A primeira apresenta o mangá como resultado de uma evolução artística que teria se iniciado com os *emakimono*, cujas ilustrações remontam ao século VIII. *Emakimono* ou “Pinturas de Rolo”, arte comum no Japão do Período Nara⁶ e estendida pelos Períodos Heian⁷ e Kamakura⁸, são ilustrações que combinam texto e imagens desenhados na orientação horizontal em rolos de papel ou seda que retratavam aspectos da religião, romances, fatos históricos (batalhas), contos populares e sobrenaturais. Os rolos não apresentam divisão de páginas e sua leitura era feita da direita para a esquerda, sentido de leitura mantido no mangá

a numeração dos balões, bem como o fato de que o que é considerado o fim da publicação para o leitor ocidental, na verdade é o início da edição

⁴ Fora da indústria de mangá, o termo tankôbon é usado para designar livros de volume único em formato de capar dura.

⁵ Anime é um estilo de animação produzida no Japão. Assim como mangá, anime é o termo em japonês para todo e qualquer estilo de animação. Contudo, além do Japão, convencionou-se o termo para animação japonesa ou ao estilo japonês, geralmente caracterizada pelos gráficos coloridos, personagens vibrantes e temas fantásticos.

⁶ Período Nara (710 a 794) é marcado pela transferência da capital imperial de Asuka para Nara, disseminação do budismo com a construção de vários templos e a criação das obras literárias *Kojiki* (古事記) e *Nihon Shoki* (日本書紀) que narram a origem do Japão.

⁷ Período Heian (794 a 1185) em que destaca-se a mudança da capital imperial para Heian-Kyo (atual Kyoto), a hegemonia do Clã Fujiwara no poder do governo Japonês e o surgimento da classe dos guerreiros – samurais.

⁸ Período Kamakura (1185 a 1333): Yoritomo do Clã Minamoto torna-se o Xogum (General) e estabelece o governo militar ou Xogunato. O imperador e sua corte constituíam o governo oficial. Contudo, o Xogum e seus administradores (bakufu) detinham o poder real.

até hoje. Um exemplo dessa arte, e que inspirou vários escritores de história de fantasma, é *Hyakki Yakô* ou “A caminhada noturna de cem demônios” (figura 2). Espécie de bestiário, esse *emakimono* narra a passeata de cem demônios japoneses que saem para se divertir durante as noites de verão, uma obra mais humorista que religiosa.

Com a transformação da arte e suas ferramentas, por meio de tipos móveis de madeira, houve expansão das publicações e surgimento de novas técnicas artísticas como o *ukiyo-e*. *Ukiyo-e* ou “Retratos do mundo flutuante” são pinturas e xilogravuras, que remontam ao Período Edo⁹, originalmente associadas à visão do budismo e à efemeridade da existência humana. O termo “mundo flutuante” refere-se à preocupação hedonista com o estilo de vida e cultura da sociedade urbana de Edo, ilustrando a essência da cultura urbana nipônica da época ao retratar artista do Kabuki¹⁰, lutadores de sumo, belas mulheres, moda, paisagens, samurais, podendo, também, apresentar traços do fantástico, macabro e erótico. O *ukiyo-e* era uma fonte de entretenimento produzida de forma barata e rápida.

Com o Período Meiji¹¹, o Japão abre suas fronteiras retomando o intercâmbio com outros países. A tradição japonesa da arte de desenhar recebe influência das histórias em quadrinhos produzidas na Europa e Estados Unidos, evoluindo até o formato do mangá conhecido hoje.

⁹ Período Edo (1603 a 1867) também conhecido como Xogunato Tokugawa, inicia-se com a vitória de Ieyasu do clã Tokugawa (sucessor de Toyotomi Hideyoshi), na batalha de Sekigahara, quando estabeleceu-se a supremacia nacional e fundou-se o bakufu de Edo (atual Tóquio). Uma das principais decisões do Governo de Edo foi o fechamento das fronteiras japonesas.

¹⁰ Forma de teatro japonês, composto apenas por atores, que prima pela elaborada maquiagem e dramatização.

¹¹ Período Meiji (1867-1912) corresponde ao reinado do Imperador Meiji, que se caracterizou-se pela acelerada modernização do Japão, levando-o, pois, a ingressar no conjunto de potências mundiais.

Figura 2: *Tsukumogami*¹², ilustração do *emakimono Hyakki Yakô*.

Na segunda abordagem postula-se a origem do mangá moderno nas condições socioeconômicas da década de 50: o crescimento econômico recorde no pós-guerra impulsionado pelos Estados Unidos e consolidado pelo Governo Japonês, aliado ao fervilhamento criativo decorrente da liberdade de expressão (algo negado ao artista japonês durante a II Guerra Mundial) e o despontamento de artistas que criaram quadrinhos de alta qualidade, como o artista Tezuka Osamu (1928-1989), resultaram na criação e consolidação da história em quadrinhos japonesa.

A primeira abordagem propõe a origem dos quadrinhos japoneses como um fenômeno cultural espontâneo, descendente do *emakimono*, cuja arte evoluiu até chegar ao formato do mangá conhecido hoje. A segunda possui uma perspectiva socioeconômica – o mangá como uma prática econômica, instaurada no pós II Guerra Mundial, aliada à alta qualidade profissional.

O termo mangá foi retirado da obra de Katsushika Hokusai¹³, mestre da arte *ukiyo-e*. Com uma criatividade fértil, Hokusai produziu trabalhos com grande qualidade estética e estilos diferentes, retratando atores, cortesãs, cenas do dia a dia, com destaque para as obras

¹² *Tsukumogami*, ilustração do *emakimono Hyakki Yakô*, de autoria controversa. Imagem disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hyakki-Yagyo-Emaki_Tsukumogami_1.jpg. Acesso: 06/06/16.

¹³ Katsushika Hokusai (1770-1849) foi célebre pintor e artista do estilo *ukiyo-e*, de prolífica produção com mais de 30 mil obras.

“As 36 vistas do Monte Fuji”, “Vistas de Pontes Famosas”, “Cachoeiras de várias províncias” e o “Hokusai Mangá” (figura 3) um manual de instrução da arte de desenhar com mais de oitocentas páginas. Os treze volumes dessa obra foram publicados entre 1814 e 1878.

The word manga itself, which today is the term used for Japanese comics, is difficult to translate. The ideogram *man*, which denotes something that is ‘incoherent’, ‘disjointed’, ‘confused’ or ‘casual’ and here refers to an idea of total spontaneity and anarchic profusion, is neatly combined with *ga* or ‘drawing’ to suggest rough, rapid sketches-impromptu drawings done on the tide of inspiration, freely and with no sense of order, on a variety of subjects. (BOUQUILLARD e MARQUEL, 2007, p.23).¹⁴

Conforme Bouquillard e Marquel (2007), o termo mangá foi cunhado por Hokusai em referência aos seus desenhos rápidos e desconexos, esboços realizados de forma livre aproveitando-se da inspiração. Em seu livro, Hokusai retratou mais de quatro mil motivos, desenhou objetos, pessoas, naturezas e o sobrenatural, produzindo instantâneos da sociedade japonesa, utilizando em seus desenhos o máximo de expressão com o mínimo de material.

¹⁴ A palavra mangá, que hoje é o termo usado para os quadrinhos japoneses, é de difícil tradução. O ideograma *man* que denota algo que é ‘incoerente’, ‘desconexo’, ‘confuso’ ou ‘casual’, infere a idéia de espontaneidade total e profusão anárquica, combinando perfeitamente com *ga* que significa ‘desenho’, sugerindo desenhos irregulares, rápidos e esboços improvisados, feitos num momento de inspiração, de forma livre, sem senso de ordem e com uma variedade de assuntos (tradução nossa).

Figura 3: “Apreciação do Monte Fuji no 5º ano de korei”¹⁵, 1814, ukiyo-e de Katsushika Hokusai.

Evolução marcante no mangá iniciou-se em 1947 com a publicação de *Shin takarajima* (A nova ilha do tesouro) de Tezuka Osamu (1928-1989). Considerado o “Deus do Mangá”, Tezuka inovou a história em quadrinhos ao incorporar técnicas de cinema, como close-up, efeitos sonoros com a inserção de onomatopeias, distorções de velocidade e enquadramento para compor o layout. Ao reformular os quadros para o tamanho de uma folha de papel e justapô-los em colunas verticais, Tezuka aproxima a leitura do mangá à sensação de assistir a um filme (LUYTEN, 1987). Na ilustração abaixo (figura 4), por meio de linhas que simulam movimento, Tezuka incorpora ao desenho do carro a sensação de movimento. Com o close-up no motorista, o artista chama a atenção para a personagem. O enquadramento também é utilizado nos frames do navio, transmitindo ao leitor uma narrativa fluída e fílmica.

¹⁵

Imagem disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The Apparition of Mt Fuji on the 5th_year_of_Korei.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Apparition_of_Mt_Fuji_on_the_5th_year_of_Korei.jpg). Acesso: 31/03/16.

Figura 4: *Shin Takarajima*¹⁶ (A nova ilha do tesouro) de Tezuka Osamu.

Tezuka desenhou mangás, cujas narrativas incorporavam técnicas cinematográficas e se estendiam por centenas de páginas desenvolvendo o enredo e as personagens, resultando numa história em quadrinhos com menos diálogo, na qual a ação pode se desdobrar em várias páginas ou frames. Essa diversidade visual permitiu maior complexidade emocional e psicológica na história e personagens.

Influenciado pelo teatro Takarazuka¹⁷, as animações de Walt Disney e Max Fleisher¹⁸, as personagens de Tezuka eram desenhadas com grandes e amendoados olhos, bocas e narizes marcados compunham as características faciais que aumentavam a expressividade da personagem. Conforme apresenta Nagado (2005), Tezuka revolucionou a arte do mangá,

¹⁶ Imagem disponível em: http://tezukainenglish.com/wp/?page_id=734 . Acesso: 20/01/17.

¹⁷ Companhia teatral fundada em 1913 na cidade de Takarazuka composta apenas por mulheres.

¹⁸ Max Fleisher (1883-1972) um dos artistas pioneiros na transformação de personagem de histórias em quadrinhos em desenhos animados, como Betty Boop, Popeye e Super-homem.

A revolução de Tezuka, durante os anos 50 e 60, consolidou o mangá como uma das mídias mais poderosas do Japão. Impresso em papel jornal, em preto e branco e com uma linguagem envolvente, o mangá se consolidou como o grande passatempo nacional e gerou um forte e diversificado mercado de entretenimento para todas as idades, cujas maiores vendas estão no seguimento infanto-juvenil. (NAGADO, 2005, p. 49)

O sucesso de Tezuka e a economia favorável contribuíram para o aumento do número (e vendas) das revistas de mangá, tornando o ofício de mangaká¹⁹ uma profissão acessível e rentável, sendo que a diversidade das histórias em quadrinhos japonesas possibilitou que as revistas visassem diferentes sujeitos e faixas etárias, acarretando no surgimento de vários gêneros e revistas de mangá.

No Brasil, a entrada do quadrinho japonês aconteceu, primeiramente, com os imigrantes japoneses, nas primeiras décadas do século XX. Esses utilizavam o mangá como ferramenta de preservação da língua e cultura japonesa. Com a permanência em solo brasileiro, as famílias de imigrantes japonesas, resolutas em manter sua identidade cultural e contato atual com a sociedade nipônica no Japão, originaram um movimento crescente de importação do mangá.

Na década de 60, surgem artistas nipo-brasileiros, como Claudio Seto (1944-2008) e Minami Keize (1945-2009), que produzem os primeiros quadrinhos brasileiros influenciados pelo estilo mangá. Contudo, o primeiro contato oficial, ocorre com o lançamento de *Lobo Solitário* de Koike Kazuo (1936) e Kojima Goseki (1928-2000), publicado em 1988 pela editora Cedibra. Direcionado para adultos, o mangá narra a saga do samurai Itto Ogami e seu filho Daigoro. A obra permitiu um vislumbre da filosofia samurai e elementos culturais e históricos do Japão.

Todavia, o boom da história em quadrinhos japonesas no Brasil ocorreu quando o público brasileiro tomou conhecimento do anime. Na década de 90, várias animações japonesas foram transmitidas na televisão brasileira, séries como *Cavaleiros do Zodíaco*, *Shurato*, *Sailor Moon*, *Yuyu Hakusho*, *Street fighter* e *Dragon Ball* o que ocasionou intensa popularidade do anime, acompanhada do desejo de ler o mangá dessas obras. Em resposta a esse novo nicho, as editoras brasileiras investiram em títulos de quadrinhos japoneses.

¹⁹ Mangaká é a palavra japonesa para denominar o artista de história em quadrinhos e geralmente é usada para se referir ao autor do mangá.

A editora Animangá lança, em 1998, o mangá infanto-juvenil *Ranma ½* de Takahashi Rumiko (1957), cuja leitura seguia a orientação ocidental, ou seja, as páginas do mangá eram espelhadas durante a sua tradução, para que o leitor pudesse lê-la da esquerda para a direita, seguindo o formato a que o leitor ocidental estava acostumado. Outros títulos publicados, posteriormente, seguiram esse formato. Contudo, tal formato além de trabalhoso encarecia o produto final. No final do ano 2000, as editoras JBC e Conrad publicam os mangás: *Samurai X* de Watsuki Nobuhiro (1970), *Dragon Ball* de Toriyama Akira (1955) e *Cavaleiros do Zodíaco* de Kurumada Masami (1953), seguindo a orientação de leitura japonesa, da direita para a esquerda, no formato tankôbon. Atualmente o mercado brasileiro conta com vários títulos de mangás, sendo a maioria impressa no formato tankôbon.

1.2. Estilo Mangá

O mangá se diferencia das demais histórias em quadrinhos por quatro principais características: linguagem e gráficos, enredo, publicação e sua relação com outras mídias.

Característica marcante do mangá é sua ordem de leitura que ocorre de trás para frente, a leitura dos quadros da direita para a esquerda e de cima para baixo. Uma estratégia comum na leitura, que envolve a decodificação do texto, frames, plano de fundo e caracterização das personagens, é primeiro focar-se na leitura do texto; segundo, e complementar à primeira, a leitura das personagens (como elas foram caracterizadas) que conterà maiores informações, auxiliando na compreensão da mensagem escrita; e terceiro, o olhar do leitor é influenciado e tende a seguir o fluxo dos painéis (ordem em que foram sobrepostos), mesmo no leitor ocidental cuja leitura é da direita para a esquerda (INGULSRUD e ALLEN, 2009).

O enredo do mangá também se diferencia por ser único e contínuo. Como em um romance/novela, a narrativa é desenvolvida através dos vários capítulos, que pode ou não ser dividido em diferentes arcos, mas que, juntos compõem uma narrativa única e compacta com começo, meio e fim, geralmente, com autor único por todo o período de serialização.

O ritmo narrativo dos quadrinhos japoneses visa o desenvolvimento da ação quadro a quadro, focalizando nas emoções e sensações. Assim como numa narrativa fílmica, o mangaká utilizará o enquadramento, conectando as ações, garantindo imagens não estáticas. Diferentemente da comic, que descreverá a ação em um ou dois quadros, o mangá pode

utilizar toda uma página para descrever uma garota chorando. Por exemplo, na comic *Batman: The Killing Joke* (figura 6), o autor Allan Moore (1953) divide a página em 09 quadros simétricos nos quais ele desenvolve diferentes ações: a fala do Joker, as risadas do Batman e Joker, e o ataque do Batman; quanto ao mangá *Orange* de Takano Ichigo (1986) (figura 5) os três quadros da página (lidos da direita para esquerda), são dedicados a ressaltar a atmosfera de romance entre as duas personagens, enfatizando o sentimento de ambos.

Figura 5: *Orange*²⁰, capítulo 13 do volume 4, de Takano Ichigo.

²⁰

Imagem disponível em: http://mangafox.me/manga/orange_takano_ichigo/v04/c013/32.html. Acesso: 25/01/2017.

Figura 6: *Batman: The Killing Joke*²¹ de Allan Moore.

O mangá, geralmente, apresenta um número menor de quadros por página. O quadro costuma ser disposto na posição vertical, com a sobreposição desses, podendo até uma única

21

Imagem retirada de: Moore, A. *Batman – The killing Joke*. EUA, 2º edição. DC Comics, 2009

ilustração/quadro ocupar duas páginas abertas. A história em quadrinhos japonesa rompe com o esquema de linhas (sarjeta²²), pois assim pode enfatizar ações e sentimentos da personagem (figura 5). O cenário ou plano de fundo pode incorporar símbolos que visam detalhar e aprofundar a narrativa, além de possuírem outra função – a ilusão de movimento, o artista desfoca o fundo, mantendo o objeto em primeiro plano, dando a sensação de movimento. O plano de fundo pode ser substituído por linhas cinéticas ou onomatopeias.

Na figura abaixo (figura 7), as duas páginas do mangá foram divididas em 07 quadros, a ordem de leitura se dá do quadro da direita seguido dos 05 quadros menores da esquerda (em cima) e por último o quadro da esquerda abaixo. Os 05 quadros menores enfatizam o sentimento das personagens na iminência de atravessarem uma onda gigante, já os outros quadros ressaltam a ação de atravessar a onda, cujo cenário/plano de fundo contém linhas cinéticas e onomatopeias que dão ao leitor a ilusão de movimento das ondas do mar numa tempestade.

Figura 7: *One Piece*, capítulo 367 do volume 38.

²²

O termo sarjeta refere-se ao espaço em branco deixado entre os quadros (desenhos).

A escrita japonesa – kanji, hiragana e katakana – permite, ao mangaká, uma liberdade maior no seu posicionamento, utilizando-a como elemento gráfico do cenário. As onomatopeias tornam-se parte integrante do mangá. Baseadas no vasto vocabulário japonês, as onomatopeias são escritas à mão e desenhadas de modo a compor e ressaltar o cenário que integram. Além do efeito sonoro, auxiliam a expressar movimento, sentimento e, em quadros sem diálogo, a sensação de silêncio. Por ser parte intrínseca do desenho, em edições brasileiras, as onomatopeias não são substituídas pela correspondente em português, mas acompanhadas por expressões que as explicam/traduzem por inseridas no desenho (figura 8).

Figura 8: *One Piece*, capítulo 01 do volume 01.

O layout do mangá, cujo enredo é direcionado ao público feminino, difere-se dos demais, pois as ações da personagem não fluem apenas de quadro a quadro, mas de página a página, modificando o ritmo narrativo ao privilegiar o desenvolvimento das sensações e sentimentos. O cenário também sofre influência, ganhando flores, folhas, luz que auxiliam na expressão de feminilidade (SCHODOT, 2013).

No exemplo (figura 9), flores compõem o cenário cujo enquadramento, que foca no rosto e nos sentimentos expressos no olhar da garota, contribui para ressaltar a feminilidade

desta, sendo que toda a página do mangá, dividida em 04 quadros, é composta de modo a expor/caracterizar a personalidade da personagem.

Figura 9: *Skip Beat!*,²³ capítulo 173 do volume 29, de Nakamura Yoshiki (1969).

A intensidade do traço da personagem também serve como indicador do estado psicológico, permitindo criatividade na caricaturização da mesma. Para indicar um sentimento e impor certo realismo, o mangaká utilizará metáforas visuais comuns na linguagem do mangá. Metáforas visuais comuns (figura 10) são: o ruborizar é representado pela sequência de linhas diagonais no nariz e bochecha, acompanhadas de uma expressão de mortificação; o nervosismo e constrangimento são descritos por gotas de suor na face ou sobre a cabeça da personagem; excitação é retratada por sangramento nasal; a raiva é representada pelo franzir da testa e um símbolo parecido com uma encruzilhada em alusão a veias saltadas; bandagem

²³

Imagem disponível em: http://mangafox.me/manga/skip_beat/v29/c173/2.html. Acesso: 17/02/2016.

em forma de cruz representa machucados ou dor física, olhos em espirais podem ser confusão ou tontura, entre outras (BATISTELA, 2014).

Figura 10: Exemplos de metáforas visuais²⁴.

A característica psicológica e emocional da personagem está intimamente ligada ao traçado da ilustração. A caracterização das personagens de mangá é feita com parcimônia de traços, destaque para os olhos grandes e expressivos, nariz pequeno, corpo esguio, cabelos e roupas estilizados. A mesma personagem pode ser desenhada com diferentes níveis de caricatura, o que ajuda a expressar o estado psicológico ou humor da personagem (figura 11).

²⁴

Imagem disponível em: <https://bibliotecabrasileirademangas.wordpress.com/2016/03/28/as-mimeses-e-onomatopeias-japonesas/>. Acesso: 02/02/2017

Figura 11: Exemplos de caricaturas da personagem Takaba Akihito²⁵ do mangá *Finder Series* de Yamane Ayano.

A linguagem visual também se manifesta no formato dos balões de fala, podendo indicar a natureza, intensidade e intenção do falante. Balões com contornos dentados podem representar surpresa, raiva, exaltação; o tamanho e a fonte usada podem indicar o volume do discurso.

A publicação das histórias em quadrinhos japonesas ocorre primeiramente nas revistas de mangás, espécie de antologias, cuja publicação pode ser semanal, quinzenal, mensal ou

²⁵ Imagem disponível em: <http://aminoapps.com/page/yaoi-amino-espanol/4212640/akihito-takaba>. Acesso: 30/05/2017.

bimensal. A publicação dessas revistas segue a divisão de gêneros e faixa etária, sendo que cada edição da revista publicará capítulos únicos (ou especiais) de vários títulos de mangá. Impressa em papel-jornal e monocromática, as revistas podem chegar até 600 páginas lembrando as antigas listas telefônicas.

Títulos de mangá bem-sucedidos, além de continuar a serialização na revista, também são vendidos em compilações de seus capítulos chamados de tankôbon. O tankôbon é impresso em papel de melhor qualidade, e em melhor acabamento, pois seu objetivo é a coleção. Esses títulos também podem ‘migrar’ para outras mídias como anime, peças teatrais, musicais, jogos de videogame, séries televisivas, sendo que as mídias conversam entre si, tendendo a se completar e aumentar a popularidade e vendas do título do mangá e qualquer mídia ligada a ele.

A segmentação dos quadrinhos japoneses, em gênero e subgênero, se dá por fatores como estilização do traço, conteúdo narrativo, caracterização de cenário e personagem, além do público-alvo. Os principais gêneros de mangá são: *kodomo*, *shôjo*, *josei*, *seinen* e *shônen*.

Kodomo (“criança”) é o gênero de mangá voltado para o público infantil. Apresenta conteúdo de narrativas curtas e traçado mais simples, voltado para esportes, competições escolares, magia, novidades tecnológicas e lutas (com pouca violência), também possui páginas para colorir e jogos.

O mangá *shôjo* (“jovem garota”) é destinado a meninas adolescentes. Escrito comumente por mangakás mulheres, o *shôjo* enfatiza sentimentos e temas românticos, a sutileza dos relacionamentos humanos com enfoque no emocional e psicológico. Uma das principais características deste mangá é o plano de fundo diferenciado (que servirá como indicação da personalidade da personagem) e a caracterização das personagens de olhar sonhador e beleza andrógina chamados de *bishônen* e *bishôjo*. *Bishônen* são personagens masculinos com uma beleza efeminada, caracterizados como andróginos, geralmente inteligentes e talentosos, atraindo ambos os sexos. *Bishôjo* refere-se a personagens femininas de beleza deslumbrante (BATISTELA, 2014). A figura 12 traz exemplos de personagens *bishônen*, sendo que apenas a personagem com cabelo escuro preso, no canto direito da página, é uma garota.

Figura 12: *Saiunkoku Monogatari*²⁶, capa do capítulo 16 do volume 4, de Yukino Sai (1982)

O mangá *josei* (“jovem mulher”) é direcionado para o público adulto feminino. Com traço mais realistas, focado em temas cotidianos como a realização pessoal, sexo, família, envelhecimento, morte e violência, pode apresentar cenas explícitas de sexo ou violência.

O mangá *shônen* (“garoto jovem”) foca-se no público masculino adolescente, com bastante ação, humor e violência suas histórias trabalham temas como amizade, competições esportivas, lutas e aventuras épicas, geralmente, com protagonistas do sexo masculino. O mangá *seinen* (“jovem homem”) destina-se ao público masculino adulto, com um traçado mais realista, foca-se no desenvolvimento psicológico das personagens, apresentando conteúdo mais lógico, violento, satírico e sexual.

A classificação dos mangás por gênero (e subgênero) torna-se complexa, dada a vasta e rica produção japonesa, pois um mesmo título pode abranger vários gêneros e/ou sofrer mudanças ao longo da publicação. Afinal, o mangá, como suporte de leitura versátil

²⁶ Imagem disponível em: http://mangafox.me/manga/saiunkoku_monogatari/v04/c016/3.html. Acesso: 06/11/16.

direciona-se ao público leitor, que, além de receptor, poderá ser também o agente influenciador de mudanças.

Além de exprimir aspectos socioculturais derivados de sua linguagem híbrida (imagética e escrita), o mangá também poderá delinear uma “*declaração ideológica*” (VERGUEIRO, 1985, p 09) em relação aos valores apresentados em sua narrativa, permitindo que essa espelhe elementos e práticas do mundo social.

Imagem espelhada na sociedade japonesa, o mangá permite, por meio de suas representações, várias e diferentes leituras da sociedade nipônica. Dessa forma, é correto afirmar que o mangá é condutor de signos e práticas socioculturais japoneses que fornece modelos de conceitos do mundo social de uma determinada realidade apreendida. Assim, no próximo capítulo apresenta-se resumo de *One Piece* e aspectos das figurações presentes no mangá.

Capítulo 2: Navegando com *One Piece*

One Piece (ワンピース), criado pelo mangaká Oda Eiichiro (尾田栄一郎, 1975), é, atualmente, o mangá *shonên* mais vendido do Japão e um dos títulos mais populares. A série foi lançada em 04/08/1997 na revista *Weekly Shônen Jump* (revista publicada semanalmente pela Editora Shueisha), na qual, o mangá continua em publicação.

One Piece é uma aventura pirata cuja história foca-se na tripulação Pirata dos Chapéu de Palha, comandados por Monkey D. Luffy (モンキー・D・ルフィ), cujo maior sonho é encontrar o One Piece, tesouro deixado pelo falecido Rei dos Piratas – Gol D. Roger. Segundo Oda Eiichiro, a saga pirata foi inspirada pelas histórias de vikings (lidas quando jovem) e pelo trabalho de Toriyama Akira²⁷(1955). No trabalho de Oda (*One Piece*) são notórias as homenagens feitas pelo mangaká a ídolos, bem como referências a diversas personagens da cultura pop (figura 13).

²⁷

Criador dos mangás: *Dragon Ball* e *Dr. Slump*.

Figura 13: Referências da cultura pop em personagens de *One Piece*²⁸.

Conhecido pelo design excêntrico de algumas personagens, o estilo da arte de *One Piece* pouco mudou durante os mais de vinte anos de publicação. No início da serialização, o traço de Oda era mais cheio e arredondado; atualmente o traçado é mais fino, com aumento do sombreado por meio de linhas transversais e os planos de fundo tornaram-se mais complexos, rendendo uma arte mais detalhada e madura. Outra característica marcante das personagens são os olhos pequenos, em formato de ‘ponto’, semelhante aos das personagens de *Dragon Ball*.

A figura 14, da esquerda para a direita, apresenta as mudanças no traço da personagem Monkey D. Luffy. A evolução do desenho do mangaká Oda Eiichiro é visível na complexidade atual do traçado que apresenta mais elementos incorporados ao gráfico do desenho, com uso maior de sombreado e detalhamento nos cenários.

²⁸

Imagem disponível em: <https://www.genkidama.com.br/anikenkai/tag/eiichiro-oda/> . Acesso: 12/01/17.

Figura 14: Evolução do traçado da personagem Monkey D. Luffy²⁹.

A popularidade de *One Piece* rendeu vários prêmios à saga pirata, como o mangá mais vendido nos anos de 2008 a 2012 e em 2015. Entrou para o livro dos recordes como a história em quadrinhos, de um autor único, com o maior número de cópias publicadas, com 322 milhões e 866 mil cópias impressas de dezembro de 1997 a dezembro de 2014. A venda de volumes da série também arrebatou recordes de maior tiragem inicial vendida, sendo o recorde atual do volume 67 do mangá, com 4,05 milhões de cópias na tiragem inicial (ONE PIECE WIKIA, 2017).

Por ser criado visando à sociedade japonesa, *One Piece* têm, em sua estrutura, expectativas e competências desse público, inscrevendo-o numa matriz cultural japonesa. Por outro lado, ao ser consumido por outros destinatários (que não os japoneses), o mangá sofre e permite uma pluralidade de apropriações que, conseqüentemente, geram novos públicos e usos. Conforme explicado por Chartier,

A transformação das formas através das quais um texto é proposto autoriza recepções inéditas, logo cria novos públicos e novos usos. Por outro, a partilha dos mesmos bens culturais pelos diferentes grupos que compõem uma sociedade suscita a busca de novas distinções, capazes de marcar os desvios mantidos. (CHARTIER 1991, p. 186-187)

²⁹ Imagem disponível em: <http://nosbastidores.com.br/artigo-entendendo-o-sucesso-de-one-piece/>. Acesso: 31/03/17.

Uma visível resposta dessas apropriações são os scanlations e otakus. Otakus, no Brasil, é o nome com que alguns jovens, fãs de animes e mangás, se auto intitulam, mais do que um consumidor. O otaku se mobiliza para adquirir e compartilhar, entre seus pares, conteúdos e produtos mediáticos da cultura nipônica. Esse processo aliado a cibercultura originou os scanlations. Scanlation é um grupo ou pessoa que digitaliza e traduz material impresso estrangeiro. A palavra scanlation pode designar tanto a prática, quanto o material produzido. No Brasil, a prática scanlation permite uma divulgação maior de mangás do que as editoras nacionais podem ofertar. Alguns dos grupos scanlations que trabalham com o mangá *One Piece* são: One Piece Ex³⁰, One Piece Brasil³¹ e a One Piece Project³².

A primeira editora a publicar o mangá *One Piece* no Brasil foi a Editora Conrad, que lançou, em fevereiro de 2002, metade do primeiro volume do mangá, ou seja, meio tankôbon, seguindo a orientação de leitura dos livros japoneses. Em 2007, a editora teve problemas para renovar o contrato de publicação do mangá, parando sua publicação no volume 35. No final de 2011, a Editora Panini anunciou a volta do mangá, cuja publicação, a partir do volume 36, seria bimestral e com o mesmo número de páginas que o volume japonês (tankôbon). E assim continua até hoje.

A história de *One Piece* se passa num mundo fictício, amplamente coberto de água que possui um único continente chamado Red Line. Conjunto de cadeia de montanhas, a Red Line, como a Linha do Equador, circunda o globo terrestre de nordeste a sudeste, dividindo as águas em dois oceanos (figura 15). Existe uma corrente marítima chamada de Grand Line que circunda o Globo como o Meridiano de Greenwich, que junto da Red Line divide as regiões em quatro mares: North Blue, East Blue, West Blue e South Blue.

³⁰ Site disponível em: <https://one-piece-x.com.br/>. Acesso: 25/08/2017.

³¹ Site disponível em: <http://www.onepiecebrasil.com.br/>. Acesso: 25/08/2017.

³² Site disponível em: <https://www.facebook.com/pieceprojectoficial/>. Acesso: 25/08/2017.

Figura 15: *One Piece*, capítulo 22 do volume 03.

A corrente marítima Grand Line é ‘escortada’ por duas faixas de águas conhecidas como Calms Belts, local conhecido pela pouca corrente de vento e lar dos monstros marinhos Rei dos Mares (cuja aparência lembra uma gigantesca serpente marinha). Os únicos a navegarem pelo Calms Belts são os barcos da Marinha ou Governo Mundial, que utilizando as pedras de kairôseki³³, disfarçam sua presença para o Rei dos Mares, entrando na Grand Line por qualquer ponto dos oceanos.

Os navios piratas, que desejam navegar pela Grand Line, possuem apenas uma entrada para a Gand Line, um sistema de canais fluviais, originados na intersecção entre a Grand Line e a Red Line, chamado de a Montanha Reversa. A água dos quatro mares flui por quatro canais, se fundindo no topo da montanha e se esvai por um quinto canal, desembocando na primeira metade da Grand Line.

A Grand Line é famosa pelo seu clima imprevisível, podendo num mesmo dia, nevar, ter tempestade e furacões, além de um ameno calor de verão. O clima se estabiliza apenas na proximidade de alguma das ilhas existentes na Grand Line. Dificílima de navegar, a Grand Line possui correntes estranhas e inconstantes, nas quais bússolas normais não funcionam,

³³ Pedra rara encontrada em certas partes do oceano, feita pela própria água do mar, ela emana a energia do mar, mascarando os navios como o se fossem o próprio mar.

devido aos diferentes e vários campos magnéticos existentes na Grand Line. Os navegantes devem usar uma bússola especial, o log pose³⁴.

A segunda metade da Grand Line é chamada de Novo Mundo. Mais inconstante e perigosa que sua primeira metade, o Novo Mundo é local onde apenas os mais poderosos e corajosos piratas conseguem sobreviver. É dito que a última ilha do Novo Mundo – Raftel – é o local onde o Rei dos Piratas, único a chegar ao final da Grand Line, deixou o seu tesouro, o One Piece.

A Grand Line também é o lar da *akuma no mi* (fruta do diabo), tipo de fruto místico que dá a pessoa que o comer poderes sobrenaturais. Porém, a pessoa que o ingerir fica impossibilitada de nadar no mar, pois, ao ficarem submersos na água marinha eles perdem totalmente a força e coordenação. Outro ponto fraco dos usuários da *akuma no mi*, é o kairôseki que por emitir a mesma energia que o mar, causa o mesmo efeito que o mar nos usuários.

O mundo de *One Piece* é composto por diferentes raças, como os seres humanos, gigantes e homens-peixes (raça semelhante às sereias e tritões), sendo sua sociedade governada pelo Governo Mundial. Este foi criado 800 anos atrás (do tempo atual no enredo de *One Piece*) pela afiliação de países de todo o mundo. Esses países possuem autonomia para gerir seus assuntos internos, contudo, se achar necessário, o Governo Mundial pode intervir.

Sob o seu comando, o Governo Mundial possui a Marinha, os *shichibukais* e o Cipper Pol. Cipper Pol são agências secretas que investigam, espionam e assassinam a mando do Governo, agindo independentemente das ações da Marinha. A Marinha é a maior força militar responsável por executar as vontades do Governo Mundial, mantendo a lei e a ordem. Espalhada pelo mundo, ela possui várias sedes que a auxiliam a patrulhar os quatro mares e a Grand Line.

Shichibukai é o título dado a sete piratas que aceitaram servir como corsários sob a bandeira do Governo Mundial. Ao tornar-se *shichibukai*, o pirata tem suas ações criminosas perdoadas, além da recompensa pela sua captura revogada. Todavia, ele deve pagar ao

³⁴ Bússola especial que registra apenas o campo magnético de determinada ilha, excluindo os demais, e apenas ao chegar à ilha de destino que o log pose registra o campo magnético da próxima ilha, apontando para a nova direção a seguir.

Governo um décimo de seu tesouro e seguir suas ordens, sendo-lhe permitido atacar apenas outros piratas.

Para a Marinha e o Governo Mundial, pirata é qualquer indivíduo que navegue sob uma *jolly roger*³⁵, tendo cometido algum crime ou não, sendo que apenas os piratas mais fortes aventuram-se na Grand Line. Os quatro piratas mais poderosos, conhecidos como os *Yonkô*, residem na segunda metade da Grand Line, o Novo Mundo. Junto dos *shichibukai* e da Marinha, os *Yonkô* formam os três grandes poderes do mundo de *One Piece*.

A popularidade de *One Piece* está, principalmente, na identificação do leitor com a narrativa envolvente e na empatia com as personagens do Bando do Chapéu de Palha. Mais do que uma trama de temática pirata, *One Piece* é sobre sonhos e a determinação para lutar pelo que se acredita. As personagens e suas personalidades são bem caracterizadas, havendo atenção especial com a história das personagens (background) e como essa influencia na construção do caráter, crenças e sonhos. Apesar da longa narrativa (atualmente são mais de 870 capítulos, com o mangá ainda em publicação) e da irreverência de seu mundo, *One Piece* é um mangá coerente, Oda consegue montar um mosaico, no qual, informações que foram disponibilizadas no começo da história encaixam-se no quebra-cabeça da narrativa esclarecendo mistérios.

Uma característica comum do mangá *shônen* é a presença de elementos do gênero *bildungsroman*. *Bildungsroman* ou romance de formação é um gênero do romance que se caracteriza por narrar o processo de formação do protagonista, e consequentemente do leitor, geralmente, desde sua infância ou adolescência, demonstrando o desenvolvimento físico, moral, intelectual e emocional, apresentando sua trajetória em direção ao amadurecimento (MAAS, 1999). Tal conceito se aplica ao mangá *shônen*, pois, em sua narrativa este apresenta a evolução de personagem jovem, que enfrentará diversos desafios e obstáculos para atingir seus objetivos, e que ao longo dessa trajetória, e por meio de suas experiências, formará e amadurecerá sua personalidade e o conhecimento de si. Conforme exemplificado por Ferreira,

Estritamente codificado, o gênero [*bildungsroman*] pode ser definido como a história de vida de um personagem jovem, do sexo masculino, que traça um percurso de enfrentamentos e desafios com o mundo a fim de descobrir sua identidade, sua personalidade e sua função no mundo. As experiências sociais – em geral levadas

³⁵ *Jolly Roger* é o nome dado as bandeiras piratas, especificamente, as bandeiras de fundo preto com uma cruzeta de fêmures.

a cabo no contexto familiar, escolar ou de trabalho-, são decisivas para a construção de seu autoconhecimento, objetivo mesmo de sua travessia ao longo do enredo. Durante o trajeto, representa diferentes papéis que embora contribuam para mascarar a sua identidade em formação, são fundamentais para o enriquecimento de seu caráter e para aquisição de sua maturidade que só será atingida quando ele ultrapassar todos os desafios impostos pelo mundo, atingindo um estado de equilíbrio interior e exterior. (FERREIRA, 2013, p.71)

O mangá *One Piece*, principalmente por meio do protagonista Luffy, apresenta elementos do gênero *bildungsroman* mesclados à narrativa das aventuras do Bando do Chapéu de Palha. Como o desenvolvimento da personagem na formação de sua personalidade e maturidade, sua interação com o mundo e as mudanças provenientes dessa experiência. A narrativa apresenta uma viagem em busca de sonhos de Luffy e que, implicitamente, é uma trajetória para o conhecimento de si mesmo e do mundo.

A jornada de amadurecimento de Monkey D. Luffy inicia-se aos sete anos de idade. Luffy sonha ser um pirata e encontrar o One Piece. Ele insistentemente pede ao pirata Shanks, que está temporariamente visitando sua vila (localizada numa ilha do East Blue), que o aceite em sua tripulação, mas é sempre recusado. Contrariado com a recusa, o garoto come a *akuma no mi* que pertencia a Shanks, a *gomu gomu no mi* (fruta da borracha) - ganhando o poder de esticar o seu corpo como uma borracha.

Após uma confusão com bandidos que apareceram na vila e para defender a honra da tripulação pirata de Shanks, Luffy enfrenta os bandidos que ofenderam os piratas, mas acaba refém deles. Ao resgatar Luffy, Shanks perde o braço esquerdo, engolido por um Rei dos Mares, fazendo o garoto perceber que o mundo pirata não é só diversão, aventura e glórias, mas também é cercado por perigos, dor e perda. O garoto promete a Shanks que formará sua própria tripulação pirata e encontrará o One Piece. Shanks presenteia-o com seu chapéu de palha, pedindo que Luffy o devolva quando for o Rei dos Piratas.

O primeiro passo na jornada de amadurecimento de Luffy é a descoberta do quão fraco ele é, e que ser pirata é bem mais do que demonstrações de orgulho e coragem. O garoto se conscientiza de suas fraquezas, pois, mesmo tendo ingerido uma *akuma no mi* e ganhado poder sobrenatural, Luffy não é forte o suficiente para lutar pelo que acredita ou defender seus amigos. Ele é fraco, física e emocionalmente. Seu conhecimento está no fato de que sem esforço, disciplina e empenho não é possível se tornar mais forte, mesmo com o auxílio de um poder sobrenatural.

Nessa sequência de eventos também é apresentado o início da construção de valores da personagem. Para Luffy ser pirata significava ser um valente e orgulhoso guerreiro do mar. Entretanto, em seu convívio com Shanks, o garoto reformula seus conceitos. Tendo o pirata como modelo, Luffy decide se tornar um capitão que se preocupa com e valoriza seus companheiros, dando a vida por eles, se necessário. Em sua despedida, o garoto promete a Shanks ficar mais forte e ter uma tripulação pirata tão boa quanto à dele, indicando a intenção da personagem de esforçar-se para atingir seus objetivos. Dez anos após essa promessa, Luffy parte para o mar em busca de uma tripulação e de concretizar seu sonho de ser o Rei dos Piratas.

Monkey D. Luffy (figura 16), futuro capitão dos Piratas do Chapéu de Palha, é um adolescente magro, de cabelos pretos e estatura mediana. Embaixo do olho esquerdo, ele possui uma cicatriz, consequência de sua determinação em ser pirata (quando pequeno Luffy se esfaqueou para comprovar sua determinação). Sua marca registrada é o chapéu de palha que ganhou de Shanks, o fato de estar sempre sorrindo e sua paixão por carne.

Figura 16: Monkey D. Luffy³⁶.

³⁶

Imagem disponível em: http://onepiece.wikia.com/wiki/Monkey_D._Luffy/Gallery. Acesso: 31/03/17.

Ao iniciar sua jornada navegando pelo East Blue, Luffy descobre que numa ilha próxima, o famoso espadachim e caçador de recompensa, Roronoa Zoro, fora preso. O garoto decide convidá-lo para entrar na sua tripulação, caso ele seja uma boa pessoa. Ao saber que Zoro foi preso por proteger os habitantes contra oficiais corruptos da Marinha, Luffy decide libertá-lo e convida-o para ser seu companheiro, mas sua oferta é recusada pelo espadachim, pois este não quer ser um criminoso, um pirata. Os oficiais da Marinha decidem executar o espadachim, quebrando a promessa de libertá-lo, caso ele sobrevivesse a um mês preso e sem comida. Ao saber da execução de Zoro, Luffy o salva, recrutando o primeiro membro de sua tripulação.

Ao descobrir o porquê do espadachim ter sido preso, Luffy tem o primeiro contato com oficiais corruptos da Marinha. O jovem pirata não se furta em salvar Zoro, pois, para o garoto essa é a atitude correta a seguir, mesmo que com essa decisão ele vá contra a Marinha (e o que ela representa - instituição que zela pelo cumprimento das leis), indicando que Luffy se atém a um código de valor pessoal, priorizando esse, ao invés do que se espera socialmente dele.

Também é relevante o aparente amadurecimento da personagem. Luffy está mais forte física e emocionalmente. Após conscientizar-se de suas fraquezas, o jovem pirata treinou por dez anos, indicando que seu amadurecimento é proveniente dessa experiência. Outro ponto importante é que o pirata só recrutaria Zoro para sua tripulação se esse fosse uma boa pessoa, mesmo sabendo que o espadachim estava preso, ou seja, que ele poderia ser um criminoso perigoso. Luffy demonstra não fazer juízo de caráter até conhecer a pessoa, expondo nova faceta do seu sistema de valores, os quais parecem coincidir com os de Zoro, que para proteger os habitantes da ilha, enfrenta os oficiais da Marinha, fazendo o que acredita ser certo.

Roronoa Zoro (figura 17) é o espadachim e primeiro membro da tripulação de Luffy. Ele possui cabelo curto e verde, é musculoso e tem várias cicatrizes pelo corpo, resultado de inúmeras batalhas. Suas características marcantes são o *haramaki* verde (espécie de cinta), o estilo de luta com três espadas e sua falta de senso de direção.

Figura 17: Roronoa Zoro³⁷.

A fama de Luffy começa a se espalhar conforme ele derrota bandidos e terríveis piratas do mar East Blue. Ao enfrentar o pirata Buggy, o garoto consegue um mapa de como chegar a Grand Line e forma uma aliança temporária com a navegadora (e ladra de piratas) Nami.

A procura de um barco para navegarem pela Grand Line, Luffy, Nami e Zoro chegam a Vila Syrup, onde conhecem o mentiroso local, Usopp, filho de um dos tripulantes de Shanks. Luffy descobre que as mentiras de Usopp são o meio usado por ele para alegrar o dia de sua amiga Kaya – rica herdeira que recentemente perdeu os pais. Quando novos piratas chegam à vila, Usopp descobre que eles pretendem atacar a vila para camuflar o assassinato de Kaya e roubar sua herança.

Luffy, Zoro e Nami decidem ajudar Usopp a salvar sua amiga e a vila do ataque. Após derrotar o bando pirata, Luffy convida Usopp – que decidiu se tornar pirata – para ser seu

³⁷

Imagem disponível em: http://onepiece.wikia.com/wiki/Roronoa_Zoro/Gallery . Acesso: 31/03/17.

companheiro. Usopp (figura 18) é um adolescente magro, de cabelo crespo e preto, com um fino e comprido nariz. Ele é famoso por suas mentiras e por sua excelente pontaria.

Figura 18: Usopp³⁸

Em agradecimento ao seu salvamento, Kaya presenteia Luffy e Usopp com o navio Going Merry (figura 19). Navio no estilo caravela, o Going Merry traz em sua vela principal a marca registrada de seu capitão no símbolo de sua *jolly roger*, a cruzeta de fêmures e um

³⁸

Imagem disponível em: <http://onepiece.wikia.com/wiki/Usopp/Gallery> Acesso: 31/03/17.

crânio sorridente com um chapéu de palha, oficializando Luffy e seu bando como os Piratas do Chapéu de Palha.

Figura 19: Going Merry³⁹.

Ao navegar sob uma *jolly roger*, Luffy e seus companheiros se tornaram criminosos aos olhos da Marinha e Governo Mundial. Por seus sonhos, os piratas do Chapéu de Palha parecem não se importar em serem tachados como párias pela sociedade, revelando que o bando prioriza a busca por seus sonhos e código de valores próprio, a certas convenções sociais.

Navegando pelo East Blue, Luffy e sua tripulação chegam ao navio-restaurante Baratie. Após danificar o navio-restaurante sem querer, o jovem pirata é obrigado a trabalhar no restaurante para pagar o concerto, lá Luffy conhece Sanji, o cozinheiro. Ao presenciar Sanji alimentando um pirata que passava fome, o garoto percebe que ele é uma boa pessoa, e o convida para ser companheiro e cozinheiro de sua tripulação, mas este recusa.

Mais tarde o navio-restaurante é assaltado pelo pirata Don Krieg, que, ao entrar na Grand Line, teve sua frota de 50 navios aniquilada pelo *shichibukai* Mihawk, desejando, então, tomar o navio-restaurante como seu. Luffy decide ajudar Sanji em sua luta contra os piratas de Don Krieg, e defender o restaurante.

³⁹

Imagem disponível em: http://pt.onepiece.wikia.com/wiki/Going_Merry. Acesso: 31/03/17.

Inesperadamente, o *shichibukai* Mihawk aparece disposto a afundar o último navio de Don Krieg. Zoro, ao reconhecer Mihawk – tido como o melhor espadachim do mundo – solicita uma luta com o *shichibukai*. O espadachim é derrotado facilmente. Contudo, surpreendido com a força, potencial e determinação dele, Mihawk o incentiva a melhorar e buscar nova luta.

Após uma difícil luta, Luffy derrota Don Krieg, salvando o restaurante Baratie e seus cozinheiros. Zeff – dono do navio-restaurante e antigo pirata – libera o jovem pirata de seu trabalho no restaurante, declarando a dívida paga, e expulsa Sanji de seu navio, para que este finalmente persiga seu sonho. O cozinheiro se torna novo companheiro de Luffy. Sanji (figura 20) é um jovem magro, com pernas compridas e cabelos loiros. Por ser cozinheiro, ele protege suas mãos ao lutar, utilizando apenas as pernas em seus golpes. As marcas registradas de Sanji são sua sobrancelha em espiral e a paixão pelas mulheres.

Figura 20: Sanji⁴⁰.

Durante a confusão em Baratie, Nami foge com o Going Merry para sua ilha natal. Ao partirem atrás dela, Luffy e seu bando descobrem que a garota faz parte da tripulação do Pirata Arlong. Ao ser capturado pelo bando de Arlong e tentando descobrir se Nami realmente os traiu, Zoro se joga no mar estando acorrentado. A garota o salva, dizendo para trancá-lo que depois ela cuidaria de Zoro. Mais tarde, Nami secretamente o liberta, mandando-o fugir da ilha e de Arlong.

Ao encontrarem a irmã adotiva de Nami, o bando de Luffy descobre sobre seu passado. Quando esta era criança, o tritão Arlong e sua tripulação chegaram à ilha Cocoyashi, dominando todas as vilas da ilha e cobrando altas taxas de seus habitantes para deixá-los

⁴⁰

Imagem disponível em: http://onepiece.wikia.com/wiki/Vinsmoke_Sanji/Gallery. Acesso: 31/03/17.

vivos. Por não ter dinheiro e para proteger suas filhas, Bellemere (mãe adotiva de Nami) é morta por Arlong. Ao perceber a habilidade de desenhar cartas cartográficas de Nami, Arlong a recruta para ser sua navegadora e desenhar mapas para ele. A garota aceita desde que, enquanto ela navegasse pelas ilhas fazendo os mapas, ela pudesse roubar de piratas até juntar a quantia de 100 milhões, pois com esse valor ela compraria a Vila Cocoyashi do tritão, libertando os habitantes.

Luffy e seus companheiros decidem ficar na vila e ajudar Nami, principalmente, ao saberem que o pirata quebrou sua promessa com a garota. Arlong utiliza um oficial corrupto da Marinha para ‘confiscar’ o dinheiro de Nami. Os habitantes do vilarejo, revoltados com o tritão e a situação da garota, decidem se rebelar contra o pirata. Para salvar sua vila e amigos, Nami pede ajuda a Luffy. Após quase ser morto, o jovem pirata consegue vencer Arlong, libertando a vila de seu jugo. Ao saber que Luffy derrotou outro pirata e considerando-o uma ameaça, a Marinha decidiu publicar seu cartaz de procurado com uma recompensa pela sua captura de 30 milhões (figura 16).

Ao ter sua vila livre do domínio de Arlong, Nami finalmente aceita o convite de Luffy de se tornar a navegadora do Bando do Chapéu de Palha. Nami (figura 21) é uma jovem de estatura mediana com cabelos laranja, possui excelente senso de navegação e grande habilidade para desenhar mapas. Ela também é famosa por seu apego ao dinheiro.

Figura 21: Nami⁴¹.

A cada etapa da jornada, os atos de Luffy reforçam a importância de seus companheiros. Para protegê-los, o jovem pirata arrisca a própria vida, reforçando os valores recebidos por Shanks, como a importância da amizade e de agir pelo que acredita ser correto. Luffy se desenvolve conforme aprende e absorve “os conflitos e dissonâncias resultantes de suas experiências no mundo” (FERREIRA, 2013, p.71).

Pelas atitudes e descobertas de Luffy questiona-se a honra e integridade da instituição Marinha, bem como dos estereótipos sociais do universo de *One Piece*. O capitão dos Chapéu de Palha aceitou em seu bando um espadachim condenado (Zoro), um mentiroso (Usopp), um

⁴¹

Imagem disponível em: <http://onepiece.wikia.com/wiki/Nami/Gallery>. Acesso: 31/03/17.

mulherengo (Sanji) e uma ladra (Nami), sendo que cada membro do bando provou ser uma boa pessoa, cujas ações beneficiaram as comunidades com que estavam envolvidos. Luffy e seus companheiros contestam o próprio estereótipo do pirata, visto pela sociedade de *One Piece* como delinquentes, mas que, pelas ações do bando dos Chapéu de Palha, revelam-se sujeitos com dignidade e honra, que se atêm a um código de conduta próprio.

Após novo confronto com o pirata Buggy e o oficial da Marinha Smoker em Longuetown – cidade em que nasceu e foi executado Gol D. Roger – a tripulação dos Chapéu de Palha, finalmente, atravessa a Montanha Reversa, chegando à Grand Line. No final do canal da Montanha Reversa, os piratas conhecem a baleia Laboon e descobrem que para navegar pela Grand Line, eles precisam de um log pose. Com o log pose apontando em direção à ilha de Whiskey Peak, Luffy decide dar ‘carona’ a duas misteriosas pessoas Mr. 9 e Miss Wednesday.

Depois de um farto banquete em Whiskey Peak, Zoro (o único tripulante ainda acordado) enfrenta os habitantes da ilha ao descobrir que a calorosa recepção dada aos piratas era apenas um embrolho para capturá-los, receber a recompensa ou roubar o tesouro dos piratas. É revelado que os habitantes da ilha, na verdade são membros da organização criminosa conhecida como Baroque Works e que Miss Wednesday é a princesa Vivi – herdeira do trono de Alabasta.

Vivi explica que a fim de terminar com a guerra civil de seu país, originada pela Baroque Works, ela decidiu se infiltrar na organização para encontrar provas que a ajudem a acabar com a guerra. Durante a explicação e sem querer, Vivi revela o nome do chefe da organização, o *shichibukai* Crocodile. Por ter esse segredo revelado, Luffy e seu bando, junto de Vivi se tornam alvo da Baroque Works. O pirata decide ajudar Vivi e juntos eles partem em direção a Alabasta. Todavia, o log pose do bando aponta para outra ilha – Little Garden.

Em Little Garden, os Chapéu de Palha enfrentam e derrotam novos membros da Baroque Works, além de conhecer os gigantes Dorry e Brogy. Ao seguirem viagem para Alabasta, Nami fica doente. Preocupados, os Chapéu de Palha desembarcam na ilha de Drum a procura de um médico.

Ao procurar um médico para Nami, Luffy conhece a rena Tony Tony Chopper, assistente da médica Dra. Kureha, que, após comer a *hito hito no mi* (fruta da pessoa), tornou-se um híbrido humano e rena. Por conta de sua aparência, Chopper não era aceito nem pelas

renas nem pelos humanos e seu único amigo era o Dr. Hiluluk, morto por Wapol, antigo rei de Drum.

Luffy fica fascinado com Chopper, o convida várias vezes para ser seu companheiro, mas seu convite é sempre recusado. Coincidentemente, o antigo rei de Drum – que havia se tornado pirata – decide retornar e retomar seu trono, atacando o palácio onde Nami convalescia. Luffy, junto de Sanji e Chopper derrotam Wapol e seus piratas. Amolecido com a determinação do garoto em tê-lo como companheiro, Chopper deixa a ilha de Drum para seguir seu sonho de ser pirata, tornando-se o médico da tripulação dos Chapéu de Palha. Chopper (figura 22) é um híbrido entre rena e humano, seu nariz azul diferencia-o mesmo entre as renas e ele frequentemente é confundido com um *tanuki* (guaxinim).

Figura 22: Tony Tony Chopper⁴².

Os Chapéus de Palha finalmente chegam ao reino deserto de Alabasta e inesperadamente encontram o irmão de Luffy, Portgas D. Ace, e o oficial da Marinha, Smoker. Após despedirem-se de Ace, os piratas partem para o oásis no deserto, suposto esconderijo do exército rebelde. Contudo, ao chegarem lá descobrem que apenas um velho reside na cidade. Após discutir com Vivi, e pensando no melhor plano a seguir, Luffy decide enfrentar diretamente Crocodile e sua organização.

Crocodile consegue capturar os Chapéu de Palha (menos Sanji e Chopper), juntamente, com Smoker, em uma jaula feita de kairôseki. Após Sanji libertá-los, os piratas

⁴² Imagem disponível em: http://onepiece.wikia.com/wiki/Tony_Tony_Chopper/Gallery . Acesso: 31/03/17.

decidem ir para a capital de Alabasta tentar parar a guerra. Durante a fuga para a capital, Crocodile aparece e tenta recapturá-los. Luffy decide enfrentar o *shichibukai* e pede para que o resto do bando continue a viagem. Porém, ele é facilmente derrotado por Crocodile, que o deixa para morrer no meio do deserto. O jovem capitão é salvo por Nico Robin, membro da organização Baroque Works.

Para chegar ao palácio real (localizado na capital de Alabasta), os Chapéu de Palha devem enfrentar os líderes da Baroque Works. Enquanto isso, Crocodile pega como refém o rei de Alabasta e obriga-o a levá-lo, juntamente, com a arqueóloga Nico Robin ao poneglyph⁴³, o qual contém a localização de uma arma de destruição em massa.

Luffy elabora um plano para vencer Crocodile. Enquanto isso cada membro de sua tripulação, com muito esforço consegue derrotar e dismantelar a Baroque Works. Mesmo após receber severos ferimentos e ser envenenado, Luffy derrota o *shichibukai*, salvando o rei de Alabasta e Nico Robin, que se alia a Crocodile apenas para se esconder do Governo Mundial e mesmo lendo a localização da arma no poneglyph não a revelou ao *shichibukai*. Com a derrota de Crocodile e da Baroque Works, a guerra civil em Alabasta finalmente tem fim. Contudo, o Bando do Chapéu de Palha chama a atenção de altos membros do Governo Mundial e da Marinha.

As lutas e obstáculos enfrentados por Luffy são, de certa forma, necessários para a formação do espírito e maturidade da personagem. O jovem pirata aparenta ter consciência de seu próprio valor, independentemente do reconhecimento social. Ele mantém intacta sua autoestima e a força para lutar pelo que acredita ser certo e por seus amigos.

Apesar do elemento sobrenatural não ser característica do gênero *bildungsroman*, no mangá *shônen* tal elemento, geralmente apresentado como força sobrenatural ou espécie de magia, é fundido ao gênero, o que, concomitantemente com a filosofia japonesa de perseverança, determinação, aperfeiçoamento, esforço e disciplina, propõe que a personagem, ao aprender a controlar e evoluir seu poder sobrenatural, invocando os conceitos de perseverança, esforço e disciplina, atingiria o equilíbrio interior, e por meio desse o autoconhecimento.

⁴³ Poneglyphs são monumentos com textos escritos em língua antiga criados há 800 anos e espalhados pelo mundo, que contam a história do século perdido, cujos acontecimentos históricos sumiram dos anais da humanidade, por ordem do Governo Mundial.

No início da narrativa de *One Piece* é informado que Luffy treinou por 10 anos seu poder sobrenatural, a *gomu gomu no mi*. Conforme continua em sua jornada, o jovem pirata está constantemente aprimorando esse poder nas várias lutas que teve contra diferentes inimigos, o que se evidencia, principalmente, na luta contra Crocodile. A evolução do poder de Luffy é um espelho do próprio amadurecimento e desenvolvimento da personagem.

Continuando sua jornada pela Grand Line, o bando parte de Alabasta. Os Chapéu de Palha descobrem que Nico Robin estava escondida no Going Merry. A ex-Baroque Works pede para ser membro da tripulação, exigindo que Luffy se responsabilize por tê-la salvo. Sabendo que Robin é uma boa pessoa, o capitão a aceita no bando. Robin (figura 23) é uma mulher esbelta de cabelos negros, arqueóloga descendente dos arqueólogos de Ohara. Robin é usuária da *hana hana no mi* (fruta da floração), o que lhe permite brotar e replicar partes de seu corpo em qualquer outra superfície.

Figura 23: Nico Robin⁴⁴.

Ao navegarem rumo à nova ilha indicada pelo log pose, Luffy e seu bando são surpreendidos por um navio que caía do céu. Sob seus escombros os piratas descobrem um mapa da Ilha do Céu – Skypiea. Buscando informações de como chegar a Skypiea, o bando aporta na ilha de Jaya, sendo ridicularizados por outros piratas, por acreditarem na existência de tal ilha. Os Chapéu de Palha descobrem que, para chegar a Skypiea, eles devem navegar a Knock Up – forte corrente de água pressurizada que se estende do mar até ao céu.

Luffy e sua tripulação conseguem chegar a Skypiea. Navegando pelo mar de nuvens, eles aportam em um portal, cuja guardiã permite que eles sigam viagem, mesmo sem pagarem a taxa de entrada de 07 bilhões, avisando-os que eles seriam marcados como criminosos.

⁴⁴

Imagem disponível em: http://onepiece.wikia.com/wiki/Nico_Robin/Gallery. Acesso: 31/03/17.

Após conhecerem alguns habitantes da Ilha do Céu, o bando é avisado que a região da floresta é residência do deus Enel e seus acólitos, sendo essa proibida para os demais. Quando a polícia da ilha aparece em busca dos criminosos que acabaram de chegar (e não pagaram a taxa do portal), Luffy e seu bando tentam fugir, mas Nami, Zoro, Chopper, Robin e o navio Going Merry são feitos prisioneiros e levados ao centro da floresta do deus Enel.

Luffy descobre que Enel é um deus tirano, que aniquila quem for contra as suas ordens. Decidido a salvar seus companheiros, Luffy, Sanji e Usopp partem em direção à floresta proibida. Depois de superar vários obstáculos e derrotar seguidores do deus, o jovem pirata enfrenta Enel, cujo poder é derivado de uma *akuma no mi* baseada em eletricidade, o que não faz efeito em Luffy (por ser de borracha). Contudo, Enel também possuía o poder de prever os movimentos do inimigo (chamado de mantra). Após dura batalha, o pirata consegue derrotar Enel, salvando seus companheiros e os habitantes da ilha do Céu.

Durante a batalha contra os seguidores de Enel, o bando descobriu um tesouro abandonado, decidindo, então, roubá-lo e fugir da ilha. Antes de fugir da ilha, Nico Robin visita as ruínas encontradas na floresta de Skypiea, descobrindo um poneglyph com um recado de Gol D. Roger, informando que o poneglyph, com a história do século perdido, encontra-se junto de seu tesouro, o One Piece.

Com o Going Merry muito avariado após a aventura na ilha do Céu, o bando, então de posse do tesouro roubado (ouro), decide consertar o navio e navegam para a ilha Water 7, lar da melhor companhia de carpintaria naval. Após trocar o ouro por dinheiro, Luffy, Nami e Usopp partem para as docas, em busca de um carpinteiro para avaliar o Going Merry. Sem perceber que Usopp e as malas de dinheiro foram sequestradas. Luffy é informado que o Going Merry não tem mais conserto, nem condições de navegar. Mais tarde eles descobrem que Usopp foi atacado e teve o dinheiro roubado por ladrões conhecidos como Família Franky. Ao mesmo tempo, enquanto passeava pela cidade, Robin é abordada pela Cipher Pol 9 (CP9) e desaparece. Extremamente infeliz, o capitão informa ao bando que decidiu comprar outro navio e aposentar o Going Merry, Usopp não concorda com a decisão e após, lutar seriamente contra Luffy, deixa o bando.

Ao saber que Robin foi acusada de atacar o chefe dos carpinteiros, os Chapéu de Palha tentam encontrá-la para descobrir a verdade sobre sua deserção. Ao encontrá-la e questioná-la sobre a verdade de sua aliança com a agência do Governo, Robin informa-os que há um

desejo que ela não poderá concretizar estando com eles. Abalados, os Chapéu de Palha ainda tentam resgatá-la, mas são facilmente derrotados pela Cipher Pol 9.

O chefe dos carpinteiros esclarece que, para salvar seus companheiros piratas dos assassinos do Governo Mundial, a CP9, Robin decidiu se entregar ao Governo, para ser levada à ilha judicial Enies Lobby. Luffy e seus companheiros resolvem resgatar Robin e Franky, chefe da Família Franky, também levado pela CP9 devido a seu conhecimento dos diagramas da arma de destruição - Pluton.

Ao saber do que aconteceu com Robin, Usopp decide se juntar ao bando na invasão a Enies Lobby, fantasiado de Sogeking. Durante a batalha é revelado que Robin pesquisa sobre o século perdido, história que o Governo Mundial não quer que se torne pública. Ao saber do passado de Robin, única sobrevivente dos arqueólogos de Ohara, ilha exterminada pelo Governo Mundial por pesquisarem sobre o século perdido, e para provar que eles nunca irão abandoná-la, Luffy e seus companheiros declaram guerra ao Governo Mundial, incendiando a bandeira símbolo de seu poder. Após lutas árduas, o bando consegue libertar Robin e Franky, e derrotar a CP9. Durante a volta a Water7, os piratas se despedem (em um funeral viking) do Going Merry, que se partira ao meio. Para recompensar os Chapéu de Palha pelo seu resgate e o dinheiro que roubou, Franky constrói o novo navio dos Chapéu de Palha, o Thousand Sunny.

Enquanto se recuperam dos ferimentos em sua luta contra a CP9, os Chapéu de Palha recebem a visita do avô de Luffy, o Vice-Almirante Monkey D. Garp, que, em conversa com Luffy, revela o nome do desconhecido pai de Luffy, Monkey D. Dragon – líder do Exército Revolucionário⁴⁵. Luffy pede a Franky que seja seu companheiro e este aceita, se tornando oficialmente o carpinteiro naval do bando. Franky (figura 24) é um homem alto de cabelos azuis e, devido a um acidente, várias partes de seu corpo são de ciborgue. Ele é famoso por vestir apenas sunga e por sua preferência pela bebida cola.

⁴⁵

Poderosa organização militar que luta contra o Governo Mundial e suas imposições.

Figura 24: Franky⁴⁶.

Nos atos realizados pelos piratas do Chapéu de Palha é perceptível que o bando entra em conflito com o meio, ou seja, a sociedade que integraram ou os valores priorizados por essa. Luffy enfrenta o deus Enel por não concordar com as ações e valores pregados por ele. O mesmo ocorre com as ações do Governo Mundial, que sacrificou a ilha natal de Robin para censurar informação.

Determinado a afrontar os valores ou obstáculos que vão de encontro aos seus objetivos ou no que acredita ser o correto, Luffy recusa-se a ter uma atitude passiva. Ele age em concordância com seu código de valores, deixando-se afetar e aprendendo com seus atos,

⁴⁶

Imagem disponível em: <http://onepiece.wikia.com/wiki/Franky/Gallery>. Acesso: 31/03/17.

desenvolvendo sua maturidade ao integrar essas experiências. Um dos resultados visíveis dessas experiências é o desenvolvimento do poder de Luffy.

A primeira grande evolução do poder sobrenatural de Luffy vem da sua luta contra a Cipher Pol 9. Após o abalo emocional pelo abandono do grupo pirata por Usopp e de imaginar que Robin traía seus companheiros, quando na verdade ela os estava protegendo, somado à fácil derrota para a CP9, o jovem capitão sabe que deve melhorar, pois o inimigo será cada vez mais forte (figura 29), e que um desses inimigos é o Governo Mundial. Portanto, para proteger seus companheiros e seus sonhos, Luffy desenvolve o Gear Second⁴⁷ e Gear Third⁴⁸.

⁴⁷ Devido a seu corpo de borracha, Luffy consegue acelerar seu fluxo sanguíneo, utilizando mais oxigênio e nutrientes, aumentando seu poder e velocidade.

⁴⁸ Ao morder seu dedo, Luffy infla ar para dentro de seu corpo, modificando a proporção de membros do seu corpo, atingindo dimensões gigantes, o que aumenta sua força física.

Figura 25: *One Piece*, capítulo 387 do volume 40.

A evolução do poder sobrenatural de Luffy está diretamente ligada ao seu desenvolvimento emocional. Ao quase perder Robin, com o abandono de Usopp e a derrota para a CP9, Luffy percebe que possui fraquezas. Assim, não querendo que mais nenhum companheiro seu sofra e para que ele não perca nenhum amigo, o jovem pirata deseja evoluir, se superar, e essa superação, demonstrada e metaforizada por meio da evolução do seu poder sobrenatural, é física, mental e principalmente emocional. Ao aprimorar seu uso da *gomu no mi*, Luffy busca o aperfeiçoamento.

A cada etapa da jornada, as ações de Luffy reforçam a importância da amizade, dos valores como coragem para lutar pelo que se acredita ser certo, lutando com honra, dignidade e justiça. Com a superação de desafios e obstáculos, o jovem pirata forma e amadurece sua personalidade, bem como o conhecimento de si mesmo.

Após os eventos de Enies Lobby e a declaração de guerra ao Governo Mundial, novas recompensas são atribuídas para a captura dos Chapéu de Palha: Luffy, 300 milhões; Zoro, 120 milhões; Sanji, 77 milhões; Robin, 80 milhões; Franky, 44 milhões; Usopp/Sogeking, 30 milhões; Nami, 16 milhões e Chopper 50 belly⁴⁹. Coincidentemente o valor das recompensas equivale à hierarquia existente no bando como grupo social, além de refletir, metaforicamente, o poder de combate de cada integrante.

Continuando a jornada em direção à nova ilha, o navio dos Chapéu de Palha é envolto numa forte e densa neblina, quando avistam um navio fantasma comandado por um esqueleto falante chamado Brook. Fascinado com Brook, e para horror de sua tripulação, Luffy o convida para ser seu companheiro. Apesar de querer aceitar o convite, Brook se diz impossibilitado, pois precisa recuperar sua sombra roubada; afinal, sem ela, ele não pode se expor ao sol ou será desintegrado. Inesperadamente, Luffy e seus companheiros são atacados por fantasmas e descobrem que seu navio foi preso por uma espécie de navio-ilha chamado Thriller Bark.

Ao explorar a ilha, os Chapéu de Palha se tornam prisioneiros e tem suas sombras roubadas pelo *shichibukai* Gekko Moriah. Para recuperar suas sombras e ajudar outros habitantes da ilha, cujas sombras também foram roubadas, Luffy e seus companheiros enfrentam o *shichibukai* e seu exército de zumbi. Após quase morrerem, devido à exposição ao sol, os Chapéu de Palha tem sua sombra devolvida quando seu capitão derrota Moriah. Exaurido pela luta e o constante uso de seus poderes, o jovem pirata cai inconsciente, não percebendo a chegada de outro *shichibukai* – Bartholomew Kuma. O *shichibukai* exige que os piratas entreguem Luffy. Após breve luta, na qual os Chapéu de Palha se recusaram a entregar seu capitão, Kuma, admirado com a determinação de Zoro e Sanji, que se propuseram a morrer no lugar de Luffy, decide não prender os piratas (ou aprisionar Luffy), mas em troca, Zoro (o único ainda consciente) deve receber toda a dor e sofrimento experimentado por Luffy em sua luta prévia. Zoro quase não sobrevive à experiência.

⁴⁹

Belly é o nome da moeda utilizada em *One Piece*.

Durante o banquete para comemorar a derrota de Gekko Moriah, o esqueleto Brook se junta aos Piratas do Chapéu de Palha, tornando-se o músico do bando. Brook (figura 26) é um esqueleto extremamente alto e com um volumoso cabelo afro. Quando jovem Brook comeu a *yomi yomi no mi* (fruta da ressurreição), que torna seu usuário imortal. Contudo, quando morreu, a alma de Brook se perdeu ao voltar para a Terra, só encontrado o seu corpo após 50 anos de sua morte, quando este já havia se tornado um esqueleto.

Figura 26: Brook⁵⁰.

O irmão de Luffy – o pirata Portgas D. Ace – é feito prisioneiro e tem sua execução decretada pela Marinha. Enquanto isso, Luffy e seu bando seguem viagem e aportam no Arquipélago Sabaody. Coincidentemente outras tripulações piratas (Piratas do Coração, Piratas Kid, Piratas Firetank, Piratas Hawkins, Piratas do Drake, Piratas Bonney) também aportam na ilha. Dessa nova geração de piratas, onze piratas novatos se destacaram, navegando pela primeira parte da Grand Line, sendo a recompensa por suas capturas acima de

⁵⁰

Imagem disponível em: <http://onepiece.wikia.com/wiki/Brook/Gallery>. Acesso: 31/03/17.

100 milhões. A Marinha nomeou-os de a “Pior Geração” ou “Onze Supernovas”. Do bando dos Chapéu de Palha, apenas Luffy e Zoro fazem parte da “Pior Geração”.

Em Sabaody, a tripulação do Chapéu de Palha descobre que sua amiga sereia será vendida, em leilão, como escrava. Luffy, revoltado com a situação, instaura o caos ao salvar sua amiga e ferir um membro da nobreza mundial. Para salvar o membro da nobreza, o Governo Mundial ordena ao *shichibukai* Bartholomew Kuma e vários esquadrões da Marinha que prendam os piratas em Sabaody. Durante a luta, o bando de Luffy, que não consegue derrotar o *shichibukai* Kuma, decide fugir. Contudo, são separados (pelo poder de Kuma) e enviados para diferentes ilhas.

Separado de seu bando, Luffy é enviado à ilha das Piratas Kuja, lar da *shichibukai* Boa Hancock. Lá o garoto descobre sobre o destino do irmão e decide resgatá-lo, pedindo ajuda de Hancock para se infiltrar em Impel Down – a prisão subaquática da Marinha.

Ao invadir Impel Down, Luffy descobre que Ace é prisioneiro no nível seis da prisão. Com a ajuda do pirata Buggy (prisioneiro em Impel Down), ele consegue chegar até o nível quatro, derrotando vários inimigos e criaturas. Contudo, Magellan, o diretor da prisão, aparece para por um fim na invasão. Mesmo sabendo que pode morrer, o jovem pirata luta contra Magellan, usuário da *doku doku no mi* (fruta do veneno) que transforma seu corpo em veneno. Afetado pelo veneno Luffy perde a luta, sendo deixado no nível cinco da prisão para morrer, pois, o veneno certamente o mataria em menos de 24h.

No nível cinco, Luffy é salvo por Ivankov, um companheiro de seu pai, que aplica no garoto um tratamento extremamente doloroso e perigoso para combater o veneno de Magellan. O pirata sobrevive ao tratamento e com ajuda de Ivankov chega ao nível seis, apenas para descobrir que Ace acaba de ser levado para sua execução em Marineford. Para fugir de Impel Down e navegar até Marineford, a fim de salvar Ace, Luffy concorda em se aliar aos ex-*shichibukai* Crocodile e Jinbe (presos no nível seis).

Os Piratas do Barba Branca (família pirata a qual Ace pertence), também desgostosos com a execução de Ace, decidem salvá-lo e invadem o quartel-general da Marinha – Marineford, iniciando uma batalha contra a Marinha e os *shichibukai*. Luffy e vários fugitivos de Impel Down chegam à Marineford e junto dos Piratas do Barba Branca lutam contra os marinheiros, tentando salvar Ace.

Ace é quase executado duas vezes. Na primeira ele é salvo por Crocodile, que explica seu ato afirmando não querer que a Marinha aja a seu bel prazer, e na segunda ele é salvo por Luffy, que, utilizando inconscientemente seu *Haki*⁵¹, deixa inconscientes os marinheiros que executariam Ace. Luffy finalmente consegue atravessar o campo de batalha, após diversas lutas contra a Marinha e os *shichibukai* (e quase ter morrido várias vezes), ele consegue libertar o irmão com a ajuda dos outros piratas.

Barba Branca decide se sacrificar e pede que seus piratas fujam e se salvem. Entretanto, para vingar a honra de sua família pirata, chamada de covarde pelo Almirante Kazuki, Ace decide lutar contra o marinheiro, que, se aproveitando de um momento de distração de Luffy, que tentava alcançar Ace, ataca-o. Ace protege Luffy do ataque, mas morre em decorrência disso.

A Guerra dos Melhores, batalha acontecida em Marineford, acaba com a morte de Barba Branca e Ace. Jinbe e Luffy, ambos à beira da morte, são levados para a ilha das Piratas Kuja. Lá recebem a visita de Rayleigh⁵² que se propõe a treinar Luffy por dois anos. Angustiado pela sua incapacidade de salvar Ace e, anteriormente, seus companheiros que foram separados pelo ataque de Kuma, Luffy envia uma mensagem a sua tripulação (ainda separada) pedindo que eles se reúnam dali a dois anos em Sabaody. O jovem capitão deseja treinar e se tornar mais forte, revelando sua ânsia de amadurecer seus poderes, e consequentemente a si mesmo.

Conforme compõe sua tripulação, Luffy enfrenta diversos desafios e conhece diferentes pessoas. Ao conhecer as histórias de seus companheiros e amigos, os sofrimentos que vivenciaram, as promessas e sonhos que buscam, e mesmo as histórias de seus inimigos, o porquê de suas ações, o pirata tem contato com diferentes prismas de emoções, de valores, que convergem para ele e por meios dessas relações, dessas interações, Luffy agrega conhecimento sobre si mesmo e sobre o mundo. Assim, a narrativa de *One Piece*, por meio da trajetória do protagonista, expõe essa construção de valores e formação/ amadurecimento da personagem.

⁵¹ *Haki* é um poder misterioso presente em todos os seres do universo, mas poucos conseguem desenvolvê-lo.

⁵² Silvers Rayleigh foi imediato e braço direito do Rei dos Piratas – Gol D. Roger.

O resumo acima contempla brevemente a história de 600 capítulos, divididos em 61 volumes do mangá, marcando o final da primeira parte de *One Piece*, que abrangeu um período de mais de 13 anos de publicação praticamente ininterrupta. A segunda parte da história narrará as aventuras dos Piratas do Chapéu de Palha no Novo Mundo, onde eles esperam alcançar seus sonhos.

No Novo Mundo, cada tripulante dos Piratas do Chapéu de Palha espera alcançar seu sonho, sua promessa a ser cumprida, o que os une e impulsiona a seguir em frente, enfrentando obstáculos cada vez mais difíceis, com perseverança e obstinação de realizar o que prometeram e se propuseram. Luffy, o capitão do bando, deseja se tornar o Rei dos Piratas e encontrar o One Piece; Zoro, o espadachim do bando, quer ser o melhor espadachim do mundo; Sanji, o cozinheiro, quer encontrar o ‘All Blue’⁵³; Nami, a navegadora, deseja desenhar o mapa mundial⁵⁴; Usopp, o atirador, deseja se tornar um valente guerreiro do mar; Chopper, o médico, sonha poder curar qualquer doença; Robin, a arqueóloga, deseja descobrir a verdadeira história do poneglyph; Franky, o carpinteiro, deseja construir o navio capaz de navegar por todos os mares; Brook, o músico do bando, deseja se reencontrar com sua antiga companheira, a baleia Laboon.

Direcionado para o público jovem, sujeitos ainda em formação, uma das características da personagem do mangá *shônen*, reflexo do gênero *bildungsroman*, é o aprender e praticar de virtudes sociais, como a justiça, a generosidade, a empatia e a benevolência. Assim, apesar de suas imperfeições, Luffy é retratado como indivíduo bom, íntegro e sincero, e seu caráter educativo está no ensinar e praticar de virtudes, representadas nas ações do protagonista. Luffy incorpora valores fundamentais da cultura japonesa como respeito, honra, honestidade e necessidade de autossuperação, enfatizando lealdade, justiça, humildade, o sacrifício pelo que é correto, pelos amigos ou por seu sonho.

Esses conceitos diluem-se nas páginas dos mangás. A lealdade, marca registrada no protagonista *shônen*, bem como a imprudência (ou destemor frente a morte) empregada na defesa de seus companheiros, ideais ou na busca de seu objetivo, caracterizam o herói *shônen* como um protetor e dono de uma tenacidade fanática. Medo e covardia são praticamente

⁵³ All Blue é um mar que, segundo a lenda, possui todos os tipos de peixes.

⁵⁴ De acordo com a história, existem várias regiões inexploradas no universo de *One Piece*, não havendo, portanto, um mapa mundial.

inexistentes, lágrimas e um comportamento emocional são melhor aceitos e comuns do que a demonstração de vulnerabilidade (HARRELL, 2012).

A personagem do mangá *shônen*, geralmente, será caracterizada com impressionante força física e mental, imprudência e adesão tenaz ao seu objetivo, um forte desejo de proteger seus companheiros e/ou a comunidade em que vive. O enredo desse gênero de mangá tende a narrar a jornada heroica da protagonista, mostrando seu amadurecimento e o sobrepular dos obstáculos – ritos de passagem. Sua protagonista não se caracteriza pelo arquétipo invencível e imortal, como o Superman; a personagem é concebida a partir do mundo real, ou seja, ela será um sujeito comum como o leitor, que, por meio da perseverança, esforço e autodisciplina trilha seu caminho em busca de seus objetivos, lutando com honra e mantendo-se leal aos amigos e ideais (LUYTEN, 1987). Assim como a maior parte dos mangás *shônen*, *One Piece* possui temas cerne dessas narrativas, como: amizade, perseverança e conquista dos desafios, produzindo uma leitura otimista, além de heróis inspiradores.

Outra característica marcante do mangá *shônen* é a valorização da força de ação (força de vontade, física, mental, espiritual e emocional), visível nas lutas e treinamentos da personagem. Luffy sabe quando e se deve participar de um embate ao reconhecer a índole e ideais de seus oponentes, gerindo sua força e habilidades, agindo de forma honesta e justa. A genialidade de Luffy centra-se em estratégias de lutas, com táticas e habilidades inovadoras e inusitadas, além dele possuir o insight em ligar eventos passados e perceber o real objetivo do inimigo.

Além de caracterizado como divertido, glutton, competitivo, demasiado honesto e ingênuo ao ponto de parecer obtuso, sua mente simples e ingenuidade permitem-no cair nas armadilhas mais simples, Luffy possui uma personalidade de fácil convivência. Apesar de sua super-força e poderes fantásticos, ele não é agressivo ou usa indiscriminadamente seus poderes. O pirata não possui o desejo de lutar indiscriminadamente; ele só luta quando seus amigos estão feridos ou em perigo, ou quando alguém ou algo tenta impedi-lo de atingir seus objetivos. Paradoxalmente, Luffy possui certa imprudência e desejo de ‘conquistar/conhecer’ o mundo, que, ocasionalmente, o coloca, juntamente de sua tripulação, em situações de perigo.

Luffy possui o dom de inspirar amizades e lealdades, que lhe são extremamente importantes. Por conta disso, o pirata age como protetor, empenhando-se em proteger seus

amigos e os sonhos destes, não medindo esforços para atingir seus objetivos e cumprir promessas. Luffy é a representação do sujeito comum que, em situação extrema, demonstra seu potencial.

Como exposto, *One Piece* apresenta características do romance de formação e, como tal, demonstra o desenvolvimento físico e psicológico das personagens. Portanto, ele possui representações dos valores e práticas da sociedade japonesa, voltados para a formação de seus leitores e assim, a análise do protagonista do mangá permite uma leitura do influxo das dinâmicas culturais e sistemas de valores da sociedade nipônica. O conceito de representação permite assinalar e articular as relações do sujeito/grupo com o mundo social. Dentre as figurações, ‘representantes’ (indivíduos ou grupo) expõem de forma visível a coerência de uma comunidade ou sua identidade e dessa forma, é correto afirmar que o herói/protagonista do mangá assume a função de um ator social que será concomitantemente um produtor e uma testemunha dos hábitos da sociedade. Como testemunha ocular, o herói relatará sua versão dos fatos, ou seja, nos apresentará a sociedade como ele a vê e vive.

Na narrativa imagética, a história é construída a partir de unidades de informações, selecionadas pelo autor, e expostas por quadros numa ordem sequencial que terá início, meio e fim, ou seja, um acontecimento principal e o desenrolar desse até sua conclusão. A centralidade da narrativa estará nas ações postas em cena e nas personagens, sendo as personagens seu ponto chave, pois é a personagem que vivificará as práticas representadas, tornando-se essencial para o processo representativo. Comumente, a narrativa se desenvolve a partir da figura central da protagonista, sendo que o espaço, tempo e ação se organizarão em função dela. Assim, o herói/protagonista conduzirá a ação, urdindo a trama da história integrada num espaço e tempo, compondo sua jornada. O herói torna-se elemento estratégico para decifrar a narrativa, uma dominante que traz a narrativa à vida, sendo o elemento estético que melhor incorpora e traduz a ação narrativa (MARTINS, 2011).

O herói representará algo e se apresentará representando algo, além de que, como ator social, o herói representa um ente cultural capaz de contribuir para a modificação da sociedade, afinal o herói surge como uma resposta ao desejo da comunidade, quando há a necessidade de algo novo para restaurar o equilíbrio, e suas representações se diferenciam conforme as transformações da realidade social.

Utilizando o ‘testemunho’ do herói de *One Piece*, ou seja, focado na jornada de formação de Monkey D. Luffy e seu bando, o próximo capítulo é uma leitura, por meio das

representações presentes no mangá, dos valores socioculturais da sociedade japonesa, pois, como ator social e ente cultural, Luffy é um representante da cultura nipônica que reproduz, representa e relata aspectos e práticas. A análise leva em conta que essas representações do mundo social são delineadas visando o interesse do grupo que as forjam (leia-se as editoras), e, portanto, deve-se relacionar os discursos proferidos com a posição de quem os utiliza.

Capítulo 3: Mapeando o herói.

3.1 O herói em *One Piece*

A concepção de herói tem sua origem no mito, visto que este surge como explicação para a origem daquilo que poderia preocupar, atemorizar ou surpreender o homem. O herói, originado do mito, “é um consolo contra a fraqueza humana” (FEIJO, 1984, p.13), figura que incorpora um poder simbólico e alegórico capaz de transmitir ideais, valores, comportamentos e anseios da sociedade, com padrões a serem imitados. A criação de um herói significa a réplica ao apelo popular incontestável, sua trajetória heroica tem o objetivo de superação e crescimento, ao mesmo tempo em que compreende o mundo e a si mesmo. “Originado do mito, ele [herói] passa por um processo de transformação, pela interferência do poeta, que a partir dele busca a compreensão da essência humana” (FEIJO, 1984, p.52), transformando-se numa categoria estética, pois, criará uma ponte entre o indivíduo imagético e o universo conceitual, um meio de ligação entre o indivíduo e o mundo. O herói se reveste das características de maior destaque e valor da sua cultura de origem, apresentando habilidades e virtudes idealizadas que lhe permitem realizar grandes feitos e atos heroicos.

O termo “herói” é um legado da mitologia grega, *Heros*, palavra que significa “nobre”, “semideus”, usada originalmente para definir o filho(a) de um mortal com um deus. Para os gregos, o termo também designava o protagonista de epopeias e poemas épicos, personagens que desempenhavam as ações de maior relevância nessas narrativas. Nessa jornada, o herói mítico⁵⁵ será o centro do mundo, o ponto de convergência das energias que movem o universo, elevando-o a categoria acima dos homens, quase divina. O herói representa o

⁵⁵ Frye (1973) categoriza os heróis em função da sua força de ação, seja esta física e/ou intelectual, em comparação com a do homem comum (quanto menor a força de ação do herói, maior será sua “natureza humana”) - ao comparar e parametrizar a força de ação do herói entre maior, igual ou menor que a do sujeito comum obtêm-se cinco categorias de heróis: o mítico, o lendário, o herói imitativo elevado, o imitativo baixo e o imitativo irônico. O herói imitativo irônico será aquele cuja força de ação é apresentada como inferior à do homem comum. O imitativo baixo será o homem comum, não demonstrando força de ação superior aos demais ou ao ambiente que o cerca, seu poder é igualitário. O imitativo elevado será o que apresenta a força de ação superior ao homem comum, mas não ao ambiente no qual está inserido, possuindo um papel de liderança. O herói lendário possui força de ação superior ao homem comum e ao ambiente que o cerca, sendo permitido a ele alterar as leis da natureza (geralmente através de objetos ou animais mágicos): é um prodígio que beira a divindade, mas permanece humano. O herói mítico assemelha-se ao lendário, sendo superior ao meio e ao homem comum. Porém, ele é divino e diferentemente dos demais heróis apresenta pouca ou nenhuma “natureza humana”.

mantenedor do mundo, pois simboliza o renascimento e a criação e, como fonte de existência, no herói é retratada a dicotomia humana: pecado e virtude, beleza e feiura, bem e mal (CAMPBELL, 1997).

O herói incorpora e representa valores, costumes, comportamento, ideologias e práticas sociais da sociedade que o originou. Como um ator social, ele oferece a sua plateia vislumbres do sistema social em que está inserido, sendo ele produtor e testemunha das dinâmicas socioculturais. Independentemente da ocupação, qualquer pessoa pode se tornar um herói. O indivíduo se torna herói ao aceitar e “lutar” pelo algo novo, pela busca do equilíbrio ao caos. Dessa forma, a jornada do sujeito comum para tornar-se um herói narrará sobre a virtude e façanhas do indivíduo, que buscará algo e, por meio dessa busca, passa a conhecer a si próprio, superando seus medos e fraquezas (CAMPBELL, 1997; MULLER, 1997).

Em *One Piece*, Luffy é o sujeito comum, semelhantemente ao seu leitor. Ele é apresentado como um simples garoto do vilarejo, sem nenhum poder aparente, apenas uma forte determinação em tornar-se pirata. Já no primeiro capítulo do mangá, sua origem comum é ressaltada ao ter sua fraqueza e falta de conhecimento sobre a realidade pirata exposta. Mesmo tendo ingerido uma *akuma no mi*, Luffy continua fraco, um sujeito comum.

A falta de conhecimento de Luffy também se estende a si próprio. Ele se imaginava forte, mas é obrigado a aceitar o fato de que é fraco, física, emocional e espiritualmente. O herói sofre a primeira cisma no espírito. Ao ser exposto à realidade do mundo pirata, Luffy tem seus conceitos e valores abalados, o que origina o despertar do “eu” e início da jornada de formação.

Ao decidir ir em busca do One Piece e montar sua própria tripulação pirata, Luffy dá o primeiro passo no caminho para tornar-se um herói. Com o conhecimento de suas fraquezas e das dificuldades que enfrentará, o pirata treina por dez anos, aprendendo a controlar o poder de sua *akuma no mi*, para, somente então, partir em sua jornada.

Após dez anos de treino, a força de ação (física, espiritual e emocional) de Luffy muda completamente, seu corpo de borracha lhe proporciona grande força física, velocidade e agilidade. Ao contrário do estereótipo de herói ocidental, cujo corpo musculoso serve como

indicativo de sua força física⁵⁶ e poder, o herói dos quadrinhos japoneses tende a ser caracterizado com corpo esguio e não totalmente musculoso. Apesar do estilo de traçado quase caricato do mangaká Oda, no universo de *One Piece*, Luffy é considerado um garoto bonito. Seu físico em nada demonstra que Luffy é um dos piratas mais fortes, visto que a aparência física, leia-se aqui força física, não é o único parâmetro de escalonamento de força para a sociedade japonesa.

O conceito de masculinidade retratada na personagem difere-se do imaginário ocidental, o qual está intimamente ligado ao aspecto físico do corpo masculino (aparência musculosa) e demonstrações de coragem, utilizado para qualificar a varonilidade. A força do herói de *One Piece* é mensurada no conjunto das forças: física, mental, emocional e espiritual. O herói japonês demonstra sua força pela unicidade do físico, intelecto e espírito, sendo que a primeira proeza de Luffy foi no campo intelectual, emocional e espiritual, quando adquiriu o conhecimento real da vida de pirata e foi obrigado a rever seus conceitos e valores.

A personagem Shanks apresenta o embrião de valores e práticas herdados por Luffy, que influenciarão na construção da sua personalidade. Para Luffy, Shanks é o herói, o modelo a ser seguido, aquele que estabelece os padrões e dita as ações a serem feitas. As ações de Shanks demonstram que o pirata se fia por um código de conduta e valores próprios, transmitindo a ideia de que ser um pirata não significa revidar toda e qualquer humilhação ou ofensa recebida⁵⁷, pois não há honra em querer lutar com alguém mais fraco. Shanks demonstra que ser honrado e corajoso, significa ser justo e leal aos amigos, aos companheiros de tripulação, ajudando-os e protegendo-os quando necessário, mesmo que para isso tenha que se sacrificar.

O destemor pela morte e desapego pela vida, características geralmente presente nas protagonistas do mangá shônen, pode ser entendido como a influência do Zen-budismo, resultando numa postura estoica frente ao perigo. O zen-budismo pregava o “conhecer a

⁵⁶ Alude-se, principalmente ao conceito de super-herói, no qual destaca-se a aparência (vestimentas incrementadas e corpos musculosos), além de poderes e habilidades muito acima do sujeito comum, que luta pela justiça, vencendo o mal com a força do bem. (IRWIN, 2006)

⁵⁷ No início do capítulo 01 do mangá, o bando de Shanks é ofendido por bandidos da montanha. Estes, sem saberem da identidade de Shanks e considerando-se mais fortes do que o pirata, decidem humilhá-lo. Shanks não reage à ofensa, permitindo que os bandidos joguem bebida nele enquanto vão embora. Após a partida dos bandidos, Shanks ri com a sua tripulação, estabelecendo como cômica a “sua humilhação”.

si mesmo”, e a não limitar-se, numa busca pela calma e harmonia, se valendo da meditação para atingir a harmonia com o absoluto (HALL, 1997; HANE, 1992) .

Assim, o individuo poderia se livrar de medos, insegurança e erros, executando suas atividades, por mais simples que sejam, com dedicação e decoro. O domínio sobre o pensamento e emoções, leva ao equilíbrio interior, espiritual, facilitando a busca pela ‘verdade’ da vida e da morte, isto é, a busca do conhecimento na esfera da metafísica. Dessa forma, o sujeito foca-se na introspecção, na interiorização - a sua “força” não é demonstrada apenas pelo físico, ela será demonstrada também através de seus atos, os quais abrangem além do plano físico, a esfera espiritual (metafísica) (CAMPBELL, 2004).

O autossacrifício em nome do que se acredita ser certo, aliado ao desejo de proteger aqueles por quem é responsável, mesmo que para isso tenha que se sacrificar é uma das tônicas de *One Piece*. Luffy e sua tripulação constantemente colocam suas vidas em risco a fim de ajudar amigos ou lutar pelo que acham correto. Vários são os exemplos: a) para ajudar Vivi e Alabasta, Luffy e sua tripulação enfrentam o *shichibukai* Crocodile e sua organização criminosa, sendo quase capturados pela Marinha; b) por não acharem correto um deus ditador, o Bando do Chapéu de Palha enfrenta Enel, salvando os habitantes de Skypiea; c) por não concordarem com a prisão de Robin, o bando de Luffy invade Enies Lobby para resgatá-la; d) para proteger seus companheiros e outros navegantes, Luffy derrota o *shichibukai* Gekko Moriah; e) para salvar seu irmão Ace, Luffy participa da guerra contra a Marinha; e muitos outros eventos apresentados durante a narrativa. Todas essas ações implicaram alto risco para Luffy e seu bando, corroborando o altruísmo, coragem e lealdade do grupo, além do senso de dever e a lealdade aos amigos.

Ao navegar pela Grand Line, derrotando inimigos cada vez mais fortes, bem como superando obstáculos ainda mais difíceis, Luffy e sua tripulação demonstram não terem medo de se sacrificar pela realização de seus sonhos. Essa característica do herói é exposta logo no início da jornada, em seu primeiro encontro com Coby⁵⁸, Luffy afirma não ter medo de morrer por seu sonho (figura 27 e 28). A determinação e coragem de Luffy são ressaltadas desde o início da narrativa.

⁵⁸ Coby é um garoto que deseja ser marinheiro. Em dada ocasião, ele foi salvo por Luffy das garras da pirata Alvida.

Figura 27: *One Piece*, capítulo 002 do volume 001.

Figura 28: *One Piece*, capítulo 002 do volume 01.

A coragem para enfrentar seus inimigos e desafios sem fugir deles é constantemente retratada nas ações dos Piratas do Chapéu de Palha. Luffy e seus companheiros, mesmo

sabendo que o oponente era mais forte, não se furtavam a enfrentá-lo. Durante os 600 capítulos da saga, apenas em um único momento o Bando do Chapéu de Palha fugiu de um inimigo. Em Sabaody, ao enfrentarem o *shichibukai* Kuma, apesar de desferirem seus golpes mais fortes, os Chapéu de Palha percebem que não conseguiriam derrotá-lo; assim, Luffy, para proteger seus companheiros, ordena que fujam, mas os piratas são pegos pelo poder do *shichibukai* e enviados para diferentes ilhas da Grand Line.

Quando uma batalha é iminente, cada membro da tripulação lutará contra um oponente cuja força de combate mais ou menos equivalerá à sua, sendo que a habilidade combativa do inimigo, geralmente será maior no que refere-se aos aspectos físicos (força, velocidade, estratégias, etc). Todavia, a força de ação dos Chapéu de Palha se manifestará maior, garantindo-lhes a vitória, principalmente porque, no conjunto das forças (física e intelectual), os Chapéu de Palha apresentam maior força de vontade (mental, emocional e espiritual).

Ao enfrentar seus inimigos, Luffy não é dissimulado ou usa de subterfúgios, apostando apenas em sua força para derrotar os oponentes. Porém, a força física do pirata está diretamente ligada à sua força de vontade, à sua força emocional. Durante a primeira luta contra a Cipher Pol 9, Luffy foi facilmente derrotado, pois seu espírito (emocional) foi abalado com a saída de Usopp do bando, somado ao fato de imaginar que Robin os deixara. Com o abandono de Usopp e a possível saída de Robin, a força de vontade do garoto é desestruturada, pois se Usopp e Robin espontaneamente saíram do grupo, significa que eles não mais o consideram como seu capitão e amigo, ou seja, eles não precisam de Luffy para protegê-los. Contudo, ao saber que Robin se entregara para salvá-los, o pirata decide resgatá-la, recuperando sua força de vontade, já que esta é diretamente ligada ao seu desejo (e dever) de proteger seus amigos e companheiros.

A força de vontade de Luffy e seu bando é demonstrada em diversas passagens da narrativa, sendo uma das mais marcantes quando ele decide salvar Ace, invadindo Impel Down e Marineford. Com pura força de vontade, o garoto sobrevive a graves ferimentos, a envenenamento, ao tratamento aplicado por Ivankov (que lhe custou dez anos de vida), além de enfrentar vários oponentes fortes, num curto espaço de tempo, estando ainda se recuperando de suas feridas. Isso reforça a ideia do herói japonês (sujeito comum), aquele que pode superar obstáculos com pura força de vontade (LUYTEN, 1987).

Na concepção da sociedade japonesa, o ápice do guerreiro virtuoso é aquele que alcança o domínio sobre o pensamento e emoções, o que consequentemente leva ao equilíbrio interior e espiritual, facilitando a busca pela “verdade” da vida e da morte, e de si próprio.

Para atingir o equilíbrio interior, o guerreiro deve alcançar um espírito livre de impurezas; ele busca o equilíbrio espiritual e pessoal – plano metafísico – harmonizando-se com o ambiente, respeitando a natureza. Na busca pelo equilíbrio espiritual e pessoal, o guerreiro deveria harmonizar-se consigo e com o ambiente, o que pode ser alcançado ao entregar-se sem resistência ao fluxo da vida, ao *Tao* (“caminho”). A contemplação e respeito pela natureza, traduzidos no desejo de se harmonizar com ela, exemplificam a visão dos japoneses de que a natureza é a manifestação da vida. O guerreiro japonês tende a aceitar a natureza como ela é, sem temer e sem desejar; ele se movimenta com ela, torna-se *uno* com ela, pois ela é um dos fluxos da vida, do caminho espiritual (CAMPBELL, 2004).

No universo de *One Piece*, uma representação desse equilíbrio interior e espiritual, da harmonização com o ambiente, é a manifestação do poder denominado *Haki* (figura 29). *Haki* é um poder dormente que existe em todas as criaturas do mundo. Essa manifestação de *Haki* adquirido por Luffy, bem como por Sanji, Zoro e Usopp é o *Kenbunshoku Haki* – o *kenbunshoku*, também chamado de mantra, é uma forma de *Haki* que permite ao usuário sentir a presença de outros, suas emoções e natureza/índole. Para desenvolver o *Haki* é necessária uma grande força interior, espiritual e mental, além de uma postura serena diante do perigo mortal. O *Haki* é a manifestação da força de vontade do usuário, um espelho do seu equilíbrio interior, ou seja, uma força além do plano físico, sua origem é o plano espiritual – metafísico.

Figura 29: *One Piece*, capítulo 597⁵⁹ do volume 61.

⁵⁹ Rayleigh explica a Luffy sobre Haki. Capacidade de sentir energia espiritual e utilizar a força de vontade, demonstrando ao se harmonizar com o ambiente a sua volta, percebendo a intenção de ataque da fera as suas costas.

Sabe-se que o Japão foi profundamente influenciado pela cultura chinesa na antiguidade, moldando e incorporando à sua própria cultura vários aspectos da cultura chinesa, tais como a escrita, a organização social, a ideologia confucionista, o budismo e as artes (SCHIROKAWER, 1993; MORTON, 1994).

O confucionismo exerceu grande influência na sociedade japonesa, principalmente no princípio ético-moral, visto que prezava pelas virtudes: *Gi* (義), *Yuu* (勇), *Jin* (仁), *Rei* (礼), *Makoto* (真), *Meiyo* (名誉) e *Chuu* (忠). *Gi* (“Justiça”) prega a integridade em todas as relações e que as decisões sejam baseadas no que é certo e justo para todos; *Yuu* é a “coragem” para enfrentar os desafios, sem esconder-se deles, substituindo o medo pelo respeito e cautela; *Jin* “benevolência”, dita que deve-se ajudar ao próximo, fazer o bem para todas as pessoas e ter compaixão por elas – pois a nobreza de sentimentos (amizade, solidariedade) são atributos para a alma; *Rei* (“Respeito”) é a cortesia para com todos, o respeito deve permear todas as relações, até aquelas com o inimigo. *Makoto* é “honestidade”, “sinceridade”, mentir é desonroso e covarde, mantenha-se sincero, e caso se propuser a fazer algo, nada deve impedi-lo de cumprir sua palavra; *Chuu*, a “lealdade”, fidelidade àqueles que você deve proteger ou por quem é responsável; e por fim *Meiyo*, a “Honra”; as escolhas que faz são um reflexo de quem você é e do valor da sua dignidade pessoal (NITOBE, 1904; NUNES, 2012).

Importante princípio para a sociedade nipônica que Luffy e seu bando representam e exportam muito bem é a honra. O senso de dever e lealdade do bando, aliado à sua generosidade na oferta de ajuda, coragem e justiça para seguir o caminho escolhido, determinação em se superar e o desejo de cumprir suas promessas reflete a virtude dos Chapéus de Palha.

Apesar de distintamente categorizados como criminosos, o que infere sujeitos sem honra, visto que um homem sem virtude é um homem sem honra, a valorização da honra dos Piratas do Chapéu de Palha é confirmada nas ações do bando, ao manterem-se fiéis aos amigos e princípios, cujos atos são reconhecidos até por membros da Marinha, instituição que preza pela lei e justiça, e que várias vezes permitiu que o bando de Luffy escapasse, sem persegui-los. Um exemplo é a luta entre os Chapéu de Palha contra o *shichibukai* Crocodile e Baroque Works. Mesmo o bando estando inconsciente após a luta, o destacamento da Marinha alocado em Alabasta decide não prendê-los, pois foi graças aos piratas que a guerra civil em Alabasta teve fim, já que a Marinha não pode derrotar Crocodile, contando com o

senso de justiça de Luffy e seu bando para fazer o que era certo pelo Reino de Alabasta (figura 30).

Luffy e seu bando demonstram possuir um código moral próprio, e é ele quem guia as ações dos piratas do Chapéu de Palha, cingidas pela benevolência, justiça e coragem, generosidade e sinceridade na oferta de ajuda, refletindo a virtude do bando, o qual para cumprir as promessas de ajuda, chegam ao limite do corpo e força. Ao manterem-se fiéis aos amigos e princípios, Luffy e seu bando vão de encontro aos preceitos sociais tidos como corretos pela sociedade de *One Piece*. Contudo, é pelas “ações criminosas” do bando pirata que vários atos condenáveis da Marinha e do Governo Mundial vieram à tona (tais como: oficiais corruptos, negligência de serviço, censura).

Figura 30: *One Piece*, capítulo 212⁶⁰ do volume 23.

⁶⁰

A oficial da Marinha Sargento Tashigi incapaz de auxiliar na luta contra o *shichibukai* Crocodile, por não ser forte o suficiente, apenas informando a localização do inimigo. Após a derrota de Crocodile e o fim da guerra civil de Alabasta, ela permite que os Piratas do Chapéu de Palha escapem.

No mundo de *One Piece*, piratas são considerados marginais, foras da lei, cujo objetivo principal é desbravar e conquistar o Novo Mundo, enquanto pilham o caminho por onde passam. Mesmo declarando-se piratas e carregando todo o estigma do nome, Luffy e seu bando possuem um forte senso de honra e valores que prezam pela justiça, coragem, perseverança e amizade, mas que, ironicamente, também permite a pilhagem de tesouros abandonados (figura 31 e 32), a cobrança de recompensa por serviços prestados ou a presença de virtudes não tão heroicas.

Apesar de reconhecidamente honrado, o bando segue um código de conduta próprio; assim, alguns membros do bando possuem virtudes um tanto quanto questionáveis, que são realçadas pelo fato de que, ao serem alcunhadas de piratas, as personagens são envoltas no estigma de marginais. Alguns dos vícios da tripulação do Chapéu de Palha caem no escopo dos pecados capitais, sendo eles: gula, cobiça, preguiça, luxúria e orgulho, resultando em características atípicas de heróis.

Figura 31: *One Piece*, capítulo 301⁶¹ do volume 32.

⁶¹ Após derrotarem o deus Enel, o bando concorda em saquear o tesouro abandonado antes de partir da Ilha do Céu. Luffy e os demais membros esperam Robin, para poder fugir para o navio. Ironicamente, os habitantes de Skypiea “perseguem” o bando para recompensá-los por tê-los salvo, presenteando o bando com um campanário de ouro.

Figura 32: *One Piece*, capítulo 301 do volume 32.

Esses “pecados” se sobressaem como traços marcantes das personalidades das personagens, definindo suas características não heroicas. O capitão dos Chapéus de Palha, além de conhecido por sua incrível força, sinceridade e generosidade, também é famoso por

seu imenso apetite, sua gula por comida, principalmente seu desejo insaciável por carne, caracterizando o lado egoísta e imperfeito de Luffy, que o faz não querer dividir sua comida e geralmente assaltar a comida de outros.

Inicialmente, apresentada como ladra (que roubava apenas de piratas), Nami possui um forte apego ao dinheiro, sua cobiça geralmente a faz pleitear recompensas por algumas ações dos Chapéus de Palha ou cobrar altas taxas de empréstimos de seus companheiros. Apesar de famoso por seu treino rigoroso e obstinação em se tornar mais forte, Zoro é a imagem da preguiça; caso não esteja treinando, o lado não tão heroico do espadachim é retratado como dorminhoco e bebedor, sendo capaz de dormir no convés do navio mesmo sob chuva torrencial.

Já a luxúria é a campeã dos vícios entre o bando de Luffy. Apesar de levemente retratado, o desejo por prazer corporal, representado aqui como o desejo de namorar/conhecer mulheres bonitas, é parte integrante das personalidades de Sanji, Franky e Brook nomeados como “perversos” e “mulherengos”. O orgulho ou vaidade representa o lado não heroico de Usopp, famoso por sua língua mentirosa, a qual utiliza para mascarar sua situação real e exibir uma boa aparência e desempenho, ainda que não seja verdadeira.

Mesmo com a presença desses aspectos negativos que poderiam macular a imagem de herói, as virtudes dos Piratas do Chapéu de Palha prevalecem dominantes, visto que esses aspectos não os impedem de cumprir seus deveres, demandados pelo código de conduta do bando; é por seguir um caminho consciencioso com coragem, lealdade e benevolência que a honra do bando é demonstrada. Mesmo com suas imperfeições, os Chapéu de Palha permanecem sinceros em sua índole.

Para a sociedade do universo de *One Piece*, heróis são aqueles associados à Marinha ou ao Governo Mundial. Sendo Luffy e seu bando, piratas, ou seja, foras da lei, eles vão contra os modelos de tal sociedade, sugerindo que os Chapéus de Palha são o avesso do herói tradicional, negando o estereótipo que este representaria: liderança social e virtudes morais (GONZÁLEZ, 1994). O herói em *One Piece* apresenta características do herói moderno ou anti-herói; seu desejo de ser pirata contrapõe o modelo de herói imposto pela sociedade de *One Piece*, colocando-o em atrito, devido a suas convicções, com as instituições: Marinha e Governo Mundial.

O herói moderno é o herói desmistificado, sujeito humanizado, que possui uma identidade fragmentada e vive em permanente confronto com o mundo, afastando-se da perfeição dos modelos místicos, refletindo a realidade humana atual. A essa postura paradoxal, cunha-se o termo anti-herói como “um vencido-vencedor, que faz da fraqueza sua força, do medo a sua arma, da astúcia o seu escudo; que vivendo num mundo hostil perseguido, escorraçado, às voltas com a adversidade, acaba sempre driblando o infortúnio” (GONZÁLEZ, 1994, p.98). O termo anti-herói pode apresentar duas facetas: a do avesso do herói tradicional (ele nega o estereótipo que o herói tradicional representa – força física e espiritual, beleza, liderança social, virtudes morais e outras) e a do papel de opositor ao protagonista, assumindo a posição de antagonista.

O anti-herói surge como um questionador, contrapondo algumas características do modelo do herói tradicional, contestando pressuposições socialmente aceitas, não se enquadrando no esquema de valores, o que não o desqualifica como herói moderno, pois ambos são questionadores, trazendo consigo questões conflituosas ao espírito humano, questionando valores individuais e coletivos, verdades absolutas, insurgindo um pensamento crítico-reflexivo. Dessa forma, o anti-herói, segundo Brombert,

[eles] contestam a pertinência de postulados transmitidos de uma geração para outra, induzem o leitor a reexaminar categorias morais e ocupam-se, muitas vezes de maneira desconcertante, da sobrevivência de valores. Força que assume a forma de fraqueza, deficiência traduzida em força, dignidade e vitórias ocultas conseguidas por meio do que pode parecer perda da dignidade, a coragem do fracasso vivido como afirmação de honestidade fundamental. (BROMBERT⁶², 2004, p.20-21, apud ARANTES, 2008, p. 38)

Assim, a tarefa do herói moderno, ou anti-herói, é uma busca destinada à iluminação do seu espírito, pois somente assim poderá salvar e orientar a sociedade; sua trajetória heroica tem como objetivo o crescimento pessoal, o indivíduo “que tem coragem para ser fiel a si mesmo, aos seus desejos, fantasias e às suas próprias concepções de valor. Ele se atreve a viver a vida, em vez de fugir dela [...] Seu caminho é o caminho da auto realização” (MULLER, 1997, p. 10).

Para a sociedade de *One Piece*, o herói tradicional seria alguém ligado à Marinha ou ao Governo Mundial, um líder social que proclame os valores dessas instituições. Luffy, ainda

⁶²

BROMBERT, V. *Em louvor de anti-heróis*. São Paulo: Ateliê, 2004.

na infância, vai de encontro a essa pressuposição social, ele deseja ser um pirata como Shanks e não um oficial da Marinha como seu avô. Luffy não almeja ser um líder social, pois seu aparente egoísmo, sua sede por aventuras não o permitem ser⁶³. Contudo, é por meio de suas virtudes morais que ele salva a sociedade.

O senso de justiça de Luffy, aliado ao seu altruísmo, geriu ações como ajudar Vivi a dismantelar a organização Baroque Works, derrotando o *shichibukai* Crocodile e salvando a sociedade de Alabasta, algo que nem mesmo a Marinha pode fazer. Mais tarde, ele aceita a assassina Nico Robin em seu bando, e por ela, Luffy invade um dos locais mais bem guardados pela Marinha, Enies Lobby. Para resgatar Robin, Luffy declara guerra ao Governo Mundial, questionando um governo que decide eliminar toda uma ilha para censurar informações. Para ajudar os habitantes da Ilha do Céu, que viviam sob uma espécie de ditadura, Luffy enfrenta um deus, sem se importar com as consequências de tal ato.

É essa mesma imprudência contra os tabus sociais que o faz revidar e ferir um membro da nobreza mundial que tentava comprar sua amiga sereia como escrava. Sem perguntar-se se é possível ou impossível, se a sociedade é contra ou a favor, Luffy faz o que acredita ser certo, ele age baseado em seus deveres e obrigações, no seu senso de justiça e lealdade. Por não visar a liderança social, ou seja, ele não almeja ser um herói convencional (que lutará em nome da justiça social), as ações de Luffy são frutos de seus desejos e deveres (baseados no seu sistema de valor), o que, consequentemente, proporciona benefícios para a sociedade.

Ao questionar preceitos sociais, Luffy surge como um anti-herói para a sociedade de *One Piece*. Ao confrontar pressupostos socialmente aceitos, como as atitudes da Marinha, o preconceito com os piratas, a discriminação entre diferentes espécies (humanos, tritões e gigantes), e a idoneidade do Governo Mundial e Marinha, Luffy instiga o questionamento. Suas ações sinceras e altruístas, que fogem ao estereótipo das atitudes convencionadas aos piratas (e às vezes até às da própria Marinha), refletem sua coragem de ser fiel a si mesmo, aos seus valores e desejos.

⁶³

Pelo menos até o capítulo 600 do mangá, a personagem não demonstrou interesse em ser um líder social.

Apesar de não ser um líder social e de suas ações não visarem a justiça social, as ações dos Piratas do Chapéu de Palha se provam benéficas para a sociedade, garantindo o fim de conflitos e a volta da paz/equilíbrio.

A transgressão de normas sociais, resultado das ações de Luffy e sua tripulação, são aceitas e compreendidas por várias figuras de autoridade⁶⁴ do universo de *One Piece*. Essa aceitação parte do entendimento dos benefícios que tal ação trouxe, mas também de que a motivação de Luffy para quebrar padrões impostos, apesar de fruto de um desejo pessoal, é derivado de seu código de conduta e, principalmente, de seu coração sincero.

Uma virtude muito apreciada pelos japoneses é a sinceridade emocional – *makoto* – ou um coração sincero. Eles acreditam que as ações só têm valor se guarnecidas por um coração sincero, de motivação pura, pois somente assim o sujeito pode dedicar-se integralmente ao ato. Buruma (2012) explica *makoto* da seguinte forma,

Makoto is more like ‘purity of heart’, believing in the rightness of one’s cause, irrespective of logic and reason. No matter if the position one has adopted is wrong or untenable, it is the purity of motive that counts.⁶⁵ (BURUMA, 2012, p. 181)

É o *makoto* (coração puro, sincero) que corrobora qualquer outra virtude constante e verdadeira. Para os japoneses, a pureza na motivação (e ressalta-se que essa pureza advém da não corrupção pelas futilidades mundanas), aliada a um forte sentimento (fruto da sinceridade emocional), pode justificar um ato que quebre as normas sociais, pois tal ato foi provavelmente motivado por uma emoção pura e sincera (KRIGSFELD, 2010; LUYTEN, 1987).

O conceito de herói *makoto* apresenta personagens que são extremamente fieis a um código moral chegando ao extremo de morrer por eles, sendo que esses valores morais, frequentemente, são incompatíveis com os da sociedade. Com um quê de cavalheiresco, essas personagens desafiam a autoridade em nome de uma causa justa, sujeitos que priorizaram uma causa particular, rompendo com o grupo social, vivendo uma vida solitária, mas livre (PRUSA, 2016; ÁRNASSON, 2014).

⁶⁴ Alguns exemplos são: Rei de Alabasta; Smoker, capitão da Marinha; Boa Hancock, *shichibukai*; o Prefeito de Water 7, o novo deus de Skypiea, entre outros.

⁶⁵ “*Makoto* é algo como “pureza de coração”, acreditar na justiça de uma causa, independentemente da lógica e da razão. Não importa se a posição adotada é errada ou insustentável, é a pureza do motivo que conta”. (Tradução nossa).

Famoso exemplo de herói *makoto* é a lenda dos 47 *Rônin*⁶⁶, grupo de samurai que em nome da lealdade e honra, decide vingar seu senhor. Reza a lenda que 47 guerreiros do daimiô⁶⁷ Asano Naganori decidiram se tornar rônin, após o daimiô cometer *seppuku*⁶⁸ por ter agredido Yoshinaka Kira, alto funcionário do governo, o qual constantemente tentava criar situações para humilhar a Naganori. Ao saber da morte de seu senhor, 47 samurais decidiram se vingar de Yoshinaka. Contudo, como tal ato era proibido pelo Governo Tokugawa (1603-1868), eles elaboram o plano de esperar até que Yoshinaka baixasse a guarda, pois, era esperado que, sendo samurais, eles tentassem vingar a morte de seu senhor. Para isso, se propuseram a realizar atos que desqualificassem sua honra (tornando-se bêbados, comerciantes, mercenários), rebaixando-os como samurais e convencendo a todos de que eles não se importavam com a morte de seu mestre e o cumprimento do *giri*.

Giri (neste contexto) refere-se ao cumprimento dos deveres e obrigações do samurai para com o daimiô, sem esperar recompensa desses serviços, suas obrigações eram colocadas acima de seus desejos pessoais, pois cumprir seu *giri* é o “certo a se fazer”. Nitobe (1904) define *giri* como “right reason”. Para ele, *giri* é um dever que se cumpre sem esperar retorno, pois a “razão”, ou seja, o certo a se fazer, demanda que tal obrigação seja realizada .

Dois anos após a morte de Asano Naganori, quando Yoshinaka finalmente encontrou-se desprotegido, os 47 rônin atacaram sua mansão. Durante o ataque, os rônin enviaram mensageiros à vizinhança, avisando que eram servos buscando vingança pela morte de seu senhor. Yoshinaka foi degolado e sua cabeça levada até o local onde Asano fora sepultado. Os 47 rônin se entregaram à justiça, sendo condenados a cometer o *seppuku*.

47 *Rônin* é uma história muito popular no Japão que ressalta as virtudes da lealdade, determinação, o autossacrifício em nome do que se acredita ser correto, e a prevalência da honra ao cumprir seus deveres e obrigações (*giri*). Em nome da causa que acreditavam ser justa, os 47 rônin romperam com os preceitos sociais, priorizando a honra e o dever.

⁶⁶ Nome dado aos guerreiros ou samurais que ficaram sem mestre ou senhor.

⁶⁷ Daimiô é o título dado aos senhores de terra que governavam grandes territórios e tinham grande número de vassalos.

⁶⁸ *Seppuku* é o suicídio ritual dos guerreiros japoneses, pela abertura do ventre, vulgarmente chamado de “haraquiri”.

O dever de servidão (*giri*) era uma máxima do samurai. O samurai, ao receber os cuidados e favores do daimiô, assume uma espécie de débito moral para com seu senhor. Na sociedade japonesa esse conceito de débito moral, de dívida de gratidão recebe o nome de *on*. “Em todos os seus empregos *on* é carga, débito, ônus que se carrega o melhor possível. [...] Quando eles [japoneses] dizem ‘tenho um *on* com relação a ele’, querem significar ‘tenho um monte de obrigações para com ele’” (BENEDICT, 2009, p. 88). Assim, o samurai possui um *on* para com seu senhor, ou seja, ele possui uma dívida de gratidão, cuja principal forma de pagamento era através do dever de servidão, isto é através de seu *giri*.

O senso de dever e lealdade do samurai ao seu senhor se sobrepunham a qualquer outro sentimento, virtude ou desejo. Sua honra era o espelho da fidelidade e do cumprimento de suas obrigações (*giri*) para com o daimiô, com seus companheiros de armas e ao seu código de conduta, o *bushido*⁶⁹. Manter sua honra imaculada era questão essencial para o samurai, e um dos cerne dessa questão, era o cumprimento de seus deveres e débitos morais, obrigações que ficavam acima das preferências pessoais e eram reforçadas pela hierarquia social. Os conceitos de *on* e *giri*, aspectos culturais da sociedade japonesa, encontram-se imbricados na hierarquia social. Tal prática social (*on*, *giri*), juntamente à hierarquia social, serão melhor explicadas no próximo capítulo.

Outra figura que exemplifica o conceito de herói *makoto* é a do yakuza solitário. Na cultura japonesa, a imagem romantizada do yakuza é a do indivíduo que vive fora da lei, um transgressor cavalheiresco, que porta-se com dignidade, devotado aos valores tradicionais e a um inabalável código de conduta. Seu forte senso de obrigação moral (*giri*) exige que em nome da honra de seu grupo, chefe, companheiros ou pela sua própria, ele vingue ofensas recebidas, mesmo que ao custo da própria vida. Geralmente, histórias envolvendo esse conceito de herói são trágicas, pois o herói, mesmo sabendo que sua atitude é “infrutífera”, sacrificará a si mesmo, comprovando sua lealdade, honradez e sinceridade à sua causa.

Desafiar dogmas sociais, em nome de uma causa que ache justa, é a bússola que guia as ações de Luffy e seu bando. Como um “herói *makoto*”, Luffy é guiado por um senso próprio de justiça e honra, cuja “motivação pura” é o seu desejo sincero e altruísta de proteger

⁶⁹ O *bushido* (“Caminho do guerreiro”) era um código de honra que orientava o modo de vida dos samurais. Com influencia do budismo, xintoísmo e confucionismo, o *bushido* enfatizava a lealdade, justiça, humildade, autossacrifício, desapego, destemor diante da morte, aperfeiçoamento pessoal/refinamento, autocontrole/retidão, abnegação total de si, devoção filial, acima de tudo lealdade aqueles que devia proteger ou por quem era responsável, com honra e dignidade, sendo a desonra um pecado mortal.

seus amigos ou lutar por uma causa que acredite justa. As intenções de Luffy não são maculadas por ganho próprio, orgulho ou inveja; suas atitudes são reflexos de um coração sincero, de sua sinceridade emocional.

Luffy não mede esforços para cumprir suas promessas ou ajudar os amigos, o que explica seu destemor em quebrar tabus socioculturais do universo de *One Piece*, o qual abrange: enfrentar um deus para cumprir uma promessa e ajudar os habitantes de Skypiea; derrotar os Piratas Arlong e os oficiais corruptos da Marinha que acobertavam suas ações criminosas na ilha natal de Nami; declarar guerra ao Governo Mundial para salvar a companheira Nico Robin (injustamente declarada criminosa quando criança) e impedir o governo de possuir uma arma de destruição em massa; enfrentar a organização terrorista Baroque Works (liderada por um *shichibukai*) acabando com a guerra civil no Reino de Alabasta.

A cada vitória de Luffy sobre a Marinha e o Governo Mundial, ou seja, a cada quebra de determinados valores, dogmas e preceitos sociais realizadas por Luffy, a recompensa pela captura do pirata aumenta, bem como sua fama de “pirata delinquente”, reforçando a figura de Luffy como um herói *makoto*. Tal figura emblemática por guerreiros nobres, visto como uma espécie de Robin Hood, não visava *a priori* à reforma social; sua rebeldia era motivada pelo desejo de justiça condizente com seu código moral, reagia contra a opressão e injustiças sofridas, tornando-se vingador do povo, herói que atuava fora da lei, mas com honra e dignidade (KRIGSHELD, 2010).

As atitudes de Luffy espelham a imagem do yakuza solitário que devota-se a uma causa que refletirá os valores do seu código de honra, mas que, provavelmente, vai de encontro a preceitos sociais. Luffy não se furta em agir contrariamente a esquemas de valores normatizados pela sociedade de *One Piece*. Sua motivação é originada pelo seu coração sincero e não por ganho próprio, pois, a quebra das regras sociais é motivada pelo desejo de proteger seus amigos, por seus deveres e pelas promessas feitas.

O conceito de *makoto* (sinceridade emocional) sugere que heróis e vilões convencionais frequentemente possuem os mesmos parâmetros no que concerne ao caráter, pois, ambos defendem sua honra, possuem um sistema de valores próprios e forte determinação para seguir e protegê-los, o que os diferencia são as maneiras particulares com que lidam com as crises/problemas (PRUSA, 2016). Os mangás japoneses são prolíficos em

personagens que transformam o que se esperava ser um sentimento de vingança/ódio em algo que motive a atingir os objetivos, sejam eles benéficos para a comunidade ou não.

O conceito de bem e mal não é absoluto na cultura japonesa. A moral e ética japonesa baseiam-se, principalmente, no conceito de honra. O Xintoísmo prega que a alma humana possui bondade inata e pureza, ou seja, acredita-se que todos possuem uma alma boa e digna, pois não existe mal inerente à alma, e que impurezas fazem com que o homem se desvirtue, sendo, então, necessária uma “limpeza” para resgatar sua bondade (VARLEY, 1984; DAVIS, 1992, WARGO, 1990).

Tal filosofia é sentida quando Luffy encara seus vilões, não expondo-os como maus, mas, como indivíduos com ideais/credos impuros, indignos. Alguns vilões vencidos por Luffy, desistem de tais credos (pois tiveram removida sua impureza), se dispondo até a ajudar Luffy em suas batalhas. Reflexo dessa filosofia pode ser encontrada no comentário do mangaká Oda, quando respondeu à pergunta de um fã, que questionou por que Luffy não mata seus inimigos. Oda respondeu que nessa Era de Piratas, as pessoas arriscam suas vidas por suas crenças e convicções, e assim, quando Luffy derrota um inimigo, na verdade ele está derrotando suas crenças e credos, impondo neles uma dor que se iguala à morte⁷⁰.

Um exemplo é a personagem Crocodile, que durante a invasão de Impel Down se aliou a Luffy para conseguir escapar da prisão; contudo, essa aliança só se manteria até a chegada à Marineford. Todavia, durante a batalha contra a Marinha, Crocodile, altruisticamente, ajuda Luffy por duas vezes: a primeira quando toma seu lugar para lutar contra outros *shichibukais*, pois, Luffy poderia seguir para a frente de batalha e salvar Ace; e a segunda quando ele ataca os soldados que tentaram executar Ace, salvando-o.

A cooperação de antigos inimigos é reflexo do misterioso poder de Luffy, o dom de inspirar amizades e admiração. De acordo com o *shichibukai* Mihawk, Luffy tem o perigoso poder de tornar aliados aqueles a sua volta, incluindo antigos oponentes, garantindo ao Chapéu de Palha amigos poderosos.

Amizade é a tônica que envolve as ações de Luffy e as suas relações, principalmente com a sua tripulação. Luffy é fiel a si mesmo, aos seus valores e desejos, à sua complexidade ético-moral e a sua indiferença para com as normas sociais o instigou a convidar para seu

⁷⁰ Informação obtida na sessão de perguntas e resposta do capítulo 30 do volume 04 de *One Piece* (Oda, 2012).

bando um perigoso espadachim, um mentiroso, um mulherengo, uma ladra, um monstro híbrido entre humano e rena, uma assassina, um ciborgue pervertido e um esqueleto vivo, provando que amizade, lealdade e confiança mútua são dissonantes a rótulos sociais.

Luffy é moldado pelas aventuras que vivencia, questionando e enfrentando valores e padrões da sociedade de *One Piece*, ao mesmo tempo em que supera suas fraquezas, nunca se desviando de sua missão principal – encontrar o tesouro One Piece e tornar-se o Rei dos Piratas. Para Luffy, tornar-se o Rei dos Piratas equivale a ser o único ser em todo o oceano com a maior liberdade para se aventurar. Dessa forma, a busca pelo One Piece pode ser entendida como uma busca pessoal de autolibertação - mais do que uma missão física, o One Piece representa a aventura da alma que sai a campo para se libertar, para encontrar a essência de sua liberdade.

Em sua narrativa, *One Piece* apresenta a evolução da personagem Luffy, o seu desenvolvimento físico e intelectual e como em um romance de formação, o jovem pirata busca o seu lugar no mundo, a construção do seu autoconhecimento. A jornada de Luffy, até o momento, lhe trouxe várias conquistas e conhecimentos, exigindo dele forte determinação, perseverança e o desejo de sempre se superar, enfrentando seus medos, fraquezas e inseguranças, mantendo um fluxo de constante transfiguração do eu, munindo-se de autoconhecimento. Como o mangá ainda está em publicação, a jornada do herói-pirata ainda está em curso, não havendo, portanto, uma conclusão.

Heróis são pessoas que realizam jornadas enfrentando dificuldades e o medo de falhar, ou seja, pessoas em situações difíceis que se munem de coragem para enfrentá-las, determinadas a conquistar seus medos, persistindo na busca do objetivo. Coragem para superar as adversidades e o medo, desbravar o desconhecido adquirindo novos conhecimentos, representando as esperanças e anseios da humanidade – o herói fascina por personificar o desejo e a figura ideal do ser humano. A comunidade se identifica com o herói que defende a sua causa, e, ao se identificar, assimila os valores e práticas dele, tornando-o um modelo a ser seguido.

Para que uma cultura se reconheça nela mesma e possa produzir algo, deve haver um consenso entre seus membros sobre a originalidade do produto, além de um reconhecimento da cultura no produto, gerando e corroborando a identidade do grupo. Dessa forma, o herói presente nas histórias em quadrinhos japonesas é reconhecido pelo grupo (sociedade

nipônica), isto é, possui uma representação que os japoneses aceitam e reconhecem como sendo a de um herói japonês, legitimando o discurso e fenômenos sociais.

O herói representa algo e se apresenta representando algo. Nessa perspectiva, Luffy representa o ideal de sujeito comum nipônico que, por meio de esforço, disciplina e perseverança, alcança seus objetivos, sem nunca se desviar do seu sistema de valores, e incorporado a essa representação, ele se apresenta representando conceitos de destaque e valor da cultura japonesa.

Luffy e sua tripulação são produtores e testemunhas das práticas sociais japonesas, e por meio dessas práticas, retratadas no mangá, é possível realizar leituras do aspecto sociocultural japonês. Dessa forma, no próximo capítulo apresenta-se uma leitura dos conceitos de hierarquia, *on*, *giri* e elementos da yakuza, integrados na narrativa de *One Piece*.

Capítulo 4: Desbravando a Cultura Japonesa em *One Piece*.

4.1. Hierarquia social

A sociedade japonesa é extremamente sensível às interações sociais, considerando que é por meio delas que o sujeito japonês se reconhece na sociedade e é reconhecido nela. A hierarquia social, presente em cada interação, delineará uma posição social, e é ela que alocará o sujeito, em referência ao(s) outro(s) integrante(s) da relação/interação (grupo), numa colocação de superior ou subordinado, estabelecendo seu status hierárquico naquela interação. De acordo com o posicionamento hierárquico, o sujeito terá um papel a desempenhar (uma conduta a seguir), o qual exige que este mantenha uma imagem pública condizente à de sua posição hierárquica (BENEDICT, 2009; KIKUCHI, 2012; LEBRA, 1976; NAKANE, 1997).

A hierarquia, segundo Johnson, pode ser definida como “sistema social no qual o poder é distribuído entre as diferentes camadas, pouca ambiguidade havendo sobre quem tem autoridade sobre quem” (JOHNSON, 1997⁷¹, p.194, apud KIKUCHI, 2012, p.20). Na sociedade ocidental, a hierarquia se baseia, comumente, no poder aquisitivo; já a japonesa infere diferentes fatores para escalonar o indivíduo na sociedade. A hierarquia social na sociedade japonesa se baseia em fatores como: senioridade, gênero, idade, laços familiares, interações anteriores, relações de trabalho, entre outros.

A hierarquia social japonesa está presente no gesto, fala e conduta do sujeito japonês. Uma das ferramentas que melhor expõe tal conceito é a língua japonesa⁷². Essa possui expressões honoríficas⁷³ que demonstram a relação hierárquica do falante em suas relações interpessoais, sendo que o seu interlocutor adequará sua fala e comportamento de acordo com a hierarquia, expondo os de posições subordinadas e superiores, visto que “os sufixos e prefixos utilizados na língua japonesa denotam também o grau de intimidade ou de reconhecimento de posição superior” (SAKURAI, 2008, p.250).

⁷¹ JOHNSON, A.G. *Dicionário de sociologia: guia prático da linguagem sociológica*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

⁷² Muita da hierarquia social japonesa é expressa por meio da linguagem e assim, para o leitor brasileiro de mangá, muita dessa carga cultural não é sentida, pois esta se perde na tradução do japonês para o português.

⁷³ As expressões honoríficas ou keigo (敬語), referem-se às palavras, pronomes, determinados verbos, desinências verbais usadas na formulação de frases que implicam o grau de polidez, respeito e intimidade, além de demonstrarem a posição social de quem as produz em relação ao interlocutor.

O sujeito japonês é sensível à posição que ocupa na hierarquia social, sendo que esse “lugar” só existe quando reconhecido pelo grupo social, o que implica ser subordinado e/ou superior a alguém do grupo. Tal binaridade se reflete no comportamento do sujeito que, quando interagindo com um superior, apresentará um comportamento respeitoso, humilde e formal (manifestado, principalmente, na linguagem), e com um subordinado será informal e menos respeitoso. Ao calcular a posição hierárquica em cada inter-relação, espera-se que o sujeito atue conforme a conduta esperada por seu papel na hierarquia social, mantendo o decoro social exigido pelo seu status hierárquico (BENEDICT, 2009; SAKURAI, 2008).

A hierarquia será um dos veículos pelo qual o sujeito se reconhece e é reconhecido no sistema social nipônico; ao ser alocado numa posição social que é conjugada em cada interação social do sujeito, isso demonstrará sua relação hierárquica com o outro, estabelecendo a dinâmica hierárquica da relação – superior, subordinado – sendo que para determinar o posicionamento hierárquico, uma gama de fatores são levados em consideração: idade (pessoas mais velhas tendem a ocupar uma posição superior às mais novas), gênero (mulheres, geralmente, ocupam posição subordinada), relações de trabalho (a hierarquia da empresa – chefe/gerente/funcionário – tende a se refletir na hierarquia social, bem como a questão da senioridade, a qual aloca o sujeito com mais tempo na empresa numa posição superior a alguém com menos tempo). Outros fatores que influenciam o status hierárquico são laços familiares (filho do chefe; o irmão mais velho da namorada; tios; irmão mais novo; etc) e as relações anteriores (amigo de infância; colega de classe; cliente antigo; ex-vizinho; ex-professor; conhecido da academia; prestador de serviço de longa data; etc). Com tantos fatores a serem levados em conta, estabelecer a posição hierárquica é extremamente complexo e sensível (NAKANE, 1997).

O sistema social japonês demanda que o indivíduo japonês desenvolva uma “observância de hierarquia” (BENEDICT, 2009, p.134) que o auxiliará a avaliar os vários fatores que determinarão sua hierarquização em cada esfera da vida social e em cada relação interpessoal, construindo um complexo e vasto organograma social. A hierarquia requer do sujeito a ponderação de inúmeros fatores, sendo que, a cada relação, o “peso” e “tipo” de fatores pode variar.

Uma forma de se entender o conceito de hierarquia japonesa é o modelo de sociedade vertical de Nakane Chie (1997). Para Nakane, as relações sociais de um grupo podem ocorrer de duas formas: horizontal ou vertical. Na primeira, a relação do grupo é de igualdade, ou

seja, o contrato social do grupo determina que todos possuem direitos e deveres iguais, e que sejam tratados de forma igualitária, como uma espécie de irmandade.

Como numa linha horizontal, as posições dentro do grupo são iguais, não havendo alguém acima ou abaixo, todos estão num mesmo patamar hierárquico, sendo que a permuta de indivíduos no interior do grupo não altera a posição ou igualdade do mesmo. No modelo de hierarquia horizontal (figura 33) caso os membros “a”, “f” e “d” queiram trocar de posição, não haverá alteração do status hierárquico, visto que todos estão alocados numa mesma linha hierárquica, não existindo membros subordinados a outros integrantes.

Figura 33: Modelo de hierarquia horizontal (NAKANE, 1997).

Na segunda, a organização do grupo se dá de forma vertical. Nela, apesar dos direitos e deveres serem iguais, a relação dos indivíduos é de desigualdade, pois os integrantes do grupo estarão em patamares hierárquicos diferentes, que infere posição acima ou abaixo, ou seja, superior ou subordinado. No modelo de hierarquia vertical (figura 34) percebemos que ‘d’ e ‘e’ são subordinados à “b”; que “f” e “g” são subordinados à “c”; os membros “b” e “c” são tanto subordinados quanto superiores; sendo todos subordinados à “a”. Cada integrante está num patamar hierárquico diferente, o que dificulta a permuta entre seus membros.

Figura 34: Modelo de hierarquia vertical (NAKANE, 1997).

Como numa pirâmide, na organização vertical haverá um indivíduo no topo e todo o grupo se centra nele e, a partir dele, qualquer sujeito do grupo terá pelo menos um superior, sendo que a interação do grupo ocorre, principalmente, entre superior e subordinado verticalmente ligados, sendo essa a relação mais valorizada pelo indivíduo (exemplo de relação: “a” e “b”; “b” e “d”; “c” e “g”). A interação entre membros que não estejam verticalmente ligados é tênue ou inexistente (exemplo de relação: “d” e “e”; “f” e “g”). Como a relação do grupo não é de igualdade, a permuta entre os integrantes é mais difícil de acontecer. Se a organização horizontal de um grupo social lembra uma irmandade, a organização vertical seria uma espécie de “paternidade”.

A inserção de um novo membro no grupo de hierarquia vertical ocorrerá com a tutela e a subordinação desse a um indivíduo já pertencente ao grupo, o que não ocorreria num grupo de estrutura horizontal, pois, sua postura igualitária garante que novos integrantes sejam inseridos no grupo com o mesmo patamar hierárquico que os demais.

Por exemplo, em um grupo de culinária estudantil formado por estudantes do 5º, 6º e 7º anos, de acordo com a organização horizontal se um novo membro fosse inserido, seja ele do 5º, 6º ou 7º ano, desde que aceitasse o contrato social do grupo (que pode se referir desde as práticas de bom uso da cozinha até o pagamento de uma taxa mensal), este novo membro

ingressaria no grupo em posição igualitária aos demais membros, com o mesmo grau de direito, deveres e autonomia.

Esse mesmo grupo numa estrutura vertical, favorecendo os critérios de hierarquia como senioridade estudantil e idade, teria no topo, como superior, os estudantes do 7º ano, e entre deles, provavelmente, um se destacaria como a figura central, seria uma espécie de presidente do grupo; subordinado a eles estariam os estudantes do 6º ano, e subordinado aos do 6º ano estariam os alunos do 5º ano. Dessa forma, conforme a escala vertical, os estudantes do 7º ano são superiores aos do 6º e 5º anos, os alunos do 6º ano seriam subordinados dos estudantes do 7º ano e superiores aos do 5º ano; e os alunos do 5º ano seriam subordinados dos estudantes do 7º e 6º anos. A estrutura vertical do grupo de culinária se dividiria em três subgrupos hierarquicamente escalonados (segundo o critério de idade e senioridade).

Caso um novo membro queira ingressar no grupo de culinária, além de seguir o contrato social do grupo, ele estará sob a tutela de algum integrante do subgrupo a que pertence. Se esse estudante novo fosse do 7º ano, por ser o novato desse subgrupo, ele seria subordinado de todos os alunos do 7º ano. Contudo, por pertencer ao 7º ano esse membro novato será superior dos estudantes do 6º e 5º anos. Se o novo membro fosse do 6º ano, ele seria subordinado de todos os estudantes do 7º ano e dos alunos do 6º ano. E caso o novato fosse do 5º ano, este ingressaria como subordinado de todos os integrantes, ocupando o último lugar na estrutura vertical. A posição hierarquia de cada membro no grupo, determinará o grau de autonomia e a expressão de respeito nas relações entre os integrantes. Membros com posição subordinada possuem menor autonomia e maior expressão de respeito pelos de posição hierárquica superior.

O modelo vertical ressalta a inter-relação do indivíduo com o grupo, a forma como ele identifica o grupo e se identifica no mesmo, desenvolvendo uma “*consciência hierárquica*” (KIKUCHI, 2012, p.39) capaz de julgar sua posição, e a dos demais indivíduos, nessa escala vertical.

O pertencimento a um grupo é algo significativo na vida do japonês, pois, o “pertencer” à sociedade, para o japonês, está intrinsecamente ligado ao pertencer a um grupo, seja esse pessoal ou impessoal, grande ou pequeno, com laços consanguíneos ou não, profissionais ou não. O japonês se identifica mais por seu vínculo com o grupo, do que por seus atributos individuais, isto é, ao avaliar sua posição na sociedade, o sujeito japonês

pondera mais sobre sua situação no grupo do que em suas qualificações (NAKANE, 1965). Um exemplo disso são os trabalhadores japoneses que se apresentam e são reconhecidos como funcionários da empresa X ou Y, e não pela função que exercem, tal como engenheiro, administrador, entregador. O prestígio social é mais forte ao estar ligado a determinado grupo/empresa do que pela profissão exercida.

O mesmo conceito se aplica ao mangá *One Piece*, em que cada personagem está ligada a determinado grupo, seja esse Pirata, Marinha, Governo Mundial ou habitantes de determinada região, ilha. Os membros desses grupos são reconhecidos ou se apresentam por sua ligação com o mesmo. A tripulação de Luffy é reconhecida primeiro como os “Chapéu de Palha”, reforçando que aquela personagem pertence ao “grupo pirata dos Chapéu de Palha”, para então serem individualmente identificados.

A pesquisa sobre hierarquia japonesa realizada por Kikuchi (2012) sugere que “a noção de respeito, ou a manifestação da consciência hierárquica ocorre num nível mais próximo do informante” (2012, p.122), num contexto mais micro do que macrosociológico, ou seja, o indivíduo japonês transita pela sociedade por meio de subgrupos inseridos num grupo maior, e tanto o grupo quanto o subgrupo são influenciados pela dinâmica vertical.

No mundo de *One Piece*, pode-se denominar como grupo maior todas as tripulações que se nomeiam piratas, sendo pirata qualquer indivíduo que navegue sob uma *jolly roger*, e como subgrupo cada tripulação pirata. A hierarquia pirata tem em sua base, formando um grupo escalonado na base da pirâmide hierárquica, os piratas que navegam apenas nos quatro mares azuis (North, West, South e East Blue), ou seja, piratas que não navegaram pela Grand Line e que na visão do Governo Mundial, são inofensivos, visto que dificilmente algum deles teria ingerido uma *akuma no mi*, já que elas são encontradas apenas na Grand Line. Um segundo grupo refere-se aos piratas que navegam pela primeira parte da Grand Line e um terceiro grupo, localizado no topo da pirâmide hierárquica, aos piratas que navegam pelo Novo Mundo.

Quando navegou no mar do East Blue, a tripulação dos Chapéu de Palha, então composta apenas por Luffy, Usopp, Nami, Sanji e Zoro, derrotou piratas que estavam no alto do patamar hierárquico dos piratas navegantes no East Blue, como Arlong, Don Krieg e Buggy, usurpando tal posição. Ao chegar na Grand Line, os Piratas do Chapéu de Palha transitam do grupo “piratas do East Blue” para o grupo maior “piratas da Grand Line”, e nesse

grupo, sendo novatos, os Chapéu de Palha são alocados na base da estratificação hierárquica, mesmo com Luffy possuindo recompensa de 30 milhões de berries por sua cabeça.

O sistema de recompensa de captura de piratas do universo de *One Piece* reflete um aspecto comum do sistema vertical japonês, é o de que a competição entre grupos e subgrupos se dá por “ranks”, sendo “rank” entendido como os resultados alcançados pelo grupo social (geralmente resultados públicos) e a posição que esses resultados têm em relação ao resultado de outros grupos (NAKANE, 1965). Em *One Piece*, o rank se dá pelas recompensas oferecidas pela Marinha.

Entre os piratas que navegam na primeira parte da Grand Line, no topo da hierarquia estão os *shichibukai* – piratas poderosos que se aliaram ao Governo Mundial, espécie de corsários. O principal influenciador na posição hierárquica dentre os piratas da Grand Line (que não são *shichibukai*), é o quanto ameaçador a Marinha e o Governo Mundial os classificam, no caso, o valor da recompensa oferecida (pela captura), pois, ironicamente, a recompensa é uma espécie de reconhecimento e “forma de respeito” às ações realizadas pelos piratas. Geralmente, a recompensa reflete o poder combativo de cada tripulação/pirata.

Já na segunda parte da Grand Line, nomeada de Novo Mundo, o topo da hierarquia pertence aos *Yonkô*. *Yonkô* é o nome dado os quatro capitães piratas mais poderosos de todo os oceanos, considerados um dos três grandes poderes do mundo em *One Piece* (os outros dois são a Marinha/Governo Mundial e os *shichibukai*). Assim como na primeira parte da Grand Line, no Novo Mundo a posição hierárquica tem como fator principal a recompensa ofertada pela Marinha, entretanto, são poucas as tripulações piratas que chegam ao Novo Mundo e permanecem independentes. Elas ou são derrotados na primeira parte da Grand Line pela Marinha e/ou por um dos *shichibukai*, ou ao chegarem ao Novo Mundo e comensurarem o poder dos *Yonkô* (percebendo o quão forte são), acabam se aliando a um deles.

Dentre a nova geração de piratas que navegam pela Grand Line, onze se destacaram e foram nomeados pela Marinha como a “Pior Geração”, cuja recompensa pela captura ultrapassa os \$100 milhões de berries. Os onze piratas que receberam destaque estiveram envolvidos em grandes conflitos no seu ano de estreia na pirataria. Até os conflitos ocorridos no Arquipélago de Sabaody, apenas dois tripulantes do Chapéu de Palha estavam entre os onze, com recompensas atualizadas, sendo a de Zoro \$120 milhões e a de Luffy \$300 milhões de berries.

Das tripulações piratas, cujos integrantes pertencem à “Pior Geração”, Luffy e seu bando possuem maior notoriedade, atingindo um alto patamar hierárquico nesse subgrupo “Pior Geração” (mas não o topo). Tal posição se deve, além do alto valor da recompensa por Luffy e dos demais membros de sua tripulação, ao conjunto de fatores que os envolvem, como: terem derrotado dois *shichibukais*⁷⁴ (Crocodile e Gekko Moriah); serem reconhecidos e respeitados (e de certa forma se tornado amigo) por outros três *shichibukais* (Boa Hancock, Dracule Mihawk e Jinbe), além de dois *Yonkô* (Barba Branca e Shanks); ousaram atacar um Nobre Mundial para proteger uma sereia (visto por alguns como uma raça inferior); invadiram as instalações da Marinha – Enies Lobby, Marineford e Impel Down – tidas como as mais seguras. Os feitos realizados pelos Piratas do Chapéu de Palha são históricos e impressionantes, considerando serem uma tripulação com menos de dez pessoas e, basicamente, agirem de forma independente (sem se aliarem a um grupo mais forte, ou seja, a um grupo superior ao deles). Contudo o topo da hierarquia desse subgrupo, “Pior Geração”, pertence aos Piratas do Kid, devido à recompensa pela captura do capitão pirata Kid ser maior que a de Luffy, mostrando que o rank dos Piratas do Kid é maior que o rank dos Chapéu de Palha.

No universo de *One Piece* o posicionamento hierárquico se dará, principalmente no que se refere ao grupo pirata, por critérios como: 1) força de ação refere-se à força física, intelectual e espiritual e habilidades combativas, principalmente, no uso de *Haki* ou/e *akuma no mi*; a força de ação de certa forma será espelhada no valor da recompensa ofertada pela Marinha; 2) mar em que navega, devido à periculosidade e instabilidade do Novo Mundo (onde apenas os piratas mais fortes navegam e da Grand Line); 3) senioridade na vida pirata; 4) relações anteriores, geralmente, refere-se aos laços de amizade ou subordinação formada entre piratas.

Pela trajetória de Luffy e seu bando é possível entrever a relação hierárquica entre grupos e subgrupos. Quando no grupo East Blue, a posição dos Chapéus de Palha era superior, pois dentre os piratas que navegam neste mar, os Chapéu de Palha possuem maior força de ação. Isso modifica-se quando eles interagem com outro grupo – por exemplo piratas da Grand Line – a dinâmica hierárquica desse grupo modifica-se conforme subgrupos como membros da “Pior Geração” são reconhecidos e membros dos *shichibukais* são

⁷⁴

Como estabeleceu-se o *corpus* deste trabalho os seiscentos capítulos do mangá *One Piece*, ou seja, até o arco da Ilha dos Tritões, não se computou informações além desse arco.

rebaixados, estabelecendo uma dinâmica vertical. Essa dinâmica vertical influenciará a justaposição dos grupos, gerando nova posição hierárquica (IBATA-ARENS, 2001).

A posição hierárquica refletirá, dentre outros fatores, o grau de autonomia e a expressão de respeito do sujeito japonês nas suas inter-relações, sendo que, na relação vertical o poder/controle não é exclusivo do superior, o subordinado tem o poder de referendar (ou não) tal controle pela aquiescência de sua subordinação, sendo que os sujeitos envolvidos na interação social se preocuparão em manter o decoro social, a imagem pública exigida pelo status hierárquico. Em síntese, o papel do superior é o de direcionar, educar, proteger e prezar pelo subordinado. Ele também dependerá do subordinado para que este tome conta dele, assumindo tarefas que não condizem com o status de superior.

A inter-relação na sociedade japonesa possui certo aspecto ritualístico, na qual as partes envolvidas, no desejo de conservarem sua imagem pública, realizam práticas sociais esperadas e pré-determinadas (NAKANE, 1997). Ao seguir os rituais, o indivíduo preserva não apenas a si próprio, mas também aos demais membros da relação social, evitando constrangimentos para ambas as partes. Esses rituais sociais, nas inter-relações do grupo, diminuem conforme o grau de intimidade, e é por meio dela que a dinâmica hierárquica pode ser superada, ou seja, por ter um relacionamento mais íntimo, muito do decoro social esperado do sujeito pode ser subvertido.

A inter-relação dos tripulantes do Chapéu de Palha demonstra alto grau de intimidade, o que reflete, principalmente, na relação dos tripulantes com Luffy. O capitão dos Chapéu de Palha, rotineiramente, não se atém ao papel social (e comportamento) esperado dele como superior hierárquico do grupo; caso ele assumisse esse papel presumir-se-ia que seus subordinados se relacionariam com ele com alto grau de respeito e polidez, o que não acontece. Luffy quebra o decoro social esperado da relação entre ele e seus subordinados. Devido ao forte laço de amizade que une Luffy e seus companheiros, aliado às suas atitudes infantis e impulsividade, ele transmuta seu papel de capitão para uma espécie de “irmão mais novo”, o que forja uma relação de intimidade maior. Muito da veia cômica do mangá é dado quando algum membro do bando, respaldado pela intimidade e por Luffy não seguir a conduta esperada de seu papel de superior, “libertando-o” do seu papel de subordinado, “disciplina” Luffy quando este age como criança ou impulsivamente (figura 35).

Figura 35: *One Piece*, capítulo 229⁷⁵ do volume 52.

Se por um lado tal comportamento “libera” seus subordinados para o disciplinar, por outro lado, paradoxalmente, exige que estes ativamente pratiquem o papel esperado deles no grupo – o de tomar conta de seu superior, literalmente, seus companheiros, tal qual guardiões, cuidam de Luffy, tentando ao máximo evitar situações que os coloquem em perigo (figura 36 e 37), o que geralmente não dá certo.

⁷⁵

Ao saber sobre a ilha do céu, Luffy e Usopp se encaminham para zarpar, sem se importar em coletar maiores informações de como chegar lá, sendo disciplinados por Nami, por suas ações impulsivas e falta de cautela.

Figura 36: One Piece, capítulo 442⁷⁶ do volume 46.

⁷⁶

Sanji e Nami acompanham Luffy em sua excursão ao navio fantasma, no qual Brook reside, numa tentativa de evitar que Luffy faça alguma ação perigosa, como ter o navio amaldiçoado.

Figura 37: *One Piece*, capítulo 442 do volume 46.

Apesar de inconsequente e de dificilmente seguir o comportamento esperado de um superior, Luffy nunca abandona seus deveres de capitão, sempre protegendo seus companheiros e amigos. Mesmo ferido Luffy sempre coloca a segurança de seus amigos e companheiros em primeiro lugar (figura 38). A imagem pública de Luffy é de um capitão irresponsável, sempre agindo com o mínimo de cautela. Contudo, mesmo com sua sede de aventura e impulsividade, Luffy sempre coloca seus deveres à frente de seus desejos pessoais, é um líder que protege e preza por aqueles sob sua responsabilidade. Ele é totalmente dependente de seus subordinados, principalmente no que concerne às suas ações impulsivas e infantis, sendo frequentemente necessária a intervenção de algum membro do bando. Porém, é inquestionável a relação de confiança e lealdade entre os membros.

Figura 38: *One Piece*, capítulo 139⁷⁷ do volume 16.

Os japoneses demonstram maior indulgência para relações de dependência, na qual os sujeitos verificam e se conformam com a posição/papel de cada um no grupo social, estabelecendo uma hierarquia que garantirá o reconhecimento do sujeito pelo (e no) coletivo, com o comprometimento de que todos os integrantes seguirão as diretrizes do grupo, bem

⁷⁷ Em busca de um médico, Luffy escala uma montanha coberta em gelo, carregando Nami (doente) e Sanji (ferido), mesmo estando a beira da morte, Luffy pede que a médica salve seus companheiros.

como as obrigações e deveres de cada posição. O indivíduo, ao ser reconhecido, simultaneamente, recebe “um lugar”, uma posição de interdependência, permitindo que todos possuam um papel social e que não sejam alienados.

Ao assumir sua posição dentro de um grupo (ou subgrupo) social, o sujeito seguirá as regras impostas pela coletividade e agirá de acordo com o que se espera do seu status no grupo. Manter ou elevar esse status será ditado por quão comprometido com a sua imagem pública o sujeito é, sendo que, “quanto mais o indivíduo se identifica com seu status, mais comprometimento ele terá com a sua imagem” (LEBRA, 1976, p.82. Tradução nossa)⁷⁸.

Como grupo, os Piratas dos Chapéu de Palha tem a segurança e a ressalva de saber o papel/posição de cada um dentro do grupo. Todos sabem o seu “lugar” e o que se espera deles, e é principalmente por ter consciência de suas responsabilidades, que os Piratas do Chapéu de Palha se esforçam tanto em superar suas limitações e serem os melhores nos papéis que desempenham.

A relação de dependência entre os Chapéu de Palha é visível e estimulada, cada membro possui bem definido seu papel e posição no grupo. Como tripulação pirata, ou seja, quando em atividades que envolvam pirataria, a hierarquia do grupo é baseada principalmente na habilidade de combate. Seguindo o critério de força de ação, a dinâmica vertical dos Chapéus de Palha seria Luffy > Zoro > Sanji > Robin > Brook > Frank > Usopp > Nami > Chopper. Luffy como capitão da tripulação é o superior cujo papel é proteger e prezar por seus subordinados, garantindo a segurança e a realização do sonho de cada tripulante. Os demais membros, por sua vez, tomam conta de Luffy, realizando tarefas que ele não pode ou não consegue.

Ao recrutar cada membro de sua tripulação, Luffy o fez destacando a posição que o novo membro ocuparia: Zoro é o espadachim; Usopp, o atirador; Sanji, o cozinheiro; Nami, a navegadora; Chopper, o médico; Robin, a arqueóloga; Frank, o carpinteiro naval; Brook, o músico. Luffy é totalmente dependente de seus subordinados para realizar as tarefas para as quais não está apto (cozinhar, navegar, clinicar, etc.), além da consciência de que, sem seus companheiros, ele não conseguirá realizar seu sonho ou sobreviver (figura 39 e 40),

⁷⁸

“The more the individual identifies himself with status, the more committed he should be to his role” (LEBRA, 1976, p.82)

espelhando o pensamento de que o subordinado sempre espera que seu superior dependa dele, assim como ele depende de seu superior (NAKANE, 1997).

Figura 39: *One Piece*, capítulo 90⁷⁹ do volume 10.

⁷⁹

Durante sua luta contra Arlong, Luffy afirma depender dos membros de sua tripulação para sobreviver e fazer o que ele não pode ou consegue, como navegar ou usar espadas, formando uma sólida e estável relação de dependência.

Figura 40: *One Piece*, capítulo 90 do volume 10.

A sociedade japonesa apresenta tendência ao coletivismo⁸⁰ (LEBRA, 1976). Essa tendência pode ser encontrada na aceitação do sujeito às diretrizes impostas pelo grupo ao qual pertence, assim como, a dedicação para atingir as metas do mesmo. Essa coesão social influenciará uma interação mais íntima ou de solidariedade mútua entre seus membros, pois no sujeito existe a preocupação de ser deixado de fora das atividades coletivas do grupo. Como exposto por Lebra,

The sense of identity anchored in group belongingness is thus sustained by going along with peers. This goes with the desirability of being accepted by peers, anxiety about being left out, and a competitive urge to always being 'in'⁸¹. (LEBRA, 1976, p. 29)

O desejo de estar e continuar pertencendo a um grupo, levando em consideração a diretriz do grupo, pode criar certo conformismo no indivíduo, o qual pode se ver obrigado a anular certas divergências ou idiossincrasias na busca por contemplar as expectativas do grupo e a manutenção da sua face pública. O grupo, por sua vez, recompensa tal comprometimento provendo as necessidades do indivíduo.

As normas de coletividade são um dos elementos que regem o comportamento que o indivíduo terá em cada situação social, pois este tem um papel que lhe cabe cumprir e ao cumpri-lo a harmonia do grupo será mantida. Por ser um produto comercial que visa leitores em formação, muitas das práticas e comportamentos apresentados em *One Piece* primam pela idealização destes, o que se reflete no fato de um grupo com personalidades fortes e marcantes como os Piratas do Chapéu de Palha, nenhum membro do bando se vir obrigado a anular aspectos de sua personalidade e todos diligentemente e de boa fé trabalham a favor dos objetivos do grupo, seguindo as diretrizes. Até o início da Saga da Ilha dos Tritões (capítulo 600), apenas em um momento houve desarmonia entre os Chapéus de Palha, quando Usopp abandona temporariamente o grupo.

Após várias aventuras pela Grand Line, o navio dos Chapéus de Palha - Going Merry – foi seriamente avariado, sem possibilidade para conserto. Ao conversar com seu bando,

⁸⁰ O conceito de coletivismo sugerido é a prevalência da coesão social sob o indivíduo, enfatizando a interdependência. A liberdade do sujeito deve harmonizar-se com a do grupo, primando pelos interesses do grupo. (DICIONÁRIO DE SOCIOLOGIA, 2016, p. 74-75)

⁸¹ “O senso de identidade, ancorado pelo pertencimento num grupo, é sustentado pela convivência com os colegas. O que vai ao encontro da vontade de ser aceito pelos colegas, ansiedade sobre ser excluído, e o desejo competitivo de sempre estar ‘dentro’”. (Tradução nossa).

Luffy avisa que, apesar de não querer, eles terão que mudar de navio, pois o Going Merry não conseguirá levá-los à próxima ilha. Usopp não acredita que Luffy queira se desfazer do navio que é praticamente outro membro da tripulação, não aceitando tal decisão. Usopp inicia uma luta com seu capitão, pois é contrário a trocar o navio dado por sua amiga Kaya, e acreditava que se desfazer do Going Merry era o mesmo que abandonar um companheiro. Com a vitória de Luffy na luta, Usopp abandona o seu capitão e companheiros. Ao mesmo tempo, Robin se entrega como prisioneira ao Governo Mundial, barganhando sua vida pela dos Chapéu de Palha.

Ao não concordar com a decisão de Luffy, com a qual os demais membros haviam concordado, Usopp vai contra a diretriz do grupo, ou seja, ele coloca seu desejo pessoal acima do interesse do grupo. Além de quebrar a conduta que se espera dele como subordinado de Luffy, indo contra a ordem de seu superior, ele rompe sua ligação com o grupo social, traíndo os princípios do grupo (diretrizes) de navegarem juntos pela Grand Line, ajudando seus amigos e companheiros.

Ao saber da situação de Robin e tendo se afastado dos Piratas do Chapéu de Palha, Usopp afirma que não tem mais a obrigação e o direito como membro dos Chapéu de Palha de resgatá-la, afinal, ele não mais pertencia ao grupo pirata. Contudo, desejando ajudar, Usopp cria um alter ego – o Sogeking – para se aliar aos Chapéus de Palha e salvar Robin, sem infringir seu orgulho ou as inter-relações com seus companheiros, resguardando a sua imagem pública, ao mesmo tempo em que alivia seu sentimento de culpa. Ao surgir como Sogeking (figura 38), e não sendo reconhecido por Luffy, Usopp teve a liberdade e permissão para se aliar aos Chapéu de Palha como um novo (e temporário) membro do bando, obtendo o direito de resgatar Robin e ajudar o seu ex-capitão.

Figura 41: *One Piece*, capítulo 367⁸² do volume 38.

⁸²

Após brigar com Luffy e abandonar os Piratas do Chapéu de Palha, Usopp disfarça-se de Sogeking para poder ajudar a resgatar Robin - feita prisioneira pela Marinha em Enies Lobby. Apenas Luffy e Chopper não reconhecem Usopp como Sogeking.

Com a hierarquia social no interior do grupo claramente estabelecida, consequentemente, a coesão social dos Chapéus de Palha se torna forte e harmoniosa, o que implica que cada membro cumpre as obrigações e condutas esperadas de sua posição, seguindo a diretriz do grupo. A diretriz do grupo se baseia, principalmente, em: ser pirata, navegar pela Grand Line, ajudar amigos e companheiros, encontrar o One Piece e tornar Luffy o Rei dos Piratas; para isso, eles não medem esforços, sempre se dedicando a melhorar suas habilidades, sejam elas de combate ou relacionadas à rotina diária de um navio. Essa dedicação é aparente na harmonia do grupo, de convivência íntima e solidária, cujas relações de interdependência ancoram e reforçam a posição de cada tripulante do bando do Chapéu de Palha.

A diretriz do grupo não prejudica ou entra em atrito com as metas individuais dos Chapéu de Palha, dado que uma decorrência do coletivismo é que as metas individuais podem ser subjugadas ou até sacrificadas em prol do objetivo e união do grupo. Felizmente para Luffy e seu bando, a diretriz do grupo – ser pirata, navegar pela Grand Line, ajudar amigos e companheiros, encontrar o One Piece – auxilia nas metas individuais, reforçando, ainda mais, a coesão do grupo pirata. Por metas individuais leia-se *ninjô* – sentimentos, desejos pessoais – cujo tema será retomando mais a frente neste capítulo.

A coesão social também pode influenciar na moralidade do grupo “o senso japonês de moralidade pode ser inferido por meio de padrões auto impostos de sanções negativas, especialmente pelo sentimento de culpa⁸³” (LEBRA, 1976, p.12. Tradução nossa). Os japoneses estendem o conceito de “sentimento de culpa” para além de uma sanção cominada a si próprio proveniente da transgressão dos padrões morais. Para os japoneses, o sentimento de culpa pode provir, também, da empatia pelo sofrimento vivenciado pelo outro, bem como de uma possível traição ao grupo a que pertence (traição à diretriz seguida pelo grupo), indo de encontro aos interesses do grupo e a confiança nele depositada (como o caso de Usopp, ao abandonar o grupo).

Por ser um mangá *shônen*, *One Piece* preza pelo ensinar e praticar virtudes sociais, sendo a empatia e o sentimento de culpa provindo da empatia pelo sofrimento do outro uma constante na narrativa do mangá, servindo como fonte de inspiração para superar limites e

⁸³ “The Japanese sense of morality may be further inferred from patterns of self-imposed negative sanction, especially guilty feelings” (LEBRA, 1976, p.12).

derrotar obstáculos impostos. Um evento marcante na história, que expõe o sentimento de culpa advindo da empatia pelo sofrimento, se dá quando os membros do Chapéu de Palha são separados em Sabaody, enviados para diferentes ilhas da Grand Line, e Luffy, sem o auxílio de sua tripulação, tem de enfrentar a Marinha para libertar seu irmão – Portgas D. Ace. Infelizmente, durante a luta, Ace morre ao salvar Luffy.

Figura 42: *One Piece*, capítulo 591⁸⁴ do volume 60.

⁸⁴

Usopp, ao ler a notícia da morte do irmão de Luffy, é quase engolido por uma planta carnívora ao tentar sair da ilha para qual foi enviado pelo shichibukai Kuma durante a luta em Sabaody. Usopp quer desesperadamente voltar e poder ajudar seu capitão.

Ao ler a notícia da morte de Ace, os tripulantes dos Chapéu de Palha são acometidos pela empatia e, principalmente, pelo sentimento de culpa por saber do sofrimento que Luffy está vivenciando e eles, seus companheiros, não estarem por perto para ajudá-lo. Esse sentimento, aliado à lealdade ao seu capitão, os impulsiona a superarem qualquer obstáculo para encontrarem Luffy e ajudá-lo (figura 42).

Tal coesão social, resultado da integração e identificação do sujeito com o grupo, também implica que a honra e a vergonha de cada sujeito serão compartilhada por todos do grupo, influenciando na sua reputação, ou seja, uma má conduta que quebre a imagem pública e a conduta que o grupo espera do sujeito, prejudicará não apenas a reputação do indivíduo, mas também refletirá negativamente no grupo ao qual pertence, bem como uma boa conduta refletirá positivamente. Assim, é distinto o esforço que o sujeito fará para conquistar objetivos que possam enaltecer o grupo, evitando, ao máximo, condutas que possam denegrir a si mesmo e consequentemente o grupo. Na sociedade japonesa espera-se que o indivíduo cumpra suas responsabilidades individualmente, sendo que os frutos dessas responsabilidades – méritos e deméritos – serão compartilhados pelo grupo (LEBRA, 1976; IBATA-ARENS, 2001).

Luffy e sua tripulação estão constantemente se aprimorando, sempre dando o melhor de si para ajudar os companheiros, e a si mesmo, a alcançarem seus objetivos, evitando prejudicar o grupo. Um dos primeiros exemplos desse sentimento, de não causar transtorno, de aprimorar-se, ser valorizado e valorizar o grupo, é quando Zoro encontra Mihawk pela primeira vez e perde para ele. Zoro pede desculpa por preocupar Luffy e promete que até derrotar Mihawk e se tornar o melhor espadachim, não perderá para ninguém, e se tornará um companheiro digno do futuro Rei dos Piratas (figura 43).

Figura 43: *One Piece*, capítulo 52⁸⁵ do volume 06.

⁸⁵

Zoro, após perder para Mihawk e ser gravemente ferido, se compromete a tornar-se o melhor espadachim do mundo e, até derrotar Mihawk, ele não perderá para mais ninguém, assumindo o compromisso de não mais preocupar (seu capitão) ou denegrir a imagem e reputação dos Chapéu de Palha.

Outro aspecto marcante da inter-relação entre os japoneses é a necessidade de não causar problemas, o que refere-se, principalmente, aos atos de ofender, preocupar, envergonhar ou magoar o outro sem ter a intenção. Esse sentimento reforça a importância do grupo para o sujeito japonês, que evita ao máximo atrapalhar o outro, frequentemente se desculpando por qualquer incômodo que tenha causado.

Paradoxalmente, ao mesmo tempo em que imprime a importância do grupo sobre o indivíduo, essa característica, vai de encontro à tendência coletivista, pois na tentativa de não se tornar um estorvo ou atrapalhar o outro, o sujeito opta por ser independente, não buscando ou oferecendo favores e/ou ajuda para evitar transtornar terceiros. Lebra explica que

Reliance on other people for help even in an emergency is disapproved of if it involves burdening others. One outcome of such thinking is a stubborn insistence on selfhelp, on the rejection of others's offers of help, and thus on the apparent autonomy of the individual. Japanese individuality, thus conceived, rests not on the imposition of one's will on the social environment but on the refusal to impose oneself on it.⁸⁶ (LEBRA, 1976, p. 42-43)

A recusa de se impor se traduz na independência do sujeito japonês que, a princípio, não buscará ajuda para cumprir suas funções/responsabilidades, evitando causar problemas e/ou preocupar, ou realizar ações que possam envergonhar, ofender ou magoar o outro. Por outro lado, o próprio ato de oferecer ajuda pode ocasionar alguns desses sentimentos.

O mangá *One Piece* é abundantemente permeado por essa marca cultural japonesa. Personagens tentam resolver seus problemas sozinhos, a princípio, recusando-se a pedir ajuda, com medo de atrapalhar e prejudicar o outro. Vários exemplos podem ser retirados do mangá, como quando Robin se entrega ao Governo Mundial para salvar seus companheiros e evitar ser um problema que poderia até resultar em suas mortes; ou quando Brook se recusa a ser um companheiro do Chapéu de Palha, pois há um inimigo poderoso que ele precisa enfrentar e não quer causar transtorno ou preocupação ao bando. No primeiro encontro entre Luffy e Zoro, esse está amarrado, injustamente, a um poste como punição por ter se oposto ao filho do oficial da Marinha que comandava a ilha. Luffy se oferece para ajudá-lo, mas sua ajuda é rapidamente recusada, pois Zoro diz não precisar, mesmo que para salvá-lo da prisão/morte.

⁸⁶ “Depender da ajuda de outras pessoas, mesmo em uma emergência, é desaprovado quando isso implica transtorno para outros. Um resultado de tal pensamento é a insistência obstinada na autoajuda, rejeição da oferta de ajuda de outros, e, portanto, na aparente autonomia do indivíduo. A individualidade japonesa, assim concebida, repousa não na imposição da vontade própria no ambiente social, mas na recusa de se impor”. (Tradução nossa).

Mais tarde, como tripulante dos Chapéu de Palha, Zoro se desculpa com Luffy por tê-lo preocupado, durante sua luta com Mihawk, e envergonhado o futuro Rei dos Piratas ao ter perdido, pois tal ato causará problemas ao seu capitão.

Nami também se recusa num primeiro momento a solicitar a ajuda do bando. A ilha em que Nami morava é comandada pelo Pirata Arlong, que fez uma promessa à Nami, ainda criança, de vender-lhe a ilha (e libertar seus habitantes) pelo montante de 100 milhões de berries. Após quase conseguir essa soma em dinheiro, Arlong envia oficiais corruptos da Marinha para confiscar o dinheiro. Desesperada Nami ainda tenta resolver a situação sozinha, se comprometendo com os habitantes a juntar o dinheiro novamente. Contudo, angustiados com o esforço feito por Nami e a deslealdade de Arlong, os moradores da ilha se rebelam contra o pirata. Percebendo todo o esforço realizado por Nami e valorizando o empenho que ela dedicou para salvá-los, Luffy recusa-se a magoá-la ou ofendê-la oferecendo ajuda. Apenas quando Nami, preocupada com os habitantes, pede ajuda a ele é que o pirata categoricamente se mostra mais do que disposto a ajudá-la.

Quanto maior a intimidade, menor será o desconforto entre os sujeitos para solicitar e receber ajuda. Porém, a intimidade não extingue o cuidado de evitar se impor a terceiros. Para os Piratas do Chapéu de Palha, a ânsia de não causar transtorno ou prejudicar o grupo se intensifica com o desejo de ajudar os amigos e tais sentimentos inspira-os a constantemente evoluir, dar o melhor de si sempre, arriscando suas vidas para cumprir seus objetivos. A figura 44 traz o exemplo de Nami, cujo desejo de ajudar os amigos, aliado à vontade de não causar transtorno a seus companheiros, faz com que ela solicite ajuda a Usopp para criar uma arma com a qual ela possa lutar. Ironicamente, ao poder lutar por si mesma, Nami ressalta sua independência no grupo.

Figura 44: *One Piece*, capítulo 190⁸⁷ do volume 21.

Como um grupo, sua hierarquia social é bem definida, o que garante que cada membro reconheça sua posição nele, bem como suas funções e deveres, resultando numa forte coesão social e relação de dependência. Por outro lado o fruto desse conhecimento permite que os Piratas do Chapéu de Palha possuam autonomia e independência marcantes, principalmente em ações que envolvam conflito com algum inimigo, no qual, geralmente, cada integrante do grupo recebe/escolhe uma função que pode envolver o derrotar de determinado inimigo e/ou realizar uma tarefa vital para a derrota do mesmo, a qual será, aparentemente, superior ao grau

⁸⁷

As vésperas de Chegar a Alabasta e enfrentar o *shichibukai* Crocodile e sua organização criminosa Baroque Works, Nami deseja se tornar mais forte, para poder lutar por ela e por seus amigos, sem atrapalhar os demais companheiros e assim ela pede à Usopp que lhe crie uma arma.

de habilidade do membro, resultando na elevação de sua força de ação ou no conhecimento de fraquezas que precisam ser superadas.

Mais do que o desejo de não se impor e atrapalhar os companheiros em batalha, cada membro se compromete a realizar sua tarefa da melhor forma possível, sem solicitar ajuda, se esforçando ao máximo para cumpri-la. Caso o membro falhe em cumprir sua função, os demais Chapéu de Palha sabem que ele fez o melhor que podia. Lealdade e confiança são a base do trabalho em equipe dos Piratas dos Chapéu de Palha, o que permite a cada tripulante autonomia para cumprir suas funções e obrigações para com o grupo, bem como sua própria meta (seu sonho), ao mesmo tempo em que fortalece a coesão social do grupo.

O comprometimento do indivíduo com o grupo e o seu papel no mesmo se manifesta claramente quando este atinge um objetivo. Ao lutar contra os oponentes mais fortes, Luffy mantém seu papel de superior ao proteger seus companheiros, ao mesmo tempo em que os preza pela confiança de que cada membro cumprirá sua obrigação. Os membros de sua tripulação, por sua vez, exercem as funções designadas e/ou assumem tarefas que seu capitão não pode realizar, e, sem serem alienados, todos os membros do grupo recebem um objetivo, um papel a desempenhar, a cada nova batalha, a cada nova aventura, a cada nova saga da narrativa.

O Bando do Chapéu de Palha possui várias facetas sociais, que aparecem nas diferentes interações do grupo. Contudo, do ponto de vista da hierarquia social japonesa, duas interessantes facetas aparecem na interação, entre si, dos membros: a familiar e a empresarial.

Com um grupo tão coeso e íntimo como os Chapéu de Palha, o aspecto familiar não poderia deixar de se desenvolver. Apesar de não possuírem laços consanguíneos, conforme os laços de amizade se consolidavam cada membro agrega o papel de um membro familiar (irmão mais novo, irmão mais velho, mãe), sendo que esse papel familiar é feito inconscientemente nas interações do grupo. Já como grupo empresarial, cada membro possui uma função designada, como músico, médico, espadachim, cozinheiro, exploradora, navegadora, atirador, carpinteiro e capitão, sendo que cada tripulante incorpora suas habilidades combativas a essas funções, e o objetivo empresarial dos Chapéu de Palha é navegar pela Grand Line e encontrar o One Piece. Entretanto, para a sociedade de *One Piece* piratas são criminosos, logo, os piratas do Chapéu de Palha, sob a perspectiva empresarial, são vistos como uma organização criminosa. Seja interagindo como empresa, seja como

família, os Chapéus de Palha sempre seguirão uma hierarquia social, que interessante não será a mesma.

A posição hierárquica de um membro quando na faceta empresarial, não será necessariamente a mesma posição que na faceta familiar, pois os critérios que influenciam na posição hierárquica terão valorizações diferentes. Para melhor analisar essas facetas hierárquicas, será feita uma breve explicação dos aspectos da hierarquia familiar e empresarial.

Um clássico exemplo de hierarquia social japonesa é o sistema familiar tradicional japonês, também chamado de *ie*⁸⁸ – casa. A hierarquia da família nipônica tradicional seguia o sistema patriarcal, o pai era o chefe da casa/família e os demais papéis familiares eram definidos pelo gênero e nascimento. O sistema da *ie* foi desenhado baseando-se na estrutura das famílias aristocráticas e de samurais e tal esquema influenciou as famílias camponesas e de comerciantes, com enfoque na questão da primogenitura (SAKURAI, 2008; IMAMURA, 1990).

A *ie* não se limitava ao casal e seus filhos, ela também poderia incluir os sogros, genros, noras e demais parentes, inclusive pessoas sem relações consanguíneas, num ambiente em que várias gerações da mesma família conviviam. Nesse sistema, geralmente o filho mais velho se torna o novo chefe de família herdando os negócios familiares e a responsabilidade de cuidar dos pais idosos. Um dos pontos-chaves desse sistema era a preservação da *ie* para as futuras gerações. Na eventualidade do chefe da família não ter um descendente homem direto, a chefia da *ie* era passada para o irmão mais novo do atual chefe ou para seu genro (que seria adotado como filho), garantindo a linha sucessória (KIKUCHI, 2012).

A *ie*, como uma unidade social, era composta por membros familiares, de diferentes status formando uma estrutura vertical (NAKANE, 1965). A hierarquia na *ie* era restrita e clara. Seus membros eram subordinados ao chefe da família, quem detinha a autoridade máxima, gerenciando as condutas internas e externas dos integrantes da *ie*, perpetuando costumes e valores. O chefe da *ie* (bem como os demais membros) tinha a importante missão de proteger e continuar a família, o que incluía desde os seus membros, até os bens materiais e honrarias recebidas. A *ie* (e a herança que ela representava) deveria ser mantida a qualquer

⁸⁸ De acordo com o Código Civil do Período Meiji, *ie* era sinônimo para família. (KIKUCHI, 2012, p. 129).

custo para ser transmitida às futuras gerações, mesmo que ao sacrifício de seus membros ou da condição de consanguinidade.

Influenciada fortemente pelas mudanças socioeconômicas do Japão, a família japonesa contemporânea muda sua estrutura apresentando um número menor de integrantes, agora composta apenas por pais e filhos. Tal mudança contribuiu para maior proximidade na relação pai-filho, o que amenizou a relação dogmática de distanciamento, respeito e subordinação irrestrita mantida na *ie* (SAKURAI, 2008; IMAMURA, 1990).

Na família contemporânea, a missão do chefe de família – pai/marido – é ser o provedor da família e para isso ele dedicará longas horas ao trabalho, deixando a administração da casa/família para a esposa. Como consequência, apesar de o homem ser o chefe da família, sua autoridade é de certa forma periférica, já que, ele dificilmente está em casa para exercê-la, sendo a esposa quem gerencia a renda familiar, além de educar os filhos, reforçando sua autoridade cotidianamente. Tais mudanças geraram diferentes posturas na hierarquia familiar, um chefe de família que não mais administra a família e delega tal autoridade à esposa (MANNING, 2003; IMAMURA, 1990).

Como exposto anteriormente o sujeito seguirá uma hierarquia social que se modificará (ou não) de acordo com cada interação social, pois a cada uma delas deve-se ponderar os diferentes “pesos” nos critérios. Assim, quando interagindo como família, a hierarquia do Bando do Chapéu de Palha se modificará, e fatores como gênero e idade passam a ter um peso maior nessa interação, ao passo que o fator força de ação será rebaixado.

O Bando do Chapéu de Palha apresenta características tanto do sistema familiar tradicional quanto do contemporâneo. Na família contemporânea japonesa a mãe ocupa papel de destaque e autoridade, nos Chapéu de Palha esse lugar é ocupado por Nami, e é ela quem administra o dinheiro do Bando, bem como quem educa ou melhor, disciplina os demais membros.

O lado cômico do mangá geralmente ocorre quando os membros estão interagindo como família, e os mais jovens, Chopper, Luffy e Usopp, comportam-se como crianças ou irmãos mais novos; Zoro, Sanji e Frank incorporam o papel de irmão mais velho; Brook o papel de tio; e Robin o de irmã mais velha. A hierarquia dos Chapéu de Palha quando interagem na faceta familiar seguirá a escala: Nami > Zoro, Sanji, Robin, Frank, Brook > Luffy, Usopp e Chopper.

Nami por assumir a figura de mãe é alocada no topo da hierarquia. Mesmo tendo apenas 20 anos, ela traveste-se com autoridade maior, sendo capaz de disciplinar integrantes do Bando que possuem maior idade, como Brook (90 anos) e Frank (36 anos); os integrantes com maior força de ação do grupo, Sanji (21 anos) e Zoro (21 anos); e principalmente e corriqueiramente, os membros mais jovens Luffy (19 anos), Usopp (19 anos) e Chopper (17 anos). A interação de Nami com Robin (30 anos) é a de irmã, pois, sendo as únicas mulheres do grupo, ambas possuem praticamente o mesmo patamar hierárquico, tendo Robin o papel de irmã mais velha.

Na interação familiar, Luffy possui ambiguidade de papéis. Ele pode ser tanto o irmão mais novo, como o chefe de família. Agindo tal qual uma família sem laços consanguíneos, os Chapéu de Palha apresentam, semelhanças com a *ie*, o poder centralizado no chefe de família, cuja figura é representada por Luffy, aquele que detém a função de proteger seus integrantes, além de determinar qual será a conduta e os valores a serem seguidos pela *ie*. Apesar de Luffy não demandar subordinação irrestrita e permitir que seus subordinados tenham autonomia, o bando sempre segue as decisões de Luffy. Quando Luffy não veste sua imagem de capitão e chefe de família direcionando o grupo, ele transita para o papel de irmão mais novo, deixando a liderança do grupo para Nami, que, como a ‘mãe’ (e navegadora), será a disciplinadora e gerenciadora das atividades cotidianas do grupo, garantindo uma viagem segura e tranquila.

Outra semelhança com a *ie* é a herança, isto é, o legado a ser transmitido para as futuras gerações da *ie*. Se considerar que cada tripulação pirata pode ser entendida como uma *ie*, os Piratas do Chapéu de Palha são tidos como continuação de uma *ie*, ou seja, a futura geração de um grupo pirata que herdou o legado da *ie* (a determinação e a ambição de ser pirata) de gerações piratas anteriores. Nesse caso, Luffy e seu bando podem ser considerados a terceira geração de piratas (terceira geração da *ie*) sob a liderança de um Chapéu de Palha. O primeiro usuário do chapéu de palha, herdado por Luffy, foi Gol D. Roger, o Rei dos Piratas. O segundo dono do chapéu de palha foi Shanks⁸⁹.

⁸⁹

Shanks era membro da tripulação de Gol D. Roger e apesar de ainda não esclarecido na narrativa, sabe-se que ele herdou o chapéu do antigo Rei dos Piratas. Surpreendido com a força de vontade e determinação de Luffy, que muito o lembrou seu antigo capitão, Shanks o presenteia com o chapéu de palha, junto da promessa de Luffy de devolvê-lo quando for o Rei dos Piratas.

Ser nomeado sucessor é tido como uma grande honra entre os japoneses e implica que o sujeito (subordinado) devotou-se totalmente ao seu papel, cumprindo esmeradamente o que era esperado. Na narrativa de *One Piece*, Luffy é tido por muitos como o sucessor de Gol D. Roger, o homem que conquistou a Grand Line e tornou-se o Rei dos Piratas. Junto de sua tripulação, Luffy deseja seguir esses passos, navegar até o fim da Grand Line, encontrar o One Piece e se tornar o Rei dos Piratas enquanto vivencia várias aventuras.

Uma metáfora que representa a essência do que é ser um valente guerreiro do mar e um pirata, que preocupa-se com seus companheiros e busca grandes aventuras, o chapéu de palha é um símbolo, uma espécie de honraria recebida (legado da *ie*) que valida seu usuário como possuidor do potencial para ser um dos piratas mais poderosos do mundo. Como herdeiro desse legado, Luffy segue os valores deixados pela *ie* (grupo pirata de Gol D. Roger), tendo como referência a figura de Shanks que transmite tais valores a Luffy quando pequeno. Outra figura que reforça a ligação entre a tripulação de Gol D. Roger (a primeira geração da *ie*) e o Bando de Luffy é Silvers Rayleigh – imediato da tripulação de Roger. Rayleigh é responsável pelo treinamento de *Haki* de Luffy, considerando-o seu pupilo.

O chapéu de palha é um dos símbolos de que a *ie* foi e está sendo preservada para futuras gerações. A vontade de ser pirata, a ambição de vivenciar grandes aventuras, bem como o objetivo de encontrar o One Piece, foram preservadas e herdadas pela atual geração. Não apenas pelos Piratas do Chapéu de Palha, mas também por outras tripulações, como as da “Pior Geração”.

Outra característica importante da *ie* era devoção irrestrita e incondicional ao chefe. Os membros da *ie*, como uma forma de retribuir os benefícios recebidos (*on*), devotam-se ao chefe da família e aos princípios da *ie*, como forma de pagar o *on* e cumprir suas obrigações (*giri*) (BENEDICT, 2009). Os conceitos de *on* e *giri* possuem grande influência no comportamento do sujeito japonês, e, como tal, esse aspecto da cultura japonesa é retratado nas relações de Luffy e seu bando, o que será apresentado ao fim deste capítulo.

O conceito geracional, semelhantemente ao da *ie*, também influencia na hierarquia social da empresa japonesa. Ela contrata vários jovens recém-formados (num mesmo ano), formando, assim, uma nova geração de funcionários. Esta será educada, pela geração mais velha, nos moldes e políticas da empresa, e lealmente servirá à empresa até a sua

aposentadoria na mesma, em uma espécie de contratação vitalícia. Conforme explicado por Sakurai,

Mais do que emprego, o trabalhador japonês tem com a empresa uma ligação que ultrapassa o ganho do salário. Ele é parte dela e, como tal, conhece o seu funcionamento, é chamado para opinar e recebe bônus, pago duas vezes ao ano, que se adicionam ao seu salário. O recrutamento ocorre ao término do ensino superior ou técnico, ou seja, são jovens que desde o início da vida profissional se engajam na vida da empresa. O seu desempenho profissional e a lealdade à empresa vão abrindo caminho para promoções, melhoria nos ganhos mensais até a aposentadoria. Os mais velhos têm prioridade nas promoções. O trabalhador vê a empresa como extensão de sua família, sem riscos de ser demitido. Por isso, ele é tão fiel à empresa, como eram os samurais dos tempos feudais a seu senhor. Ele age rigorosamente seguindo o ‘estandarte’ de sua empresa, como faziam os guerreiros do passado. Se requisitado, muda de cidade ou de país, muitas vezes deixando sua família. (SAKURAI, 2008, p. 269)

Um interessante aspecto das empresas japonesas é o aspecto familiar que elas prospectam. As empresas apregoam serem um tipo de família (que abarca a própria família de seu empregado), pois, frequentemente, o grupo social com que o sujeito japonês terá maior contato será o profissional, o da empresa. Dessa forma a vida social do trabalhador japonês se dá principalmente no ambiente profissional. Segundo Nakane (1965), essa relação entre empresa (empregador) e empregado não é puramente contratual, visto que a “vida” da empresa depende de seus membros; empresa e empregado estão unidos pelo laço do destino, como uma família, e assim é natural que a família do empregado seja incluída na “família-empresa”.

A maioria das empresas japonesas usa como critério de promoção o tempo de serviço e idade de seus funcionários e, portanto, a empresa que possui várias gerações de funcionários tem em seu ambiente uma hierarquização por idade e tempo de serviço (NAKANE, 1965). O funcionário novo fica sob a tutela de um veterano, que lhe treinará e educará nos moldes da empresa, estabelecendo uma relação de *senpai* (veterano) e *kôhai* (novato).

A relação *senpai-kôhai* não se limita apenas ao ambiente de trabalho. Ela está presente, também, na escola, grupos sociais e instituições diversas, exprimindo o conceito hierárquico por idade e ordem de ingresso no meio. Esse critério cronológico determina que aqueles que vieram antes (*senpai*) possuem direitos e privilégios sobre os que vieram depois (*kôhai*) e assim, a relação hierárquica fica estabelecida com o *senpai* sendo o superior e o

kôhai o subordinado. A relação *senpai-kôhai*, que é a mesma que superior-subordinado, é encontrada em qualquer atividade que o sujeito japonês exerça, sendo que tal relação não impede que haja proximidade ou laços afetivos entre os sujeitos (KIKUCHI, 2012).

Parte importante das relações interpessoais, principalmente as de cunho profissional, são os encontros informais fora do ambiente de trabalho. Esses encontros ajudam a aproximar os sujeitos da relação, estabelecendo a confiança mútua, forjada no aprofundamento das relações durante esses encontros (GARCÍA, 2015). Os encontros informais também são utilizados como um canal indireto para a resolução de conflitos, pois no ambiente de trabalho a hierarquia deve ser mantida, o que é traduzido na expectativa de que o sujeito manterá o decoro que sua “face pública” demanda, ao passo que no ambiente informal o decoro exigido é menor. Luffy e seu bando adoram festejar. Cada resolução de conflito realizada pelo Bando sempre será seguido de uma festa, na qual a hierarquia social entre os participantes é amenizada, permitindo uma liberdade maior ao sujeito de se expressar e de se comportar, propiciando a oportunidade de proximidade entre todos os envolvidos, consolidando os laços afetivos e a confiança mútua.

O sistema *senpai-kôhai* não é aparente entre os Chapéu de Palha, pois este implica o ensino/treinamento de um ofício por indivíduo com experiência/conhecimento para um indivíduo sem experiência/conhecimento. Tal conceito não se aplica a maioria dos membros, visto que cada um deles possui uma expertise única – cozinheiro, atirador, médico, músico, navegadora, arqueóloga, espadachim, carpinteiro – não tendo, portanto, outro membro no grupo que lhe ensine tal ofício, sendo que cada membro da tripulação possui grande habilidade em sua expertise.

Quanto ao ensino do ofício de pirata, Nami, Brook e Robin já pertenceram a outras tripulações antes de entrarem para o Bando dos Chapéu de Palha, tendo, portanto, conhecimento prévio. Zoro, Frank, Usopp e Sanji, também já conheciam o ofício visto que Sanji trabalhou num restaurante chefiado por um pirata e Zoro era caçador de recompensa de bandidos e piratas. Frank era chefe de um grupo de desmanche de navios que também agiam como caçadores de recompensa. Usopp é filho de pirata e comandava um pequeno grupo pirata na vila em que morava. Apenas Chopper não possuía experiência ou conhecimento do que é ser pirata, sendo o único a ser ensinado.

Outro ponto importante é que o recrutamento dos membros do Chapéu de Palha ocorreu num curto espaço de tempo na narrativa. A diferença de tempo entre a chegada de Usopp, Nami, Sanji e Zoro é de poucos dias e, apesar de ser maior entre os outros tripulantes, o período de recrutamento não ultrapassa meses. Dessa forma, a questão da senioridade não se faz tão aparente nas relações do bando, já que, basicamente, os tripulantes foram recrutados num mesmo período, compondo uma mesma geração do Bando do Chapéu de Palha.

Como exposto anteriormente, os Chapéu de Palha apresentam uma mescla de aspectos da hierarquia familiar e empresarial, apesar da característica da hierarquia empresarial – o sistema *senpai-kôhai* – não ser aparente na interação entre os membros, há um modelo de grupo empresarial japonês, cujas características se adquam à tripulação de Luffy, visto que, assim como os Chapéu de Palha, este modelo de grupo também é tido pela sociedade como uma organização criminosa.

O modelo da organização criminosa, cujos elementos culturais são aparentes no mangá *One Piece* é o da famosa e tradicional máfia japonesa – a yakuza. Com sólida hierarquia social, a yakuza é uma fusão entre a hierarquia familiar e a empresarial.

4.2. Yakuza

Yakuza é o nome dado aos membros de grupos criminosos semi-legitimados e organizados em sindicatos que vivem da exploração de jogos de azar, casas de tolerância, comércio ilícito, extorsão, dentre outros. Os grupos são fortemente organizados e hierarquizados, possuindo seu próprio código de conduta.

O nome “yakuza” faz referência ao jogo de baralho *oichokabu*, jogado no Período do Xogunato Tokugawa. Similar ao *baccarat*, o jogador recebe três cartas que somadas devem atingir nove (caso a soma das cartas ultrapasse o valor dez, considera-se o último dígito como a pontuação atingida, por exemplo, se o valor for dezessete, considerasse sete como ponto atingido). Nesse jogo, a pior mão seria a de pontuação zero, que equivaleria às cartas oito (ya), nove (ku) e três(za), cuja soma é vinte, sendo zero o número de pontos. Assim, o nome “yakuza” seria uma espécie de alcunha para referir-se às pessoas inúteis. Entretanto, tal significado não se mantém mais (KAPLA e DUBRO, 1986; ÁRNASON, 2014).

Remontando ao Período do Xogunato Tokugawa, a yakuza possui várias versões sobre sua origem, que geralmente envolve grupos que exerceram atividades criminosas nesse período. Alguns grupos que podem ter dado origem a yakuza são: a) samurais sem mestre

(rônin) que se lardearam ao banditismo e atacavam vilas, chamados de *kabuki-mono* ou *hatamoto-yakko*; b) os grupos chamados de *machi-yakko* que defendiam as vilas contra esses ‘samurais fora da lei’; c) as gangues que geriam os jogos de azar, chamadas de *bakuto*; d) e os *tekiya*, grupos que vendiam bens ilícitos (KAPLA e DUBRO, 1986; GRAGERT, 1997).

Os *tekiya* eram comerciantes itinerantes que montavam suas tendas nos mercados vendendo mercadoria ilícita ou enganando clientes em suas vendas. Integrado ao grupo *tekiya*, havia os *burakumin* ou *eta*, pessoas que trabalhavam com profissões consideradas “poluídas”, pois eram relacionadas à morte ou massacre de animais (ex: coveiro, açougueiro, curtidor de couro). Quem se aventurava nestas profissões eram ostracionados, ocupando a posição mais baixa na sociedade japonesa.

Bakuto eram grupos de jogadores que utilizavam templos e santuários abandonados ou as regiões mais pobres da cidade para montar suas casas de jogos de azar, atividade proibida pelo Governo Tokugawa. *Hatamoto-yakko* refere-se ao grupo de samurais, que vestindo-se de maneira excêntrica, provocavam a desordem, frequentemente violentos e rudes. Eles às vezes atacavam os habitantes da cidade apenas para testar uma espada nova, e opunham-se violentamente aos *machi-yakko*.

Machi-yakko eram grupos de rapazes (geralmente de má conduta) que gerenciavam o mercado de trabalho das cidades. Ocasionalmente o Governo Tokugawa os utilizava como auxiliares da polícia contra os *hatamoto*.

A origem incerta da yakuza impacta positivamente sua imagem pública na sociedade japonesa, devido, principalmente, ao conceito que a origina dos samurais ou dos *machi-yakko*, que estabelece sua fundação como grupo que provia proteção, espécie de fora da lei honroso (KRIGSFELD, 2010).

A yakuza incorporou vários dos ritos e condutas dos samurais, como o código moral que ditará sobre a honra e conduta a ser seguida, além de um forte senso de lealdade e devoção. A honra - elemento vital para o guerreiro japonês – também contempla um importante espaço na vida do yakuza e seu código de conduta preza que ele não realize ações que maculariam sua honra ou a honra de seu grupo e do *oyabun*. Romantizados como guerreiros nobres e vistos como uma espécie de Robin Hood, a yakuza é tida por alguns como heróis que atuam fora da lei, mas com dignidade, devotados aos valores tradicionais japoneses, vistos como heróis *makoto* (KRIGSFELD, 2010).

Muitas das figuras presentes na história da yakuza são caracterizadas como heróis *makoto*. O sujeito motivado por um coração sincero, aliado a uma forte emoção, que na figura yakuza se traduz no indivíduo que, fiel a um código moral próprio, o qual geralmente é incompatível com os valores da sociedade, desafia a autoridade em nome de sua causa, se sacrificando.

Atualmente, a figura do yakuza se assemelha à de um homem de negócio. Além das atividades ilegais (extorsão, casa de tolerância, tráfico de droga, entre outras), os grupos yakuzas possuem atividades legalizadas, tais como restaurantes, bares, clubes, agências de transporte e talentos, fábricas, etc, não mais conduzindo suas atividades secretamente. Com visibilidade na sociedade japonesa, eles se tornaram figuras públicas com prédios comerciais, escritórios e cartão de visitas, sendo que o nome e símbolo dos grupos estão presentes nos cartões de visitas e buttons que os membros utilizam. Cada grupo yakuza possui nome próprio, geralmente, se identificando com o nome de seu fundador (ex: Grupo Yamaguchi⁹⁰) ou do território que comandam (GRAGERT, 1997).

Tal característica, a identificação do grupo pelo nome (ou alcunha) de seu fundador, é prática visível nas tripulações piratas de *One Piece*. O bando de Luffy é reconhecido pela alcunha “Chapéu de Palha”, a marca registrada de seu capitão e fundador, assim como os Piratas do Barba Branca, Piratas do Arlong, Piratas do Roger, etc. Semelhantemente aos grupos yakuza, as tripulações piratas expõem com orgulho e visibilidade suas bandeiras, que ostentam o símbolo de seu grupo e notoriedade.

A hierarquia social yakuza incorpora o “status familiar” no grupo. Assim como na *ie* que possui apenas um chefe de família, cada grupo yakuza terá apenas um líder, chamado de *oyabun* (pai adotivo), sendo os demais membros denominados de *kobun* (filho adotivo). Para referir-se entre si, os *kobun* utilizam os termos *aniki* (irmão mais velho) e *ôtoto* ou *shatei* (irmão mais novo). Sendo uma família integrada por membros de várias gerações, os membros apresentam forte intimidade e laços emocionais e tal qual à *ie*, uma das principais obrigações dos membros é a obediência ao chefe da família (*oyabun*) e prezar pela sobrevivência da *ie*, ou seja, garantir que o grupo continue existindo, privilegiando o interesse deste. (GRAGERT, 1997; KAPLA e DUBRO, 1986; LEBRA, 1976).

⁹⁰ Nomeado em honra a seu fundador Yamaguchi Harukichi, o grupo foi criado em 1915, sendo o maior grupo yakuza do Japão.

A estrutura hierárquica da yakuza tem no topo da pirâmide o *oyabun*, como o chefe da família, representando a figura do pai; abaixo dele estão os filhos: os irmãos mais velhos (*aniki*) – membros sêniores ou com alto status no grupo, e os irmãos mais novos (*otôto*) – membros novos ou com pouco tempo no grupo. A inserção de um novo membro no grupo, geralmente, é feita mais por adoção do que por laços consanguíneos. Essa mesma estrutura pode ser lida como um espelho da hierarquia empresarial, com o *oyabun* ocupando o cargo de superior, sendo os demais membros seus subordinados, e entre os subordinados o *aniki* seria o *senpai* (veterano) e o *otôto* seria o *kôhai* (novato).

A hierarquia, parte integrante da yakuza, agrupa tanto elementos da *ie* como das empresas japonesas, imperando a relação de superior-subordinado (*senpai-kohai*), com base na senioridade. Um novato é integrado ao grupo sob a tutela de um irmão mais velho (*aniki*), que irá educá-lo nas normas de conduta do grupo. Entretanto, ao contrário das empresas japonesas, a promoção de seus membros é baseada, principalmente, na capacidade/habilidade de lutar e/ou gerenciar os negócios, e não majoritariamente no critério de senioridade. Por exemplo, um fator para mudança de status no grupo é a invencibilidade em lutas ou habilidade na gerência dos negócios (LEBRA, 1976).

Uma tripulação pirata não se difere muito da estrutura de um grupo yakuza. Como líder, o *oyabun*, tem-se o capitão do bando, e os demais tripulantes seriam os *kobun*. O bando do Barba Branca exemplifica bem a relação entre pai adotivo (*oyabun*) e filho adotivo (*kobun*), pois, Barba Branca considerava todos seus tripulantes como filhos. Ele entrou em guerra com a Marinha para salvar Ace, um de seus tripulantes e filho adotivo, exemplo do caso em que o líder utiliza a força de sua família para salvar um de seus membros. Já no caso da tripulação dos Chapéu de Palha, apesar de possuir um capitão que transita entre ser o líder (chefe da família), o *oyabun*, e ser um dos irmãos mais novos, a hierarquia do grupo se mantém, sendo indiscutíveis os laços de irmandade que unem essa tripulação.

Por terem ingressado quase ao mesmo tempo na tripulação, a relação *aniki-otôto* (*senpai-kôhai*) quase não se manifesta no Bando do Chapéu de Palha. Contudo, a relação familiar, de irmandade, está presente na interação do grupo, apesar de não fortemente marcada, visto que, como família os membros terão papéis e hierarquia diferentes, mas como irmandade de *kobun*, a interação refletirá aspectos de dependência, companheirismo e proteção.

A hierarquia provinda da habilidade de combate, característica dos grupos yakuza, é aparente na hierarquia dos Piratas do Chapéu de Palha, bem como no escalonamento hierárquico das tripulações piratas no universo de *One Piece*. Luffy por ter maior força de ação é o chefe, seguido de Zoro o segundo membro mais habilidoso, e Sanji sendo o terceiro membro. Robin, Brook e Frank possuem quase o mesmo nível de força de ação, estando praticamente no mesmo patamar hierárquico. Seguindo a linha hierárquica, abaixo desses, estão Nami, Usopp e Chopper, os integrantes com menor capacidade combativa.

No grupo yakuza, as possíveis alterações originadas pela promoção por habilidade/capacidade de membros mais novos, que poderiam ocorrer devido ao rompimento com a promoção por senioridade, são balanceadas pela humildade e cortesia exigida nos cargos de liderança, ética que integra o código de conduta da yakuza. O novo líder deve reconhecer e respeitar seu *aniki* (*senpai*) e o *aniki*, por sua vez reconhece a habilidade superior de seu *otôto* (*kôhai*). A relação de respeito e dependência é uma constante nas interações dos Chapéu de Palha, por exemplo, Usopp e Nami, que possuem baixa habilidade combativa, não se ressentem dos membros que entraram depois deles no bando e possuem hierarquia superior, pois, sabem que todos darão o melhor para proteger uns aos outros. O sentimento que os une é de respeito, lealdade e confiança. Eles dependem dos outros e devotam-se uns aos outros (LEBRA, 1976).

Para tornar-se um *kobun*, ou seja, tornar-se um membro da yakuza, o indivíduo deve realizar um rito de passagem. Na presença de convidados e dos membros do grupo (dentre eles, o que será responsável por “ensinar” o novato), o *oyabun* e o novo *kobun* bebem saquê do mesmo copo, formalizando o sagrado e inquebrável laço familiar pai-filho. A cerimônia do saquê também formaliza os laços de irmandade entre os *kobun*, além da sucessão de um novo *oyabun*. Conforme explicado por Iwaii,

An auspicious day is chosen, and all members of the organization will attend, with torimochinin or azukarinin (“guarantors”) present as intermediaries. Rice, whole fish, and piles of salt are placed in the Shinto shrine alcove, in front of which the oyabun and kobun sit facing each other. The torimochinin arrange the fish ceremonially and fill the drinking-cups with sake, adding fish scales and salt. . . . They then turn solemnly to the kobun and warn him of his future duties: “Having drunk from the oyabun’s cup and he from yours, you now owe loyalty to the ikka [family] and devotion to your oyabun. Even should your wife and children starve, even at the cost of your life, your duty is now to the ikka and oyabun,” or “From now on you have no other occupation until the day you die. The oyabun is your only parent; follow him

through fire and flood⁹¹. (IWAIL, 1963⁹² apud KAPPLA e DUBRO, 1987, p. 09)

Uma versão dessa cerimônia é apresentada em *One Piece* quando Luffy, Sabo⁹³ e Ace, ainda crianças, decidem se tornar irmãos. Após Sabo se desculpar com Luffy e Ace, contando a verdade sobre si mesmo, que não era órfão, mas filho de nobres, desabafando que seus pais desprezavam os não nobres e que para eles, o filho servia apenas para proteger seu status de realeza e bens, e que Sabo se sentia mais uma família com Luffy e Ace, do que com seus pais. O garoto, então, resolve fazer uma promessa a Ace e Luffy de desbravar os mares e ser livre, de tornarem-se piratas. Depois de discutirem quem seria o capitão e navegador de quem (resolvendo cada um ter seu próprio navio e tripulação), Ace preenche três copos com saque, afirmando que quando homens compartilham saquê, eles se tornam irmãos, com um laço de irmandade inquebrável (figura 45).

⁹¹ “Um dia auspicioso é escolhido, e todos os membros da organização devem atendê-lo, com o torimochinin e azukarinin (“fiadores”) presentes como mediadores. Arroz, peixes inteiros e pilhas de sal são colocados no altar xinto, em frente ao qual, o oyabun e o kobun se sentam olhando um para o outro. O torimochinin arranja cerimonialmente o peixe e completa os copos de saquê, adicionando escamas de peixe e sal ... Então, eles solenemente se voltam para o kobun e advertem-no sobre suas futuras obrigações: “ter bebido do copo de saquê do oyabun e ele do seu, você agora deve lealdade para a ikka (família) e devoção para o seu oyabun. Mesmo se sua esposa e crianças passarem fome, mesmo ao custo de sua vida, sua obrigação é agora para a ikka e oyabun” ou “A partir de agora você não tem outra profissão até o dia em que morrer. O oyabun é o seu único pai; siga-o através de fogo e tempestade”. (Tradução nossa).

⁹² IWAIL, H. *Byori shudon no kozo (The structure of pathological groups)*. Tokyo: Seishin-Shobo, 1963.

⁹³ Filho de nobres e amigo de infância de Luffy e Ace, atualmente Sabo trabalha com Monkey D. Dragon – pai de Luffy - sendo o segundo no comando do Exército Revolucionário

Figura 45: *One Piece*, capítulo 585 do volume 60.

Os membros da yakuza são extremamente leais ao seu grupo e ao *oyabun*, a devoção filial – característica da *ie* e influência da cultura samurai – para com o chefe do grupo traduz-se no irrestrito cumprimento das regras do grupo, na realização sem falhas de suas tarefas e deveres, e na demonstração de lealdade para com o *oyabun* e o grupo, ou seja, no cumprimento de seu *giri* (GRAGERT, 1997). Se um membro do grupo quebrar alguma regra, (e para evitar que outros sigam o exemplo), uma severa punição é aplicada, sendo as piores: morte e a expulsão do grupo. Caso um membro seja expulso, o *oyabun* comunica aos demais grupos yakuza, evitando que essa pessoa entre em qualquer outro grupo (KAPLA e DUBRO, 1986).

Uma das principais formas de demonstrar sua lealdade ao grupo e *oyabun*, é por meio de ações de autossacrifício, nas quais o *kobun* se sacrifica pelo grupo ou é morto ou preso no lugar do *oyabun*. A mesma dinâmica entre *kobun* e *oyabun* pode ser aplicada entre os *kobun* (*aniki* x *otôto*), vingança e autossacrifício em nome de um irmão do grupo ou até entre

membros de diferentes grupos⁹⁴ também demonstravam a lealdade e o senso de dever dos membros da yakuza. A vingança em nome do grupo/*oyabun/kobun*, seja para vingar a morte de um membro/chefe ou alguma ofensa feita a eles demonstra o profundo laço de lealdade que une a família yakuza.

Várias passagens na narrativa de *One Piece* podem exemplificar a devoção e lealdade dos piratas para com seus companheiros e capitão, mas duas passagens são especialmente significativas. A primeira ocorre quando o *shichibukai* Bartholomew Kuma, que apenas observava a luta entre Luffy e o *shichibukai* Gekko Moriah, recebe ordens do Governo Mundial para matar todos em Thiller Bark (local onde ocorreu a luta) e assim encobrir a derrota de Moriah para os Chapéu de Palha.

Com Luffy ainda inconsciente depois de sua luta com Moriah, Zoro e Sanji tentam lutar contra Kuma, mas são facilmente derrotados pelo *shichibukai*, cujo ataque atinge vários piratas, inclusive membros da tripulação de Luffy, deixando-os inconscientes. Kuma não vê honra em lutar contra os Chapéu de Palha machucados e faz a proposta de deixá-los ir, desde que eles entregassem a cabeça de seu capitão. Mesmo dando seus melhores golpes, o espadachim não consegue derrotar Kuma. Ele pede, então, que este leve sua cabeça no lugar da de Luffy – a cabeça do homem que se tornará o melhor espadachim do mundo – afinal se ele não pode proteger seu capitão, qualquer ambição que tenha é infrutífera. Sanji, machucado, também se levanta e pede para levar a sua cabeça em vez da de Luffy ou Zoro. Zoro nocauteia Sanji, deixando-o inconsciente, e pede que Kuma mantenha sua promessa (figura 46 e 47).

⁹⁴

Para chamar membros de outro grupo de “irmão” é necessário a aprovação prévia do *oyabun*.

Figura 46: *One Piece*, capítulo 485 do volume 50.

Figura 47: *One Piece*, capítulo 485 do volume 50.

Kuma frustra-se com a determinação de Zoro e Sanji, e afirma que se agora ele tocasse nos Chapéu de Palha a sua honra seria questionada. O *shichibukai* faz um acordo com Zoro. Em troca de não aprisionar/matar ninguém, ele deveria vivenciar o inferno, ou seja, deveria receber os danos causados a Luffy em sua luta contra Moriah. Usando seu poder de *akuma no mi*, Kuma condensa toda a dor, dano e cansaço do corpo de Luffy, numa grande bola de agonia, e propõe que se o espadachim estiver mesmo disposto a morrer por seu capitão, que ele receba todo o sofrimento de Luffy. Porém, estando Zoro também bem machucado, receber essa dor provavelmente o matará. Preparado para morrer por seu capitão e companheiros, Zoro mergulha na imensa bola de agonia. A experiência quase o mata. Esses ferimentos são aqueles dos quais Zoro mais demorou para se recuperar, durante toda a narrativa.

Tanto Sanji, quanto Zoro estavam dispostos a se sacrificar por seus companheiros e líder. Eles não fogem da luta contra Kuma, pois tal ato seria vergonhoso e desonroso. Assim, apelam para o código de honra do *shichibukai*, que, apesar de frustrado pelas ações dos Piratas do Chapéu de Palha, também se admira com a lealdade e devoção do bando, pois apenas com a força desses sentimentos, eles conseguem impedi-lo de fazer qualquer ação contra o bando, com risco de manchar sua honra. Kuma cumpre sua promessa e vai embora sem matar/capturar nenhum Chapéu de Palha.

A segunda passagem ocorre quando Luffy decide salvar seu irmão Ace, aprisionado pela Marinha. A tripulação dos Chapéu de Palha é separada por Bartholomew Kuma, em Sabaody, e enviada para diferentes ilhas da Grand Line. Luffy é enviado para a Ilha das Guerreiras Kuja – lar da *shichibukai* Boa Hancock. Lá, o pirata descobre a execução eminente de Ace em Marineford, decidindo esperar para encontrar seus companheiros e priorizando salvar seu irmão. Com a ajuda de Hancock, Luffy decide invadir a inexpugnável prisão Impel Down e salvar Ace, antes que este seja enviado à Marineford.

Trinta e seis horas antes da execução de Ace, Luffy consegue entrar em Impel Down. Depois de lutar contra guardas e armadilhas, o garoto chega ao nível quatro da prisão, onde é barrado por Magellan, o diretor e usuário da *akuma no mi* que lhe permite gerar e manipular veneno. Mesmo sabendo que será envenenado, para atingir seu objetivo de salvar Ace e cumprir seu dever de irmão, Luffy opta por sacrificar suas mãos⁹⁵ (figura 48).

⁹⁵ O corpo de Magellan se transforma numa grande massa de veneno corrosivo e a fim de ganhar a luta Luffy decide atacá-lo com as mãos, mesmo sabendo que estas ficarão cobertas de veneno corrosivo.

Figura 48: *One Piece*, capítulo 534⁹⁶ do volume 55.

⁹⁶

Após invadir Impel Down, Luffy batalha contra o diretor da prisão, Magellan, mesmo sabendo que poderá perder suas mãos ao lutar contra o usuário da akuma do mi, cujo poder lhe permite transformar o corpo em veneno, Luffy está disposto a sacrificá-las se com isso ele conseguir libertar Ace.

A luta acaba com a vitória de Magellan, ordenando que o corpo de Luffy, coberto por veneno corrosivo, seja jogado no nível cinco da prisão, dando-lhe 24 horas antes de morrer. No nível cinco, o garoto recebe a ajuda de Ivankov⁹⁷ que trata seus ferimentos e o envenenamento causado por Magellan. Contudo, tal tratamento tem apenas 2% de chance de dar certo e custará dez anos da vida do pirata. Após agonizantes horas e demonstrando alta força de vontade, Luffy reage ao tratamento e se encaminha para o nível seis da prisão, local onde Ace está aprisionado, apenas para descobrir que seu irmão acabara de ser escoltado pela Marinha para Marineford, o local da sua execução. Para escapar de Impel Down e navegar para Marineford a tempo de salvar Ace, o pirata se alia aos prisioneiros de Impel Down, e dentre eles estão os ex-*shichibukais* Jinbe⁹⁸ e Crocodile. Em sua fuga de Impel Down, Luffy consegue derrotar Magellan, ao lutar com as mãos cobertas por cera.

Luffy e seus aliados chegam a Marineford, com a batalha entre a Marinha e Piratas do Barba Branca já em andamento. O garoto tenta desesperadamente chegar à plataforma onde Ace é mantido, mas é barrado várias vezes por oficiais da Marinha e pelo *shichibukai* Mihawk. Após várias lutas, Luffy cai devido aos ferimentos e à exaustão. Ele implora a Ivankov que o cure para que possa salvar Ace. Ivankov se recusa, visto que, um segundo tratamento poderia mata-lo, Luffy afirma que ele prefere morrer a falhar em salvar Ace. Ivankov o ajuda, mas adverte-o de que se ele tiver um novo colapso não conseguirá se levantar. Admirado com a determinação de Luffy, Barba Branca ordena aos seus piratas que ajudem-no a alcançar e salvar Ace (figura 49).

⁹⁷ Ivankov é um dos comandantes do Exército Revolucionário feito prisioneiro pelo Governo Mundial e mantido no nível cinco de Impel Down.

⁹⁸ Jinbe é um *shichibukai* que foi feito prisioneiro pelo Governo Mundial, pois, era contrário à execução de Ace e se recusou a lutar na guerra contra o pirata Barba Branca.

Figura 49: *One Piece*, capítulo 568 do volume 58.

Após novas batalhas, Luffy, com ajuda de seus aliados, finalmente consegue libertar Ace. Barba Branca, seriamente ferido, pede que todos os seus filhos escapem enquanto ele luta contra a Marinha. Contrariados os piratas seguem a última ordem de seu líder. Percebendo a retirada dos piratas, o Almirante Akainu, acusa os Piratas do Barba Branca de covardes por fugirem e afirma que Barba Branca é apenas um perdedor de uma época já morta. Enraivecido com a ofensa dirigida aos seus companheiros e pai adotivo, Ace, desobedecendo a ordem de Barba Branca, volta-se contra Akainu, exigindo que esse retire o que havia dito. Luffy no limite de suas forças tenta parar Ace, mas cai. Aproveitando-se do momento, Akainu ataca Luffy. No último instante, Ace consegue proteger seu irmão, recebendo em cheio o ataque do Almirante. Em suas últimas palavras, Ace pede desculpas a Luffy por não ter permitido que ele o salvasse e agradece por ter sido amado.

A lealdade de Luffy a Ace é inquestionável, assim como o laço de irmandade que os une. Para salvar Ace, o pirata decide adiar o encontro com seus companheiros de tripulação, o que para ele é um sacrifício considerável, pois, apesar de confiar na força de seus companheiros, o pirata não sabe onde e como eles estão. Sem hesitar um momento sequer, Luffy decide invadir duas das mais bem guardadas fortificações da Marinha para ajudar seu irmão. Sua resolução em salvar o irmão adotivo, é intensificada a cada sacrifício feito pelo garoto. Por Ace, o pirata desiste de suas mãos, de dez anos de sua vida, mesmo contra sua vontade, senso de justiça e código moral, Luffy aceita se aliar a Crocodile. Sua lealdade e devoção a Ace superam qualquer outro sentimento que Luffy tenha, estando acima até de seu código moral, de sua honra. A lealdade e devoção a seu irmão impõe que Luffy salve Ace, sendo a morte uma alternativa melhor do que falhar no dever de protegê-lo.

A mesma lealdade e devoção também estão presentes nas ações de Ace, que, enfurecido com as ofensas dirigidas a seu pai (Barba Branca) e irmãos adotivos, luta contra Akainu, tentando se vingar pela ofensa à sua família. Mesmo sabendo que poderia perder ao lutar contra Akainu, ironicamente, Ace demonstra sua lealdade e devoção aos Piratas do Barba Branca e ao se sacrificar por Luffy, protegendo-o, mostra sua lealdade para com seu irmão.

A devoção filial irrestrita é parte primordial das relações *oyabun-kobun* e *kobun-kobun*, ligando-os de maneira praticamente indissolúvel. Esse laço é alicerçado no conceito de *on* e *giri*, que, atuando nos atos sociais, gera ações que demonstram a lealdade e devoção, ao ponto do autossacrifício. Assim, como os yakuzas, os Piratas do Chapéu de Palha são

extremamente leais uns aos outros e demonstram grande respeito, lealdade e devoção ao seu capitão e companheiros. Esses sentimentos, fortemente enraizados nas relações entre os membros, apresentam importantes concepções da cultura japonesa, como os conceitos de *on*, *giri* e *ninjô*, explicados a seguir.

4.3. *On e Giri*

As relações interpessoais na sociedade japonesa são moldadas por atos sociais que, ritualisticamente, propõem um comportamento a ser seguido. Um dos aspectos culturais que influenciam o comportamento é a hierarquia social. A cada interação o sujeito será alocado numa posição hierárquica que demandará uma determinada conduta a ser seguida. Outra prática social que também influencia nas interações, incidindo inclusive na hierarquia social, são os conceitos de *on* (恩) e *giri* (義理) (BENEDICT, 2009; LEBRA, 1976; NUNES, 2012B).

Conceito de difícil tradução, o termo *on* abrange os sentidos de: favor, benefício, obrigação, gratidão, débito moral, ônus, devoção, reciprocidade. Na sociedade japonesa, *on* pode ser entendido como um sistema de (re)pagamento das obrigações e benevolência (favores). Normalmente, as interações envolvendo *on* são entre pais e filhos, gerações da família, pois entende-se que os membros mais novos (filho; geração jovem) estão em débito devido aos cuidados e amor recebidos e, portanto eles têm a obrigação de retribuir essa dívida de gratidão (BENEDICT, 2009). O débito moral (*on*) também pode provir da ajuda recebida por um superior hierárquico (chefe, professor, etc). Em síntese, o conceito de *on* pode ser visto como um benefício/favor recebido, que gera uma dívida de gratidão; uma espécie de débito moral.

Quando o sujeito promove algum favor a outro, esse sujeito transforma-se no doador do benefício ou a pessoa do *on* (*onjin*). O indivíduo recebedor de um favor/benefício, ou seja, o recebedor do *on*, fica sujeito a um débito de gratidão, débito esse que a sociedade espera e de certa forma demanda que seja retribuído. Assim, quando o doador do *on* realizar sua benevolência espera-se que o recebedor retribua tal bondade, pois, para a sociedade nipônica, o pagamento do *on* é considerado uma virtude (LEBRA, 1976).

Em uma espécie de dependência mútua, advinda da troca de beneficência, o recebedor do *on* se sentirá grato, tanto pelo benefício recebido, como ao *onjin* pela generosidade. Ao mesmo tempo, ele “internaliza” a importância de reestabelecer a balança na sua relação com o

onjin, por meio do pagamento do *on*, numa reciprocidade de gratidão. Num relacionamento ideal, o *onjin* não espera retribuição pelo favor; em contrapartida, o recebedor do *on*, assim como tal generosidade lhe foi dada, também espera ser um doador de *on*, estabelecendo uma relação em que ambas as partes doam, sem serem contaminadas pelo sentimento de obrigação ou retribuição (SEKI, 1957).

O *on* também pode ser estendido ao grupo social ao qual pertence tanto o doador, como o recebedor do *on*, ou seja, a dívida e a retribuição do *on* podem ser transferidas para outro membro do grupo social. Esse aspecto envolvendo o conceito de *on* opera numa espécie de herança do *on*, ou seja, o indivíduo/grupo aceita pagar um débito que pertencia a outro, por exemplo, o filho que herda uma dívida de *on* pertencente aos pais e decide pagá-lo, ou o contrário, eles herdam o pagamento do *on*.

No que concerne à hierarquia social, o doador do *on* geralmente estará numa posição hierárquica superior à do recebedor, sendo portanto, outro importante critério a ser considerado na inter-relação entre sujeitos/grupos, que influenciará no posicionamento hierárquico dos sujeitos na relação (pessoal ou profissional).

Como exposto anteriormente, a relação entre os Chapéu de Palha assemelha-se a interações existentes no grupo yakuza (*oyabun – kobun*). Nessa interação o papel do *oyabun* é o de cuidar, prover e proteger seus subordinados (*kobun*), tornando-se assim o benfeitor da relação, ou seja, o *oyabun* é tido como o doador do *on*, visto que além de acolher e proteger o *kobun*, ele provavelmente, no período de recrutamento, fez algum favor ao *kobun*, tornando-o recebedor do *on* (GRAGERT, 1997; LEBRA, 1976)

A interação entre os Chapéu de Palha refletirá esse modelo. Luffy é o chefe do bando pirata, é o mantenedor da família (*ie*) Chapéu de Palha, o responsável por cuidar, prezar, prover e proteger seus companheiros e os sonhos e desejos deles, e, ao realizar o papel que se espera dele como superior, Luffy se torna um doador do *on*.

O período de recrutamento da tripulação dos Chapéu de Palha ilustra bem a relação de doador e recebedor do *on*. Luffy decide resgatar Zoro, ao saber que o forte caçador de recompensa aceitou ser preso, por oficiais corruptos da Marinha, para salvar a vida dos habitantes do vilarejo. Luffy salva o espadachim, quando um grupo de marinheiros dispara contra Zoro ainda preso. Ao salvar a vida de Zoro, Luffy se torna o doador do *on*, sendo o *on* entendido como o favor de salvar-lhe a vida. A ação de Luffy também expressa seu altruísmo,

pois Zoro havia recusado o convite de juntar-se à sua tripulação, se negando a ser pirata. Portanto ao salvá-lo Luffy estava ciente de que Zoro não pretendia ser pirata, ou seja, Luffy não esperava retribuição por sua ação.

No caso de Usopp, o *on* vem na forma da ajuda para salvar sua vila e amiga Kaya. Luffy, junto de Zoro e Nami – que ainda não é oficialmente membro da tripulação – decide ajudar Usopp quando este descobre que outro grupo pirata desembarcara na ilha e que eles pretendem atacá-la para encobrir o assassinato de Kaya e herdar sua fortuna. Ao salvarem a vila, o pequeno grupo dos Chapéu de Palha se torna o doador do *on* para Usopp (apesar de Zoro e Nami terem ajudado a salvar a vila, isso apenas ocorreu porque Luffy, como capitão, assim concordou/ordenou) e tendo Luffy papel significativo no salvamento, ele se torna a figura do doador do *on*.

Semelhante situação ocorre com Sanji, Nami, Chopper e Brook. O navio restaurante em que Sanji trabalhava é atacado pelo pirata Don Krieg, Luffy salva a tripulação e o navio restaurante, tornando-se o doador do *on* para todos os tripulantes, dentre eles Sanji. O favor (*on*) que Nami recebe de Luffy é que ao derrotar Arlong, o pirata garante a libertação dos habitantes da sua vila natal que estavam sob o jugo dos Piratas de Arlong, o que incluía a própria Nami.

A dívida de gratidão de Chopper com Luffy refere-se à derrota que o garoto impõe ao antigo Rei da Ilha em que Chopper morava e que era o responsável pela morte de seu antigo mestre e amigo Dr. Hiluluk. O *on* recebido por Brook também refere-se a uma derrota imposta por Luffy, Brook teve sua sombra roubada pelo *shichibukai* Gekko Moriah e por não tê-la estava impossibilitado de sair no sol, pois, quem caminha durante o dia sem sua sombra, morre. Assim, quando Luffy derrota o *shichibukai*, todas as sombras capturadas por ele, incluindo a de Brook, são devolvidas aos seus respectivos donos.

Nami, Chopper, Zoro, Sanji, Usopp e Brook tem consciência de que possuem um débito de gratidão – *on* – para com Luffy, sendo gratos não apenas pelos favores recebidos, mas também por serem acolhidos como membros do Chapéu de Palha. Eles sabem que as ações realizadas por Luffy foram sinceras e motivadas por um coração puro. A oferta de ajuda e a generosidade nessa oferta (que geralmente envolve risco de vida) são honestas e altruístas. Os favores feitos a Nami, Chopper, Zoro, Sanji, Usopp e Brook aconteceram porque Luffy os considerava amigos e queria ajudá-los, sem esperar retribuição.

Por outro lado, receber *on* também pode ocasionar, além do sentimento de gratidão e débito/retribuição, um sentimento de culpa no recebedor, por não ser capaz de pagar o *on* ou por saber que causou problemas ao doador. Um exemplo disso é o uso da palavra *sumimasen*, traduzido como “desculpas”, e que é geralmente usado para agradecer um pequeno gesto prestado por outro, expressando além do apreço pelo gesto, a desculpa por incomodar o outro, obrigando-o a realizar o ato de gentileza, o que seria uma forma de retribuir o *on* creditado pelo gesto.

Outra situação é quando o *on* não é bem-vindo ou aceito pelo recebedor. Geralmente tal situação ocorre quando o *onjin* impõe sua vontade sobre o outro, não levando em consideração as práticas esperadas e pré-determinadas da interação social. Um exemplo da recusa do *on* está no recrutamento de Robin. Durante a Guerra Civil de Alabasta, Robin era considerada uma das assassinas de Baroque Works. Contudo, sabe-se que Robin se aliou a Crocodile apenas para proteger-se do Governo Mundial. Quando Crocodile exige que Robin decifre o poneglyph e informe-o da localização da arma de destruição, Robin mente (não informando-o da localização), sendo, então, atacada mortalmente pelo vilão. Logo após esse ataque Luffy aparece e inicia sua luta contra o *shichibukai*. O pirata consegue vencer, mas é envenenado por Crocodile. Robin que ainda estava consciente oferece o antídoto para o veneno, declarando estar cansada de viver, afirmando que por vinte anos ela procurou informações sobre o século perdido e a única informação que conseguiu foi a localização da arma. Luffy salva Robin, mesmo esta não querendo ser salva, informando-o que não há mais razão para viver.

Quando os Chapéu de Palha deixam Alabasta, Robin aparece no convés do navio, tendo ficado escondida nele desde o fim da luta com Crocodile. Ao questionarem o que ela queria, Robin solicita que Luffy arque com sua responsabilidade e a aceite em seu bando, ou seja, ao salvá-la Luffy não só impôs sua vontade (desejo pessoal) sobre a dela, como também sua atitude “causou problemas” para Robin. Luffy aceita, visto que ele impôs sua vontade sobre a de Robin, mesmo que nesse ato ele a tenha salvo (figura 50).

Figura 50: *One Piece*, capítulo 218 do volume 24.

Ao viajar com os Chapéu de Palha para Skypea, Robin descobre que existem outros poneglyph espalhados pela Grand Line, e que provavelmente um deles – o que conta a história do século perdido – esteja junto do tesouro One Piece. Essa informação aliada à alegria e companheirismo que Robin vivencia com os Chapéu de Palha reinstauram o desejo

de viver e se aventurar com o bando, e ela credita a Luffy a chance de realizar o seu sonho e de ter companheiros, aceitando-o com o seu benfeitor, *onjin*. Todavia, ao desembarcarem em Water 7 e ao ser abordada pela Cipher Pol 9, Robin percebe que se continuar como membro dos Chapéu de Palha, ela apenas causaria problemas para os piratas, colocando-os em constante perigo. Assim, numa forma de retribuir o *on* que já recebera e de não mais causar problemas ao aceitar esse *on*, Robin se entrega ao Governo Mundial em troca de que este não capture os Chapéu de Palha enquanto eles estivessem em Water 7.

A retribuição do *on* pode ser tanto motivada pelo desejo simples e espontâneo de agradecer o benefício recebido (gratidão sem estar agravada por uma pressão moral), como também sua retribuição pode ser motivada pelo dever moral (e social) de restituir o *on* e livrar-se de tal dívida. Retribuir o *on* é um ato social ritualisticamente concebido na sociedade japonesa, no qual o sujeito se impõe o dever de retornar o *on*, seja essa retribuição movida pela gratidão ou pelo dever social. Assim como uma transação comercial, o *on*, algumas vezes, pode ser empreendido como um investimento social, no qual o doador presume que será pago no futuro, pagamento, esse, que deve ser de valor igual ao benefício recebido, sendo de bom tom que os pagamentos do *on* sejam realizados em momentos oportunos e não imediatamente, a não ser que o *on* esteja relacionado à usual troca de presentes. Entretanto, o *onjin* também deve ter consciência de não ofender o recebedor do *on* ao exigir o pagamento deste, negando, então, seu altruísmo (LEBRA, 1976).

A retribuição do *on* é uma das obrigações inferidas nas relações do sujeito japonês. O não cumprimento de tal obrigação pode resultar na desarmonia do grupo social; afinal, retribuir o *on* é um dos desdobramentos do *giri*, conceito chave na sociedade japonesa.

Giri pode ser entendido como obrigações e deveres que incidem nas interações sociais, e ditarão a conduta/comportamento que o sujeito deve ter, estando esse comportamento em concordância ou não com os desejos pessoais. Refere-se aos deveres e obrigações sociais que a sociedade espera que o sujeito cumpra, pois, ao cumpri-los, o sujeito garante sua respeitabilidade e permanência no grupo social. Dentre esses deveres estão a preservação da imagem pública (e honra), respeitar padrões de comportamento (vivência em comunidade), a retribuição de favores e débito moral (*on*), e a consideração por outra pessoa (BENEDICT, 2009; NUNES, 2012B; YOSHIDA, 1996).

O *giri* no que concerne à recíproca do *on*, envolve a conscientização do débito, pelo favor recebido pelo *onjin*, e o dever de retribuir esse favor (*on*). Ao cumprir o seu *giri* (dever), o recebedor do *on* conserva e preza que seu nome e reputação continuem imaculados, mantendo sua respeitabilidade. A relação entre o recebedor do *on* e o *onjin* será norteadada pela obrigação e compulsão em pagar o débito, para então, retomar o equilíbrio da relação (LEBRA, 1976).

O cumprimento do *giri* envolve a consciência das obrigações morais e sociais que impelem o sujeito a seguir o “caminho certo”, ou seja, cumprir sua obrigação impulsionado, principalmente, pela consciência de se fazer o que é correto pela honra e lealdade (NITOBE, 1904; SEKI, 1957), seguindo os padrões de comportamento esperados e preservando sua imagem pública. Por exemplo, o *giri* do atendente de uma loja seria atender bem a todos os clientes, mesmo os mal educados – sua honra e lealdade determinam que ele execute bem seu trabalho, atendendo bem a todos os clientes. Uma espécie de contrato social, o *giri* garante harmonia nas inter-relações.

Para cumprir o *giri*, frequentemente os desejos pessoais são descartados, pois estes entram em conflito com as obrigações, comportamentos e condutas demandadas pelo *giri*. Implicitamente, o conceito de *giri* força o sujeito japonês a privilegiar a harmonia do grupo nas relações sociais (YOSHIDA, 1996).

Um recebedor permanente do *on* está sempre se esforçando para pagar o *on*, ou seja, cumprir seu *giri*, e uma das formas de desempenhar os deveres e obrigações é por meio da lealdade e/ou submissão ao *onjin*. Espera-se reciprocidade do recebedor do benefício/benevolência, que se vê obrigado a saldar a dívida, amortizando-a por meio da lealdade ou submissão, numa devoção quase filial, o que fortalece a inter-relação e a disposição hierárquica, e essa relação é fortemente aparente na relação yakuza entre *oyabun* e *konbun* (GRAGERT, 1997; KAPLA e DUBRO, 1986).

A retribuição do *on*, ou seja, o cumprimento do *giri* pelos tripulantes do Chapéu de Palha está presente em vários atos dos seus membros. Ao concordarem em ser parte da tripulação, todos dedicam-se a ajudar Luffy a atingir seu sonho de ser pirata, navegar pela Grand Line, encontrar o One Piece e se tornar o Rei dos Piratas. Ao exercerem suas funções no Bando, executando o papel e conduta esperadas, os piratas do Chapéu de Palha estão cumprindo seu *giri*. Ao realizarem esses atos, cada tripulante dá o melhor de si, se esforçando

ao máximo para contribuir com o grupo e capitão, cumprindo o papel e deveres esperados de sua posição hierárquica no grupo. Ao ajudar Luffy no seu sonho, ao se dedicarem, se devotarem na realização do desejo de seu capitão, assim como eles receberam (e recebem) favores de Luffy, cada membro da tripulação deseja ser doador do *on* também, de forma altruísta. Eles desejam que seu capitão também seja grato a eles, além de desejosamente cumprirem seu *giri*, suas obrigações, num claro anseio de que a relação seja de dependência mútua.

A interação dos Chapéu de Palha é permeada por representações de práticas que envolvam *on* e *giri*. Quando Luffy se oferece para ajudar alguém (tornando-se um *onjin*), ou quando o bando segue suas ordens, demonstrando um franco desejo de retribuir o *on* e cumprir o seu *giri* (por meio da lealdade e submissão a seu capitão). O *giri* também é cumprindo quando os membros do bando seguem as práticas (deveres) esperadas de sua posição hierárquica.

O cumprimento do *giri* pelos Chapéu de Palha é feito de forma espontânea e recíproca, pela gratidão do receber e dar, e não por uma imposição social. Ele se dá, principalmente, por meio da lealdade, obediência e devoção à Luffy. Essa recíproca é sentida quando os tripulantes dos Chapéu de Palha concordam em seguir as ordens de seu capitão, mesmo que envolvam: navegar em direção à ilhas perigosas; enfrentar organizações criminosas e *shichibukais* para ajudar a amiga e princesa de Alabasta; lutar contra um deus e seus acólitos para salvar os habitantes da ilha do céu (Skypeya); invadir base da Marinha e declarar guerra ao Governo Mundial para salvar uma companheira; ou ainda quebrar um dos maiores tabus da sociedade de *One Piece* – agredir um dos Nobres Mundiais – para salvar uma sereia. São vários os episódios em que a tripulação pirata declara lealdade e devoção ao seu capitão, desempenhando seu *giri*.

Uma situação que vale destacar como exemplo de lealdade e devoção da tripulação é quando a tripulação é separada por Bartholomew Kuma, em Sabaody, e mandada para diferentes ilhas da Grand Line. Ao saberem do sofrimento de Luffy, pela morte de seu irmão Ace, cada membro dos Chapéu de Palha urge em voltar para o lado de seu capitão e cumprir seu *giri*, ou seja, auxiliar Luffy em sua luta emocional/espiritual contra a perda de Ace.

As ações do bando são influenciadas pelo genuíno desejo de ajudar o amigo e capitão. Contudo, o aspecto cultural da obrigação moral não pode ser descartado. Outro ponto que

reforça o conceito de *giri* é que mesmo desejando estar ao lado de Luffy, o bando acata as ordens de seu capitão. Ao saberem da morte de Ace, todos os tripulantes tentam voltar para Sabaody, para encontrar e ajudar Luffy. Contudo, por uma foto no jornal, o capitão implicitamente pede que seus companheiros se encontrem dentro de dois anos. Ao aceitar as ordens de Luffy, o bando coloca o desejo de seu capitão sobre o deles e cumprindo a ordem de seu superior, eles exercem seu *giri*, demonstrando sua lealdade.

O *giri* dos Chapéu de Palha também se manifesta na consideração que a tripulação tem por seu capitão. Por Luffy, cada membro realiza suas tarefas no bando com a dedicação e o desejo de se superarem. Tal sentimento é especialmente expresso quando a tripulação é separada, pois, cada membro da tripulação buscou melhorar no papel que lhe compete.

Nami, enviada para a ilha Weatheria, decide estudar o clima do Novo Mundo, aumentando seu conhecimento de navegação. Sabendo de seus deveres com o grupo como navegadora e com o desejo de ajudar Luffy e seus companheiros, ela estuda o clima do Novo Mundo. Nas figuras 51 e 52, ao declarar suas responsabilidades como navegadora dos Piratas do Chapéu de Palha e seu desejo de ser capaz de executar qualquer ordem que seu capitão demande, Nami também se lembra de sua dívida de gratidão (*on*) para com Luffy (que a ajudou a se libertar de Arlong) e como ela espera poder ajudá-lo agora, ao melhorar suas habilidades.

Figura 51: *One Piece*, capítulo 596⁹⁹ do volume 61.

⁹⁹

Em Weatheria, Nami se compromete a aprender o máximo possível sobre o clima do Novo Mundo, aumentando seu conhecimento como navegadora, para que seus companheiros possam navegar seguramente. Ela

Figura 52: *One Piece*, capítulo 596 do volume 61.

reconhece seu papel no grupo dos Chapéu de Palha, como navegadora e uma das 'cuidadoras' de Luffy, demonstrando sua lealdade ao se esforçar para garantir que seu capitão alcance seu sonho, retribuindo um pouco do que ele já lhe deu

Chopper utilizou a pausa de dois anos para aumentar seu conhecimento em medicina, desejando estar pronto para qualquer eventualidade, contribuindo para realizar o sonho de Luffy. Frank é enviado para a ilha onde nasceu o famoso cientista da Marinha, Vegapunk. Ao ter acesso a antigos manuscritos e diagramas do cientista, Frank aprimora suas partes robóticas, aumenta as armas em seu corpo, além de construir novas armas para serem acrescidas ao navio dos Chapéu de Palha.

Robin, que havia sido enviada para um campo de trabalho escravo, é resgatada pelo Exército Revolucionário (cujo líder é o pai de Luffy). Ao receber a mensagem de Luffy, Robin decide se juntar temporariamente ao Exército, buscando aumentar seus conhecimentos sobre o Governo Mundial. Para auxiliar o Bando em suas aventuras e por seus companheiros e capitão ela decide ficar mais forte (figura 53).

Figura 53: *One Piece*, capítulo 596¹⁰⁰ do volume 61.

Usopp é enviado para a ilha Bowin onde aprimora suas táticas de atirador. O mesmo ocorre com Brook enviado para Teena Geena, onde decide melhorar sua música. Sanji,

¹⁰⁰ Após ser resgatada pelo Exército Revolucionário, Robin decide se juntar a eles temporariamente, num desejo de ficar mais forte. Esse sentimento de Robin é compartilhado por todos os Chapéu de Palha que no afã de ajudarem seu capitão, desejam ser mais forte.

enviado ao reino Kamabakka, lar de Ivankov, quer melhorar suas aptidões de cozinheiro e ter acesso às receitas dele (que ajudam no fortalecimento do corpo). Para isso ele lutará contra os chefes de Ivankov, aprimorando suas receitas, bem como sua luta corporal.

O desejo, de tornar-se mais forte, é um resultado não apenas da lealdade e devoção dos Chapéu de Palha aos seus companheiros e capitão, mas também uma forma de cumprir o seu papel no grupo e contribuir para a reputação deste. Ao ficarem mais fortes, eles prezam pelo nome do bando, evitando passar por situações que causariam problemas para outros membros (perder para algum inimigo) e preocupação para seus companheiros e capitão, mantendo e valorizando a imagem pública do grupo social.

Não cumprir o *giri* implica mácula no senso de honra e dignidade do indivíduo, pois este não está seguindo o “caminho certo”, visto que, o sujeito deixou de cumprir seus deveres, o que origina uma quebra do decoro social, sugerindo um transviamento de virtudes que refletirá negativamente na sua valorização perante a sociedade. Tal quebra de conduta, além de desarmonizar o grupo, pode custar ao sujeito sua posição no grupo social.

Numa sociedade, cuja dependência integra as relações sociais e esta exige que rituais/conduta sejam seguidos, fatores como individualismo¹⁰¹ são mascarados em prol da imagem pública. A presença do sujeito altamente individualista poderia romper a coesão do grupo social, pois este dificilmente privilegiaria o grupo e o interesse deste sobre os seus. Assim é comum nas inter-relações na sociedade japonesa que o sujeito coloque seus interesses/desejo, o seu *ninjô* (人情) abaixo de desejo do grupo. *Ninjô* geralmente refere-se aos sentimentos pessoais que podem estar em conflito com as obrigações sociais do sujeito, o seu *giri*.

Ninjô apresenta a mesma dificuldade de tradução que *on* e *giri*, pois sendo um termo cultural específico, possui vários significados que abarcam o sentido de: sentimento/emoção humana; natureza humana; bondade; o que o coração pede; desejos pessoais, sentimentos pessoais. O conceito de *ninjô* envolve certa individualidade do sujeito, baseada em seus sentimentos e emoções pessoais, que podem ou não estar em conflito com o *giri* (GRAGERT, 1997; SEKI, 1956; YOSHIDA, 1996). Por exemplo, o *giri* da atendente da loja demanda que

¹⁰¹ O conceito de individualismo aqui sugerido é o do indivíduo como proprietário de si próprio, que possui a autonomia e liberdade frente a sociedade e Estado. (DICIONÁRIO DE SOCIOLOGIA, 2016, p. 243-244)

ela atenda bem a todos os clientes. Contudo, o *ninjô* pede que não atenda bem os clientes mal educados.

Cada membro da tripulação possui uma meta individual, um desejo pessoal (*ninjô*). Para Zoro, que quer se tornar o melhor espadachim do mundo, ser pirata e navegar pela Grand Line ajudando amigos, possibilita que ele enfrente famosos e habilidosos espadachins, contribuindo para o aperfeiçoamento de suas habilidades com a espada, ficando mais forte e mais perto de seu sonho. O mesmo ocorre com Usopp, que se torna cada vez mais forte e menos covarde, auxiliando no seu sonho de se tornar um valente guerreiro do mar. Navegar pela Grand Line, também melhorou as habilidades de luta e culinária de Sanji, que a cada novo território explorado aproveita para conhecer alimentos e receitas locais, o sonho de Sanji é descobrir o All Blue, mar que possui todas as espécies de peixes e que segundo a lenda encontra-se em algum lugar da Grand Line.

A meta de Brook é percorrer a outra metade da Grand Line (o Novo Mundo) e reencontrar sua companheira, a baleia Laboon. Já Robin deseja encontrar os poneglyphs, misteriosos blocos de pedra, escritos em linguagem antiga que contam os eventos do Século Perdido. O Século Perdido refere-se ao século, entre 900 a 800 anos atrás da data atual de *One Piece*, cuja história foi apagada pelo Governo Mundial. Para descobrir essa história, Robin deve localizar os poneglyphs, que estão espalhados pelas ilhas da Grand Line e Novo Mundo. Buscar conhecimento, também é a meta de Chopper, além do desejo de tornar-se um pirata, seguindo o modelo de seu mestre, Dr. Hirlluk, ele deseja aumentar seus conhecimentos médicos, para ajudar na cura de doenças.

Construir e dirigir um navio capaz de navegar pela Grand Line e Novo Mundo, dando a volta ao mundo é a meta de Frank. A de Nami é desenhar um mapa mundi, incluindo mapas cartográficos da região da Grand Line e Novo Mundo, algo ainda inexistente em *One Piece*, visto que apenas um pirata, Gol D. Roger, navegou por toda a Grand Line.

A meta individual de cada membro dos Chapéu de Palha converge e intensifica a diretriz do grupo, bem como a de cada membro, além de contribuir para o sonho de Luffy de tornar-se o Rei dos Piratas, o que para ele significa ser a pessoa com a maior liberdade de todo o oceano, tendo uma tripulação tão boa como a de Shanks para navegar pela Grand Line, vivenciando emocionantes aventuras rumo ao One Piece.

O *ninjô* de cada um dos Chapéu de Palha dificilmente entra em conflito com as obrigações e deveres de cada tripulante. É o desejo pessoal de cada membro que fortalece e torna possível a diretriz e harmonia do grupo: navegar pela Grand Line e Novo Mundo, buscar aventuras, ser pirata e encontrar o One Piece e fazer de Luffy o Rei dos Piratas. Apesar de nunca ser rebaixado, o *ninjô* dos Chapéu de Palha também nunca esteve acima do interesse do grupo. O desejo de cada tripulante reforça o interesse do grupo, sem nunca superá-lo.

Apenas em um momento da narrativa, um tripulante declarou ser o seu *ninjô* superior ao interesse do grupo. Quando Zoro aceitou entrar para a tripulação de Luffy, ele abriu mão de seu nome (já que seria um fora da lei, um pirata), a única coisa que lhe importava era se tornar o melhor espadachim do mundo, Zoro afirmou que caso Luffy fizesse algo que o impedisse de concretizar seus objetivos ele pagaria com a própria vida (figura 54).

Figura 54: One Piece, capítulo 006¹⁰² do volume 01.

Ao fazer tal declaração, Zoro prioriza seu *ninjô* (seu desejo de tornar-se o melhor espadachim do mundo) sobre seu *giri*, deveres que teriam com o seu futuro capitão, como

¹⁰²

Zoro aceita ser membro da tripulação de Luffy. Contudo, ele adverte Luffy para não ficar no caminho do seu desejo de se tornar o melhor espadachim do mundo.

respeitá-lo e ser leal. Ironicamente, durante a narrativa Zoro é o membro que mais rebaixa seu *ninjô*, enaltecendo suas obrigações e deveres. Quando lutou pela primeira vez contra Mihawk, Zoro se desculpa com Luffy por preocupá-lo (ao ser ferido gravemente) e por manchar a reputação do futuro Rei dos Piratas, se comprometendo a ser mais forte e não perder para mais ninguém, ou seja, o desejo de ser mais forte prioriza o dever de não macular seu grupo, sendo que sua motivação provém de seu *giri* e não do seu *ninjô*.

Outra situação, em que Zoro prioriza o *giri* sobre o *ninjô*, acontece após a luta contra Gekko Moriah e o aparecimento do *shichibukai* Bartholomew Kuma, como explicado anteriormente¹⁰³, para proteger seu capitão e companheiros Zoro decide se sacrificar, optando por desistir de seu sonho e vida.

Zoro não mede esforços para cumprir seu *giri*, mesmo que para isso ele deva abdicar de sua vida ou honra. Após ser separado de seus companheiros por Kuma, em Sabaody, Zoro foi enviado à ilha Gloom, lar do *shichibukai* Mihawk. Ao saber dos acontecimentos com Luffy e do seu desejo de se reencontrar depois de dois anos, ciente do quão forte os inimigos serão no Novo Mundo, Zoro sabe que ele tem que ficar mais forte se quiser ajudar Luffy. Assim Zoro abre mão de seu orgulho, priorizando seu *giri*, e pede que Mihawk o treine (figura 55).

¹⁰³

Conforme apresentado nas páginas 141-144 deste trabalho.

Figura 55: *One Piece*, capítulo 597¹⁰⁴ do volume 61.

¹⁰⁴

Zoro sabendo que deve se tornar mais forte para ajudar no sonho de Luffy, abdica de seu orgulho e implora que Mihawk o treine.

Mihawk entende que para o benefício de seu capitão, Zoro abre mão de seu orgulho, implorando a ele que o treine para que possa se tornar mais forte, inferindo que o *giri* de Zoro (consideração e lealdade a Luffy, em como suas obrigações e deveres com seus companheiros) é maior que seu *ninjô* (tornar-se o melhor espadachim). Ao ser treinado por Mihawk, Zoro chega cada vez mais perto de realizar seu desejo, seu *ninjô*. Contudo o que o impulsiona a seguir em frente, e se superar é principalmente, sua lealdade e devoção a Luffy e a seus companheiros.

O cumprimento do *giri* pode ser entendido como obrigações e deveres que incidem nas interações sociais, e ditarão a conduta/comportamento que o sujeito deve ter. Dessa forma, o *giri* de Luffy implica obrigações e deveres para com tripulação. Como capitão, e superior do bando pirata, o papel de Luffy no grupo social é o de direcionar, proteger e prezar pelos seus companheiros e amigos, sendo, portanto, esse o seu *giri*.

O *giri* também influenciará na conduta/comportamento que o sujeito deve ter, estando esse comportamento em concordância ou não com os desejos pessoais. No caso de Luffy, o seu *giri*, o dever de proteger e prezar sua tripulação, coincide e harmoniza-se com o seu *ninjô*, o desejo de ter uma tripulação.

Entretanto, o cumprimento do *giri* por parte de Luffy e sua tripulação envolve a consciência das obrigações morais e sociais de acordo com a diretriz do grupo pirata, o que como exposto, nem sempre coincide com o comportamento esperado pela sociedade de *One Piece*, isto é, o “caminho certo” (o cumprir a obrigação) realizado pelo pirata é impulsionado pelo código de conduta de Luffy. Sua consciência de se fazer o que é correto advém de seu conjunto de valores, do seu código de honra.

Não cumprir o *giri* implicaria mácula no senso de honra e dignidade do pirata, pois significaria que este não cumpriu seus deveres ou seguiu o caminho que acredita ser correto. Como a imagem romantizada do yakuza, o código de honra de Luffy não é o mesmo que a justiça no conceito ocidental. Suas ações não são motivadas pela justiça social. Seu código de honra provém e é motivado pelas suas relações com o grupo pirata, pelos seus deveres para com os companheiros e as promessas feitas.

A interação social entre Luffy e seus companheiros retrata aspectos da cultura japonesa, como a hierarquia, a yakuza e conceito de *on*, *giri* e *ninjô*, demonstrando que na interação social nipônica, o sujeito é sensível à posição que ocupa no grupo, favorecendo

relações de dependência, na qual cada indivíduo cumprirá suas obrigações e deveres. Para os japoneses, uma relação social em que não haja dependência, ou seja, em que não se estabeleça o aspecto hierárquico, embebido nos conceitos de *on* e *giri*, é uma relação não desejável, pois implica uma relação sem laços sociais.

Como uma imagem substituta da sociedade japonesa, o mangá *One Piece* permite um vislumbre das dinâmicas sociais corroborando seu aspecto de condutor de elementos socioculturais nipônicos. Assim, no próximo capítulo apresenta-se as considerações finais desta pesquisa.

Considerações finais

A história em quadrinhos japonesa, tal como as outras artes, expressa emoções, história e cultura do ser humano, proporcionando um entendimento do mesmo, e, estabelecendo um espaço cultural próprio. A flexibilidade das histórias em quadrinhos permite a criação de universos alternativos ou o espelhamento do universo real e, como atores selecionados para papéis específicos, as personagens interpretarão o enredo, oferecendo ao leitor entretenimento, além de uma porta de entrada para entender e interpretar a sociedade, pois, no sentido produzido nas páginas dos quadrinhos é possível obter representações do cotidiano e/ou práticas específicas do sujeito social.

Pelo universo criado no mangá *One Piece*, encontram-se representações de práticas que expõem aspectos da cultura japonesa. O mangá cria um elo entre o quadrinho e elementos dessa cultura. Na análise de *One Piece* comprovou-se que o mangá *shônen* possui aspectos do gênero *bildungsroman*, pois, por meio da narrativa o leitor acompanha o processo de formação da personagem Monkey D. Luffy, seguindo sua trajetória em direção ao amadurecimento, e consequentemente do leitor.

No decurso desta pesquisa constatou-se que o mangá *shônen One Piece* cumpre sua missão de ensinar o praticar de virtudes que contribuirão para a formação de leitores, valorizando virtudes sociais como amizade, lealdade, perseverança, superação, honra, determinação e sinceridade.

Por meio do protagonista Monkey D. Luffy explorou-se, neste trabalho, o conceito de herói, figura fortemente influenciada pelos princípios confucionista, que segue um curso de ação baseado em valores morais próprios, não hesitando em se sacrificar pelo que acha correto.

Para os japoneses perseverança e sofrimento contribuem para o desenvolvimento do indivíduo. Assim, não é estranho que a real força do herói do *mangá shônen* não seja a física, mas a intelectual, moral e emocional, o que pôde ser comprovado pela análise do protagonista de *One Piece*. Apesar da força do herói ser comensurada no conjunto das forças: física, mental, emocional, moral e espiritual, a força física é só o invólucro que envolve as demais,

que são o cerne do poder. Luffy é a representação do sujeito japonês que mesmo no grupo social, pode se destacar por diferentes forças (mental, espiritual, emocional).

O herói de *One Piece* como ente cultural constitui um vínculo entre o indivíduo imagético e o universo conceitual, transmitindo valores e padrões de comportamento idealizados pela sociedade japonesa.

Na análise da personagem, também comprovou-se que Luffy age como um anti-herói. Apesar de nunca questionar verbalmente os preceitos ditados pela sociedade de *One Piece*, por meio das suas ações ele contrapõe e questiona normas sociais, não se enquadrando em esquema de valores.

Contudo, mesmo classificado como anti-herói para a sociedade do universo de *One Piece*, as práticas e representações culturais retratadas na personagem Luffy não rompem com as práticas da sociedade japonesa. As ações de Luffy, que são motivadas pela sua lealdade ao seu próprio código de valores, aliado à sua sinceridade emocional, são compreendidas e valorizadas como atos sinceros e honrados.

Luffy retrata a importância da sinceridade para a sociedade japonesa. O conceito de herói *makoto* reforça que uma motivação pura/sincera pode justificar ações contrárias aos valores da sociedade. A lealdade a uma causa que acredite justa ou a valores morais próprios consagram Luffy como o herói que atua fora da lei com dignidade e honra.

Luffy incorpora a imagem romantizada do yakuza como o defensor de uma causa, tornando-se o nobre marginal (BURUMA, 2012). O pirata simboliza o sujeito que quebra as regras sociais, mas que não é punido. Essa punição não ocorre pois, Luffy e sua tripulação são heróis que estão à margem da sociedade de *One Piece*. O grupo pirata não integra essa sociedade. Assim, suas ações não desarmonizam a comunidade. Dessa forma, “a segurança do sistema social fechado [sociedade] é preservado, mas o herói marginal permite que o sujeito prove indiretamente o gosto da fruta proibida do extremo individualismo¹⁰⁵” (BURUMA, 2012, p. 20. Tradução nossa)

Por meio da interação entre Luffy e seus companheiros foi possível retratar que o pertencimento a um grupo social é imprescindível na sociedade japonesa. Uma sociedade

¹⁰⁵ “The security of a closed social system is preserved, but the hero outsider lets people taste vicariously the forbidden fruit of extreme individualism” (BURUMA, 2012, p. 20).

verticalizada que prima pelas relações de dependência, conforme demonstrado pelas representações da interação dos grupos e subgrupos piratas, requer que o sujeito pondere inúmeros fatores para reconhecer sua posição hierárquica no grupo. O pertencer a um grupo e ser identificado como um integrante deste tende a ser a tônica nas interações entre os diferentes grupos (e subgrupos) do universo de *One Piece*, espelhando a prática do sujeito que prefere ser identificado de acordo com seu grupo, a ser identificado como indivíduo.

Pelas interações dos Piratas do Chapéu de Palha pode-se inferir a importância dada à manutenção da hierarquia e aos sentimentos pessoais, que parecem ser priorizados à razão ou a um sistema universal de moral, visto que o comportamento japonês tende a ser direcionado por regras sociais.

Apesar de sutilmente marcada, a inter-relação dos piratas demonstrou que há um complexo sistema de etiquetas e regras de comportamento esperados do sujeito japonês. Espera-se que cada integrante do grupo aja em concordância com o seu papel e posição hierárquica no grupo, pois este tem um papel que lhe cabe cumprir e ao cumpri-lo a harmonia do grupo será mantida, sendo que tal posição hierárquica mudará conforme o sujeito transita pela esfera social, visto a mudança de posição hierárquica de Luffy e Nami, quando interagem como família ou como organização pirata.

Cada membro do bando pirata possui bem definido seu lugar no grupo, o que reforça e estimula a relação de dependência entre seus integrantes, corroborando que os japoneses demonstram maior indulgência para relações de dependência, na qual os sujeitos verificam e se conformam com a posição/papel de cada um no grupo social.

Pelo exemplo da estrutura hierárquica do Bando dos Chapéus de Palha percebeu-se que os grupos sociais tendem a ser estruturados como famílias. Mesmo sob o viés profissional (empresa), a relação entre superior e subordinado não será puramente contratual. A dinâmica vertical influenciará nas relações, projetando o sentimento de dependência, quase de paternalismo pelo superior, e de lealdade pelo subordinado.

A hierarquia dos grupos piratas assemelha-se a dos grupos yakuza. A relação de devoção entre *oyabun* e *kobun*, a lealdade ao grupo, tido como família, refletem o forte comprometimento com o grupo social ao qual pertencem, seguindo as diretrizes do grupo, bem como cumprindo as obrigações e deveres de cada posição (*giri*), reforçando a importância da lealdade ao grupo e aos ideais do mesmo.

A hierarquia social não é ostensivamente marcada no mangá *One Piece*, pois a primeira missão do mangá é ser um produto vendável, e para o ser, o mangá deve entreter e agradar ao seu público-alvo. Assim é compreensível que as personagens do mangá não tenham a hierarquia tão demarcada, demonstrando os vários conflitos ocasionados por tal prática, afinal o seu consumidor quer relaxar e escapar das tensões diárias e não (re)vivenciá-las em seu momento de lazer. Por outro lado, uma total falta de hierarquia no mangá também não o tornaria vendável, pois haveria a possibilidade do consumidor japonês não se reconhecer nas personagens, pois estas não estariam integralmente inseridas na matriz cultural do país.

Neste trabalho também procurou-se ressaltar alguns aspectos importantes das interações sociais japonesas: o de não causar transtorno a terceiros, o de reconhecer e retribuir com o *on* (dívidas de gratidão) e o de cumprir o *giri* (deveres sociais). Por ser um mangá voltado para o público infanto-juvenil, sujeitos ainda em formação, as interações retratadas entre Luffy e seu Bando tendem a buscar o conceito ideal de interação social, numa relação de mútua dependência, na qual todos possuem um lugar no grupo e aceitam de boa vontade as diretrizes do mesmo e com dedicação e lealdade se esforçam para atingiras metas do grupo, ocasionando uma relação social mais íntima e solidária.

Verdadeiramente um pirata, o sujeito da experiência que se expõe singrando o desconhecido, um espaço indeterminado e perigoso, Luffy é o herói que conquista o desconhecido, abrindo precedentes para que outros também o façam. Luffy e seu bando originam-se de pessoas comuns que almejam ser melhores naquilo que realizam ou desejam, por meio de trabalho duro e força de vontade, mantendo-se fiéis a si mesmo e aos seus valores.

O mangá *One Piece* é um mediador entre a realidade nipônica e os diferentes e possíveis modos de retratá-la, conjurando uma pluralidade de significações, que permite ao seu leitor a reapropriação, desvio ou resistência dessas práticas promovendo um sentido construído, e inserido nesse sentido estão as representações dos fenômenos socioculturais.

Esta pesquisa buscou contribuir nas discussões a respeito do mangá, que figura como parte significativa da cultura popular japonesa e como produto de tal cultura está intrinsecamente ligado aos aspectos que constituem a sociedade japonesa, ampliando, e talvez inspirando, estudos a respeito da história em quadrinhos e da cultura japonesa.

Referências Bibliográficas

ARANTES, A. C. *O estatuto do anti-herói: estudo da origem e representação, em análise crítica do Satyricon de Petrônio e Dom Quixote de Cervantes*. Dissertação de mestrado. Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2008.

ÁRNASON, K. *History of yakuza*. Sigillum Universitatis Islandiae, 2014. Disponível em: <https://skemman.is/bitstream/1946/18070/1/Kristinn%20%C3%81rnason%20-%20Yakuza.pdf> Acesso: 25/05/2016.

BATISTELLA, D. *Palavras e Imagens: a transposição do mangá para o anime*. Tese de doutorado. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2014.

BENEDICT, R. *O crisântemo e a espada*. 3ª Edição, São Paulo: Perspectiva, 2009.

BOUQUILLARD, J. e MARQUET, C. *Houkusaï, first Manga Master*. Paris: Abrams, 2007.

BURUMA, I. *A Japanese mirror: heroes and villains of Japanese culture*. London: Atlantic Books, 2012.

CAGNIN, A.L. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. 10ª Edição. São Paulo: Editora Pensamento, 1997.

_____. *As máscaras de Deus Mitologia Oriental*. São Paulo, Palas Athena, 2004.

CHARTIER, R. *A história cultural: entre práticas e representações*. 2ª Edição Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.

_____. *O mundo como representação*. Estudos Avançados, São Paulo, Volume 05, N. 11, 1991: 173-191.

DAVIS, W. *Japanese religion and society: paradigms of structure and change*. Albany: State University of New York Press, 1984.

DICIONÁRIO DE SOCIOLOGIA, 2016. Disponível em: <http://bib.praxis.ufsc.br:8080xmlui/bitstream/handle/praxis/482/5023019-DICIONARIO-DE-SOCIOLOGIA.pdf?sequence=1>. Acesso: 23/06/2016.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FEIJO, M. C. *A O que é herói*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

FERREIRA, E.M.A. *A novela gráfica como releitura do bildungsroman: emancipação da imagem, do feminino e da infância no texto em quadrinhos*. Intersemiose Revista Digital. Recife. Ano II, N. 03, 2013.

FRYE, N. *Anatomia da crítica*. São Paulo: Cultrix, 1973.

GARCÍA, G. *Japanese cultural values in business relationships*. ARI 29/2015. Disponível em: http://www.realinstitutoelcano.org/wps/portal/rielcano_en/contenido?WCM_GLOBAL_CONTEXT=/elcano/elcano_in/zonas_in/ari29-2015-garcia-japanese-cultural-values-business-relationships Acesso: 03/04/2016.

GRAGERT, B. A., *Yakuza: The Warlords of Japanese Organized Crime*. Annual Survey of International & Comparative law: Volume 4, Ussue 1, 1997. Disponível em: <http://digitalcommons.law.ggu.edu/annlsurvey/vol4/iss1/9/> . Acesso: 22/09/2016.

GONZÁLEZ ,M. *A saga do anti-herói*. São Paulo: Nova Alexandria, 1994.

GUBERN, R. *Literatura da imagem*. Rio de Janeiro: Salvat Editoras do Brasil, 1979.

HALL, J.W. *Japan: from prehistory to modern times*. Tokyo: Charles E. Tuttle, 1997.

HANE, M. *Modern Japan: a historical survey*. 2 ed. Boulder: Westview Press, 1992.

HARREL, M. *Slightly out of character: shōnen epics, doujinshi and Japanese concepts of masculinity*. Mary Baldwin College, 2012. Disponível em: <http://www.virginiareviewofasianstudies.com/wp-content/uploads/2012/06/harrell>. Acesso: 20/04/2015.

IBATA-ARENS, K. C. *Alternatives to hierarchy in Japan: bussines networks as enabling institutions*. Paper presentation at Sloan Foundation Workshop on the Corporation as a Social Institution, 2001. Disponível em: <http://www.irle.berkeley.edu/culture/conference/ibata-arens.pdf> Acesso: 11/11/2016.

IMAMURA, A. E. *The Japanese Family*. Video letter from Japan II: A Young Family. 1990. Disponível em: <http://www.exeas.org/resources/pdf/japanese-family-imamura.pdf>. Acesso: 23/05/17.

INGULSRUD, J.E. e ALLEN, K. *Reading Japan Cool – Patterns of manga literacy and discourse*. New York: Lexington Books, 2009.

IRWIN, W. (Org.) *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2006.

KAPLA D.E. e DUBRO A. *Yakuza Japan's criminal underworld*. Berkley, Los Angeles, University of California Press, 1986.

KIKUCHI, W. *Relações hierárquicas do Japão Contemporâneo: um estudo da consciência de hierarquia na sociedade japonesa*. Tese de Doutorado. São Paulo, Universidade de São Paulo, 2012.

KRIGSFELD, J. *Yesterday's Loner: Parody and The Social Ambiguities of the Yakuza*. Tese para bacharel em artes. Middletown, Wesleyan University, 2010. Disponível em: wescholar.wesleyan.edu/cgi/viewcontent.cgi?rticle=1562&context=etd_hon_theses. Acesso: 10/10/2016

LEBRA, T.S. *Japanese patterns of behavior*. Hawaii: University of Hawaii Press, 1976.

LUYTEN, S.B. *O poder e a difusão dos quadrinhos japoneses como reflexo da sociedade nipônica*. Tese de doutorado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1987.

_____. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3ª Edição, São Paulo: Hedra, 2012.

MAAS, W. P. *O cânone mínimo: o Bildungsroman na história da literatura*. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

MACCLOUD, S. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2006.

MANNING, E. *Japanese families: modern vs tradicional*. 2003. Disponível em: <http://www.erdufylla.net/interim/essay.html> . Acesso: 12/12/2016.

MARTINS, M. D. F. *O conceito de herói em narrativas de alunos chineses de português língua não materna*. Dissertação de mestrado. Lisboa, Universidade Aberta, 2011. Disponível em: <http://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/2090> Acesso: 15/01/2016.

MORTON, W.S. *Japan: its history and culture*. 3ed. New York: Macgraw-Hill, 1994.

MULLER, L. *O herói*. São Paulo: Cultrix, 1997.

NAGADO, A. *O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal*. In: LUYTEN, S.B. *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 49-58.

NAKANE, C. *Towards a theory of japanese social structure: an unilateral society*. In: The Economic Weekly Annual Number, Volume 17, Issue nº 5-6-7, 1965. Disponível em: <http://www.epw.in/kn/author/chie-nakane> . Acesso: 30/05/2017.

_____. *Japanese Society*. Tokyo: Charles E. Tuttle, 1997.

NITOBE, I. *Bushido: The soul of Japan*. 1904. Disponível em: http://krishnamurti.abundanthope.org/index_htm_files/Bushido-the-Soul-of-Japan-by-Nitobe-Inazo.pdf Acesso: 30/03/2016.

NUNES, G.P. *O bushidô na visão de Nitobe: a Construção de uma identidade nacional a partir de um sistema ético*. Dissertação de Mestrado. São Paulo, Universidade de São Paulo, 2012.

_____. *As primeiras interpretações do giri para o ocidente*. In: Polemós, Volume 01, 2012:86-103, Brasília, 2012B. Disponível em: periodicos.unb.br/index.php/polemos/article/view/5642. Acesso: 06/02/2017.

ODA, E. *One Piece Volume 01*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 03*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 04*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 06*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 10*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 16*. São Paulo: Panini Comics, 2013.

_____. *One Piece Volume 21*. São Paulo: Panini Comics, 2013.

_____. *One Piece Volume 23*. São Paulo: Panini Comics, 2013.

_____. *One Piece Volume 24*. São Paulo: Panini Comics, 2014.

_____. *One Piece Volume 32*. São Paulo: Panini Comics, 2014.

_____. *One Piece Volume 38*. 2 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.

_____. *One Piece Volume 40*. 2 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.

_____. *One Piece Volume 46*. 2 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.

_____. *One Piece Volume 50*. 2 ed. São Paulo: Panini Comics, 2016.

_____. *One Piece Volume 52*. São Paulo: Panini Comics, 2015.

_____. *One Piece Volume 55*. São Paulo: Panini Comics, 2015.

_____. *One Piece Volume 58*. São Paulo: Panini Comics, 2015.

_____. *One Piece Volume 60*. São Paulo: Panini Comics, 2016.

_____. *One Piece Volume 61*. São Paulo: Panini Comics, 2016.

ONE PIECE WIKIA. Disponível em: http://onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece_Wiki. Acesso: 25/08/2017.

PRUSA, I. *Heroes beyond good and evil. Theorising transgressivity in japanese and western fiction*. In: Eletronic journal of contemporary Japanese studies, Volume 16, Issue 1, 2016. Disponível em: <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol16/iss1/prusa.html>. Acesso: 06/05/2017.

RICOUER, P. *História e Mito*, 1993. In: Enciclopedia delle Religioni, vol I, Oggetto e modalità della Credenza Religiosa. Disponível em: xa.yimg.com/kq/groups/20919555/1625967110/.../mito+e+historia+Paul+Ricoeur.doc. Acesso: 19/01/2016.

SAKURAI, C. *Os Japoneses*. São Paulo: Contexto, 2008.

SEKI, K. *The circle of On, Giri and Ninjo – Sociologist's point of view*. In: The annual reports on cultural science. Sapporo, Hokkaido University, 1957. Disponível em: hdl.handle.net/2115/33354. Acesso: 24/01/2017.

SCHIROKAWER, C. *A brief history of Japanese civilization*. Fort Worth: Harcourt Brace College. 1993.

SCHODOT, F. *Dreamland Japan: writings on modern manga*. Stone Bridge Press, 2013.

VARLEY, H. P. *Japanese culture*. 3 ed. honolullu: university of Hawaii Press, 1984.

VERGUEIRO, W. *História em Quadrinhos: seu papel na indústria de comunicação em massa*. Dissertação de Mestrado. São Paulo, Universidade de São Paulo, 1985.

VIANA, N. *Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de ferdinando*. Rio de Janeiro: Azougue, 2013.

WARGO, R. J. J. *Japanese ethics: beyond good and evil*. In: *Philosophy East and West*, Volume 40, nº4, 1990: 499-509. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/13999354> . Acesso: 29/04/2017.

YOSHIDA, M. *Giri: a Japanese indigenous concept*. 1996. Disponível em: <http://academic.csuohio.edu/makelaa/history/courses/his373/giri.html> Acesso: 04/11/2016.

Bibliografia Consultada

ADORNO, T. W. *A indústria cultural como mistificação das massas*. In: Adorno, Theodor. W. e Horkheimer, Max. *Dialética do esclarecimento - fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1986.

A GEEK IN JAPAN. Disponível em: <http://www.ageekinjapan.com/> Acesso: 30/05/2017.

ANSELMO, Z.A. *Histórias em quadrinho*. 1ª edição, Rio de Janeiro: Petrópolis, 1975.

ANDRADE, S.B. *José do telhado e António Silvino: a construção do herói ambivalente*. Tese de doutorado. Vila Real, Universidade de Trás-os-Monte e Alto Ouro, 2014. Disponível em: https://repositorio.utad.pt/bitstream/10348/3342/1/phd_sbandrade.pdf Acesso: 12/12/2015 .

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. 2ª edição, São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BARBER, C.; BRYCE, M.; KELLY, J.; KUNWAR, S. e PLUMB, A., T. *Manga and anime: fluidity and hybridity in global imagery*. In: *Electronic journal of contemporary Japanese studies*, Volume 01, 2010. Disponível em: <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2010/Bryce.html> Acesso: 06/05/2017.

BRAIT, B. *Bakhtin: Conceitos-chave*. 2ª Edição, São Carlos: Contexto, 2005.

BROWN, L. K. *The Japanese family*. University of Pittsburgh. Disponível em: <http://www.japanpitt.pitt.edu/essays-and-articles/society/japanese-family>. Acesso: 15/12/2016.

BURKE, P. *O que é história cultural?* 1ª Edição, Rio de Janeiro: Zahar 2005.

CAMPBELL, J. *O poder do mito*. 1ª Edição. São Paulo: São Paulo, Palas Athena, 1991.

CARLOS, G.S. *O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática do scanlation no Brasil*. Dissertação de Mestrado. Universidade de Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2011.

CHARTIER, R. *Defesa e Ilustração da noção de representação*. Revista Fronteiras, Dourados, MS, v.13, n24, p15-29, 2011.

CIRNE, M. *A linguagem dos quadrinhos, o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa*. 4º ed. Petrópolis: Editora Vozes. 1975.

COLDREN, D.A. *Literature of Bushidō: Loyalty, Honorable Death, and the Evolution of the Samurai Ideal*. International ResearchScape Journal: Vol. 1, Article 2, 2013.

DODSON, C.B. *A different kind of hero: teaching the "tale of Genji" to American undergrads*. Paper present in Annual Meeting of College English Association, 1992. Disponível em: https://archive.org/stream/ERIC_ED351682/ERIC_ED351682_djvu.txt Acesso: 04/10/2015.

ELIADE, M. *Mito e realidade*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

FRÉDÉRIC, L. *O Japão, dicionário e civilização*. São Paulo: Globo, 2008.

FURUYAMA, G. *Mangá e a transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshi*. Dissertação de mestrado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2008.

GLOBAL BUSINESS CULTURE. *Japanese business structures*. Disponível em: <http://www.worldbusinessculture.com/country-profiles/japan/business-structures/>. Acesso: 02/02/2017.

GRAVETT, P. A. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.

GYABBO! *A importância dos irmãos na família japonesa*. 2014. Disponível em: <https://www.genkidama.com.br/gyabbo/2014/11/16/a-importancia-dos-irmaos-na-familia-japonesa/> Acesso: 03/05/2017.

GONÇALVES, G.E. *O dever do sacrifício: uma reflexão sobre as motivações dos pilotos kamikazes na Segunda Guerra Mundial*. Dissertação de mestrado. Vitória, Universidade Federal Espírito Santo, 2012.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HOLLOWAY, S. D. *Japanese women, parenting and family life*. 2010. Disponível em: http://www.childresearch.net/papers/parenting/2010_02.html. Acesso: 12/12/2016.

IKEDA, D. *Clássicos da literatura japonesa – comentários e discussões*. Rio de Janeiro: Record, 1974.

INTERNATIONAL ENCYCLOPEDIA OF THE SOCIAL SCIENCES. *Japanese society*. Disponível em: <http://www.encyclopedia.com/social-sciences/applied-and-social-sciences-magazines/japanese-society#E> Acesso: 25/04/2017.

KOBAYASHI, T. *Ukiyo-e An introduction to Japanese woodblock prints*. New York: kodansha Internacional, 1997.

KÔICHI, M. *The Emperor of Japan: A historical study in religious symbolism*. Japanese Journal of Religous studies. Volume 4, N. 6, 1979: 522-565. Disponível em: <https://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/2197>. Acesso: 25/02/2017.

KOJIKI. Translation by Bassil Hall Chamberlain, 1919. Disponível em: <http://www.sacred-texts.com/shi/kj/index.htm>. Acesso: 16/12/2015.

KOTHE, F. *O herói*. 2ª Edição. São Paulo: Conrad, 1987.

LEVI-STRAUSS, C. *Mito e realidade*. Coletivo Sabotagem, 1978. Disponível em: <http://200.144.182.130/cje/anexos/pierre/LEVISTRAUSSCMitoesignificado.pdf>. Acesso: 21/02/2016.

LITTLETON, C.S. *Yamato-takeru: An 'Arthurian' hero in Japanese Tradition*. In: *Asian folklore Studies*, Volume 54, 1995: 259-274. Disponível em: nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/173. Acesso: 02/04/2016.

MACCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro*. São Paulo: M.Books, 1995.

MENEGUSSO, G. *O duplo narciso: o herói da modernidade em o Retrato de Dorian Gray, de Oscar Wilde e A esfinge de Coelho Neto*. Dissertação de mestrado. Frederico Westphalen, Universidade Regional e Integrada do Alto Uruguai e das Missões, 2012. Disponível em: <http://www.fw.uri.br/NewArquivos/pos/dissertacao/17.pdf>. Acesso: 13/03/2016.

MIETTO, L.F. *O Kojiki e o universo mitológico japonês da antiguidade*. Estudos Japoneses n 15. São Paulo: USP, 1995.

MONOKO, T. *Trends of fiction in 2000s Japanese pop culture*. In: *Electronic journal of contemporary Japanese studies*, Volume 14, Issue 2, 2014. Disponível em: <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss2/tanaka.html> . Acesso: 06/05/2017.

MOYA, Á. *História da história em quadrinhos*. 2ª edição, São Paulo: Brasiliense, 1996.

MUSSARELLI, F. *Análise de quadrinhos japoneses sob a ótica de Bakhtin : o mangá como material de referência para a cultura japonesa*. Dissertação de mestrado, São Carlos, Universidade federal de São Carlos, 2013.

NAKASENDOWAY. *The Japanese family system*. Disponível em: <https://www.nakasendoway.com/the-japanese-family-system/> Acesso: 30/06/2017.

OHNUKI-TIERNEY, E. *The emperor of Japan as deity (kami)*. In: *Ethnology*, Volume 30, n 03, 1991. Disponível em: www.jstor.org/stable/3773631. Acesso: 27/10/2016.

ODA, E. *One Piece Volume 02*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 05*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 07*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 08*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 09*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 11*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 12*. 9 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.

_____. *One Piece Volume 13*. 9 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.

_____. *One Piece Volume 14*. 13 ed. São Paulo: Panini Comics, 2016.

_____. *One Piece Volume 15*. São Paulo: Panini Comics, 2013.

_____. *One Piece Volume 17*. São Paulo: Panini Comics, 2013.

_____. *One Piece Volume 18*. São Paulo: Panini Comics, 2013.

_____. *One Piece Volume 19*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 20*. 06 ed. São Paulo: Panini Comics, 2014.

_____. *One Piece Volume 22*. São Paulo: Panini Comics, 2014.

_____. *One Piece Volume 25*. 23 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.

_____. *One Piece Volume 26*. São Paulo: Panini Comics, 2014.

- _____. *One Piece Volume 27*. São Paulo: Panini Comics, 2014.
- _____. *One Piece Volume 28*. São Paulo: Panini Comics, 2014.
- _____. *One Piece Volume 29*. São Paulo: Panini Comics, 2014.
- _____. *One Piece Volume 30*. 12 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 31*. 12 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 33*. 07 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 34*. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 35*. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 36*. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 37*. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 39*. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 41*. 2 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 42*. 2 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 43*. São Paulo: Panini Comics, 2012.
- _____. *One Piece Volume 44*. São Paulo: Panini Comics, 2012.
- _____. *One Piece Volume 45*. São Paulo: Panini Comics, 2012.
- _____. *One Piece Volume 47*. 2 ed. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 48*. 3 ed. São Paulo: Panini Comics, 2016.
- _____. *One Piece Volume 49*. 3 ed. São Paulo: Panini Comics, 2016.
- _____. *One Piece Volume 51*. 2 ed. São Paulo: Panini Comics, 2016.
- _____. *One Piece Volume 53*. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 54*. São Paulo: Panini Comics, 2015.
- _____. *One Piece Volume 56*. São Paulo: Panini Comics, 2016.

_____. *One Piece Volume 57*. São Paulo: Panini Comics, 2016.

_____. *One Piece Volume 59*. São Paulo: Panini Comics, 2016.

SATO, C.A. *JAPOPOP: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo, NSP – Hakkosha, 2007.

SILVA, R. P. A. *Fansub e Scanlation: caminhos da cultura pop japonesa de fã para fã via web*. Trabalho apresentado no XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Rio de Janeiro. 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2009/resumos/R14-0145-1.pdf> . Acesso: 01/10/2014.

SCHODOT, F. *Mangá! Mangá! The world of Japanese comics*. Tokyo: kodansha Internacional, 1988.

SOBRE JAPÃO E OS JAPONESES. *Giri*. 2005. disponível em: <http://japaoejaponeses.org/giri-%E7%BE%A9%E7%90%86/> Acesso: 20/05/2017.

_____. *O imperador é um deus*. 2006. Disponível em: <http://japaoejaponeses.org/o-imperador-e-um-deus/> Acesso: 20/05/2017.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE BUGEI. *O giri japonês e o jeitinho brasileiro*. Disponível em: <http://www.bugei.com.br/news/index.asp?id=4245> Acesso: 05/05/2017.

STUDY OF ANIME. Disponível em: <http://www.studyofanime.com/> . Acesso: 06/06/2016.

SUZUKI, E. *Literatura Japonesa 712-1868*. São Paulo: Editora do escritor. 1979.

VERGUEIRO, W. *Super-heróis e cultura americana*. In: VIANA, N. e REBBLIN, I.A (Org.). *Super-heróis, cultura e sociedade*. São Paulo: Ideias & Letras, 2011.

WAKABAYASHI, M. e HORIOKA, C. Y. *Is the eldest son different? The residential choice of siblings in Japan*. In: Working Paper n 004, Center for Japan-U.S, Business and Economic Studies. New York University. 2006. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.503.1519&rep=rep1&type=pdf> . Acesso: 24/11/2016.

YAMASHIRO, J. *Japão: passado e presente*. São Paulo: Hucitec, 1978.