

MANGÁ E STORYTELLING: UM ESTUDO DA NARRATIVA DE *ONE PIECE*¹

Mattheus Luiz BARBOSA²
Julliane BRITA³

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma análise narrativa de como podem ser usados os Sete Princípios de Narrativa Transmídia de Henry Jenkins (2009) a partir do uso destes princípios não só na obra em si, mas também nas diversas mídias sobre a obra *One Piece*, de Eiichiro Oda, originalmente publicada em mangá, a história em quadrinho japonesa.

PALAVRAS-CHAVE: Storytelling, narrativa transmídia, *One Piece*.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo busca analisar a obra de origem japonesa *One Piece*, lançada inicialmente como um mangá em 1997. Reconhecido mundialmente, *One Piece* não possui somente presença midiática como um mangá, mas também possui animação, jogos, camisetas, figuras de ação e até mesmo parque temático. Cerca de seis anos atrás, um programa de TV Japonês chamado Baka Furi divulgou, através de suas pesquisas, que Eiichiro Oda, o autor de *One Piece*, tem o faturamento de mais de 3 bilhões de ienes anualmente, o que foi calculado baseado em audiências do anime, suas comissões, royalties e etc.

Com o sucesso do volume 95, a série alcançou o total de 460 milhões de cópias vendidas ao redor do mundo todo, com a previsão de que possa chegar até mesmo a 500 milhões de cópias.

A análise da obra é feita a partir dos sete princípios das narrativas transmidiáticas (ou *transmedia storytelling*, como é também chamada em estudos sobre o tema) elencados por Henry Jenkins, utilizando como base o livro *Cultura da Convergência* (2009), em que o autor aborda como o cenário cultural atual é caracterizado por diferentes tipos de mídia, o comportamento dos públicos em relação

¹ Artigo apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário FAG, no ano de 2020.

² Acadêmico do 8º período do curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário FAG. E-mail: mlbarbosa@minha.fag.edu.br

³ Professora orientadora. E-mail: julliane@fag.edu.br

a isso e como as narrativas são desenvolvidas através destes diferentes tipos de mídia, fazendo grandes análises dentro da cultura pop a partir de obras de grande nome como *Harry Potter* ou *Star Wars*.

A realização deste artigo é justificada pelo impacto que pode ser causado no viés transmidiático dentro da obra *One Piece*, a maneira que os sete princípios de Henry Jenkins são aplicados e podem ser citados como exemplo, nos mostrando como uma visão transmidiática leva uma obra ainda mais longe, cativando cada vez mais as pessoas a não somente se interessarem pela mídia inicial, mas também mostrando que diferentes tipos de mídia podem atrair ainda mais pessoas para um universo dentro da indústria *pop*.

Assim, por meio da análise das técnicas de *transmedia storytelling* utilizadas na construção narrativa de *One Piece*, também é possível contribuir com a publicidade, uma vez que se trata de um campo para o qual produzimos peças que podem ser aprimoradas ao se valer de tais técnicas.

2 ONE PIECE: UMA HISTÓRIA DE MUITAS PARTES

O mangá *One Piece* foi criado por Eiichiro Oda, sendo escrito e ilustrado por ele. Publicado pela primeira vez em 1997, já foi recorde de vendas várias vezes, não só no Japão, mas também no mundo inteiro. Depois de lançado o mangá, o mesmo criador lançou o anime homônimo.

A obra conta a história do protagonista Monkey D. Luffy, que almeja ser o rei dos piratas, em uma longínqua jornada em busca do tesouro do antigo rei dos piratas Gol D. Roger. Luffy começa sua trajetória como um capitão pirata buscando seus tripulantes, os quais também são importantes para a trama.

A tripulação de Luffy tem uma caracterização única, cada personagem possui própria história com passados trágicos, culminando no acolhimento recebido pelo divertido e inspirador capitão. Cada um tem as suas funções, visando não só a operar o navio, mas também o combate quando enfrentam tripulações rivais.

Mais à frente, Luffy e o seu bando serão reconhecidos como “Os Piratas do Chapéu de Palha”, por conta de Luffy ter um apego sentimental enorme a este

acessório que recebeu de seu mentor, o pirata experiente - e um dos maiores piratas deste mundo fictício - Shanks, o Ruivo.

A partir de 1999, *One Piece* começou a contar também com um anime, distribuído pela 4 kids nas Américas, com exceção da América Central. Em território brasileiro, o anime é distribuído pela Crunchyroll, plataforma de *streaming* de animes e novelas japonesas. A plataforma possibilita a transmissão no mesmo dia em que os episódios novos estreiam no Japão.

No ano de 2015, a plataforma *Crunchyroll* confirmou que passaria a completar gradativamente o catálogo com os episódios de *One Piece* que, no momento, está em andamento.

A adaptação também se tornou um dos animes mais populares do mundo. De 1999 até a atualidade, está entre os animes com maior número de audiência. É também o único que segue atualmente da antiga “trindade da Shonen Jump”, os três animes e mangás mais famosos da marca chamada Shonen Jump, junto com *Bleach* e *Naruto*. Atualmente, *One Piece* continua com a publicação do mangá e a exibição do anime, estando atualmente no arco de *Wano*, com mais de 900 episódios.

A narrativa também gerou jogos eletrônicos, lançados para celular e computador, além de diversos outros produtos, como bonés, camisetas, chaveiros, *action figures*, entre outros. É sobre o desdobramento dessa narrativa que este artigo tratará.

Antes de seguir observando os elementos transmidiáticos da obra, vale identificar de onde ela parte. O mangá é nada menos do que histórias em quadrinhos. Conhecidas popularmente nos Estados Unidos como “Comics” ou “Comic Books”, os quadrinhos podem ter nomenclatura diferente ao redor do globo. No Brasil, trata-se dos “Gibis”, “Revistinhas” ou só “Quadrinhos” mesmo. Para Ramos (2017), o mangá pode até mesmo figurar como uma parte significativa da cultura popular japonesa moderna e se prova como um grande produto, sendo ligado fortemente a aspectos que constroem a sociedade nipônica.

Já *anime* significa literalmente “animação”. No Japão, usam o termo *anime* para se referir a quaisquer tipos de animações, independente do país de origem. Já no Ocidente, essa palavra se refere exclusivamente a animações oriundas do Japão, ou produzida por japoneses. De acordo com Soares (2013), os animes também foram causa de popularização dos mangás fora do Japão, porque muitas vezes eles são

feitos baseados em seus mangás e chegam, assim, com mais facilidade em outros países.

Figura 1 - A tripulação dos piratas do Chapéu de Palha, os protagonistas da série.

[v · e · ?]				
Piratas do Chapéu de Palha				
Membros				
				
Monkey D. Luffy	Roronoa Zoro	Nami	Usopp	Sanji
				
Tony Tony Chopper	Nico Robin	Franky	Brook	Jinbe

Fonte: [https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Piratas do Chap%C3%A9u de Palha](https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Piratas_do_Chap%C3%A9u_de_Palha)

Figura 2 - Shanks, o Ruivo. Um dos maiores piratas do mundo de *One Piece*, que funciona como uma espécie de mentor para Luffy.



Fonte: <https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Shanks>

2 A NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA EM ONE PIECE

A cultura da convergência, descrita por Henry Jenkins (2009), nos leva numa jornada explorando diferentes ambientes por onde diferentes mídias são capazes de ser tão influentes em uma obra quanto a fonte primária; ou seja, se uma obra teve seu ponto de partida em um livro, ela pode ter um filme tão influente quanto a obra original.

O livro em que Jenkins faz suas considerações sobre esse conceito nos mostra que não é só no viés de entretenimento ou publicitário que a transmídia se destaca, mas também em viés ideológico, citando até situações do Oriente Médio como exemplo, logo de início em sua introdução.

Para Jenkins (2009), *storytelling transmedia* abrange a integração de múltiplos textos que criam uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia. “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na

forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor” (JENKINS, 2009, p. 142). Além disso, cada vez que o espectador tem acesso a um produto, a experiência é diferente e deve ser autônoma, ou seja, não é preciso ver o filme para gostar do jogo, e assim por diante.

Com *One Piece*, não é diferente. A obra teve seu início como mangá em 1997 e foi transformada em anime em 1999. O anime conta atualmente com mais de 900 episódios transmitindo a narrativa do mangá, além de ter arcos *filler*, que são histórias que não existem no mangá, conteúdos extras explorando alguns pontos de alguma narrativa de personagem ou envolvendo a tripulação em alguma emboscada que não existiu na história original.

O *filler* é não canônico para a história no geral, isto é, não faz parte da história original, deixando-se ser apenas um bônus, não tendo relevância de maneira substancial para o desenrolar da história ou na trama principal, mas não deixa de ser importante para a série em si, pois adiciona conteúdo, cria novos personagens, novos diálogos e nos mostra uma visão alternativa de alguns personagens da tripulação.

Como, por exemplo, o espadachim Roronoa Zoro, primeiro membro a entrar na tripulação de Luffy, e o cozinheiro Sanji são os dois combatentes mais fortes do bando depois do capitão. Eles não se dão bem, existem divergências entre eles e costumam brigar por motivos triviais. Embora sejam grandes amigos, eles transmitem a aura de “amigos rivais”. Porém, em um dos arcos *filler*, eles decidem trabalhar juntos e demonstram respeito mútuo, deixando de lado a rivalidade e enxergando um ao outro como grandes amigos de tripulação, reconhecendo a importância um do outro.

Essa é uma das vantagens dos arcos *filler*, que só existem na mídia do anime, para que ele continue sendo atualizado, mas sem ultrapassar o mangá, que tem um ritmo de publicação mais lento por suas características midiáticas. O conteúdo extra, então, torna-se algo tão interessante e marcante de se acompanhar quanto a história original, mas sem prejuízo de compreensão dessa mesma obra. Dificilmente um grande fã gostaria de acompanhar somente uma das mídias da obra. Acompanhando mangá e anime, os fãs conseguem uma absorção de conteúdo mais proveitosa se comparada ao foco em apenas uma mídia. O fato de uma mídia não anular a outra é uma das características da convergência descrita por Jenkins (2008).

a convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias,

mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento (JENKINS, 2008, p.41).

Também existem os jogos de *One Piece* que, por sua vez, adicionam também conteúdo extra interessante, como mapas, melhor exploração de poderes e possibilidade de controlar os personagens por meio da utilização desses poderes, que por muitas vezes, pouco apareceram na obra original. Isso possibilita ao jogador observar como os poderes funcionam, como seria ver aquilo no anime, e também explorar mapas novos, personagens carismáticos, comprar melhorias para o personagem, ampliando a experiência com a obra.

Este é outro ponto da convergência midiática. A participação do espectador por meio das tecnologias da informação mostra o poder da interatividade e aquilo que Jenkins (2008) chama de “entretenimento para a era da inteligência coletiva”. O autor observa o mesmo efeito na trilogia *Matrix*, que começou a ser exibida em 1999.

Pierre Lévy especula sobre que tipo de obras estéticas responderia às exigências das culturas do conhecimento. Primeiro, ele sugere que a “distinção entre autores e leitores, produtores e espectadores, criadores e intérpretes irá se dissolver” e formar um “circuito” (não exatamente uma matriz) de expressão, com cada participante trabalhando para “sustentar a atividade” dos outros. A obra de arte será o que Lévy chama de “atrator cultural”, unida, criando uma base comum entre as diversas comunidades; podemos também definir a obra de arte como um ativador cultural, impulsionando sua decifração, especulação e elaboração. O desafio, diz ele, é criar obras com profundidade suficiente para justificar um empreendimento em tão larga escala: “Nosso primeiro objetivo deveria ser evitar que a obra seja concluída muito rápido” (JENKINS, 2008, p. 141).

O mangá mostra o lado mais puro de sua história, focando somente no principal. Tudo do mangá é considerado canônico, mas também tem o seu conteúdo exclusivo, como o “SBS” (abreviação de *Shitsumon o Boshu Suru*, “Estou aceitando perguntas”), que possibilita que os leitores do mangá se comuniquem com o criador da história. A interação não se resume somente a responder perguntas dos fãs, mas também por este meio se pode fornecer aos fãs informações úteis para a história, ou curiosidades, como a idade dos personagens, e outros fatos sobre a narrativa que não são de imediato tão evidentes, e, em raras ocasiões, até mesmo aceitar sugestão dos fãs e torná-las de origem canônica, como datas de aniversário.

Também se revelam coisas extremamente peculiares do autor, como personagens colocados de maneira “escondida”. O “Panda Man”, que pode ser até baseado no clássico *Onde Está Wally?*, é um desses casos. Oda coloca Panda Man em diversos cenários em diferentes arcos ou cenas, no anime e no mangá e, através do SBS, ele esclareceu que não passa de uma brincadeira, uma pequena homenagem e um extra escondido.

Entre as duas mídias iniciais da história há coisas semelhantes mas também nos tornamos cientes de que existe exclusividade de conteúdo, por mínimo que seja, cada mídia tem suas peculiaridades.

Por exemplo, o anime teve a censura em diversos países, sendo um deles o Brasil. Sanji, um dos membros da tripulação protagonista dos Chapéu de Palha é um fumante compulsivo. Na censura, o cigarro foi substituído por um pirulito.

Rifles de marinheiros ou piratas ter uma rolha presa na ponta do cano, o sangue ser transformado em água ou não aparecer foram mudanças implementadas na versão “4 kids” para TV. A versão do anime que é lançada oficialmente tem todo o conteúdo sem censura.

No mangá, não existe a censura. Existe o sangue, ou até mesmo diferenças com a versão oficial do anime não censurado. Um dos maiores exemplos é Zeff, pai adotivo e mentor de Sanji, que era um pirata e o salva de um afogamento, trazendo Sanji para uma rocha, onde os dois passam dias e dias aguardando resgate. Zeff, no mangá, corta a própria perna e a come, deixando toda a comida que conseguiu antes do naufrágio para Sanji, para que ele não morra de fome. No anime, Zeff perde o membro enroscando-o em uma corrente de âncora, e não vê alternativa senão decepar a própria perna para mergulhar mais fundo e resgatar Sanji.

Já no mangá, as cenas são mostradas de maneira mais crua, mais objetiva. No anime, existem diálogos mais longos em algumas cenas, como na introdução de Usopp, o terceiro membro do bando. Ele tem uma conversa mais longa no anime do que no mangá, sendo no mangá um diálogo mais breve e objetivo.

Esses detalhes que marcam a diferença entre o anime e o mangá são sutis, mas dão conta de evitar a redundância, indicada por Jenkins (2008) como negativa. Para ele, a repetição acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso de uma

franquia. “Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor” (JENKINS, 2008, p. 142).

Para observar como são expressadas as características da narrativa transmidiática, este artigo passa a compreensão da obra analisada a partir dos sete princípios fundamentais, segundo Jenkins (2009), que são chave para a transmídia nos dias de hoje.

2.1 DISSEMINAÇÃO X PENETRAÇÃO

Esse princípio pode ser encaixado como engajamento de conteúdo através de redes sociais. Fóruns da comunidade, perfis sobre a série, ou até mesmo recomendações para terceiros, mesmo que *off-line*, são exemplos. É como se a série estivesse se espalhando, dos meios eletrônicos e tecnológicos até ao tradicional boca a boca.

Capacidade de uma narrativa ser propagada e aprofundada por todas as mídias. Ou seja: potencial, e força de compartilhamento de conteúdo nas mídias e potencial de exploração do conteúdo de modo a permitir ao espectador que se envolveu com a história se aprofunde mais (KEZERLE; BRITA, 2016, p. 8).

O público de *One Piece*, entre todas as obras distribuídas pela Shonen Jump, nos prova que existe uma grande quantia de pessoas em engajamento com a obra. O SBS aproxima os fãs do autor, os possibilita questionarem o universo, compartilharem nas redes sociais o que foi dito ou mostrado pelo autor, sem falar na grande quantia de memes ou empolgação a cada capítulo que sai.

A cada novo capítulo a obra tem se provado reveladora e empolgante para os fãs. Sempre que algum capítulo é lançado, algum “boom” ocorre nas redes sociais. A rede social Twitter, por exemplo, fica com *One Piece* nos assuntos mais comentados por horas. Muitas pessoas fazem *tweets* discutindo sobre, postando fotos, reações, ou até mesmo desafiando fãs de outras obras, perguntando se elas chegam a empolgar tanto quanto *One Piece*.

Os fãs de *One Piece* se mostram cada vez mais convictos com a saga de Luffy e sua tripulação, focando não só em falar de conteúdo da obra ou de debaterem sobre teorias em grupos de redes sociais. Eles também recomendam para vários conhecidos. Diversas pessoas conhecem *One Piece* pelo o que é compartilhado,

muitos fãs já deixaram claro que de início tentaram acompanhar a obra só pra ver se ela era tão boa quanto dizem, e acabaram por acompanhar e tornarem-se fãs cada vez mais interessados em acompanhar a história.

Figura 3 - Reprodução de um SBS: disseminação e aprofundamento da obra.



Fonte: <https://onepieceex.net/sbs/online/94/#5>

One Piece no Japão é muito bem reconhecido. Existem estátuas que fazem homenagens a personagens, refrigerantes, chaveiros, é tudo muito popular. Uma das grandes qualidades deste tipo de conteúdo é justamente fazer as pessoas quererem

sair da zona de conforto de só conhecerem os personagens pela embalagem e procurar se aprofundar mais na obra, no que ela causa de impacto ou por que é tão popular.

Vai de penhores até propagandas. *One Piece* também foi uma das obras populares usadas pelos japoneses para conscientizarem sobre a quarentena na crise do Coronavírus de 2020, com personagens pedindo que não saíssem de casa sem que fosse necessário, e que tomassem os devidos cuidados com higiene, para continuarem fortes e acompanharem suas aventuras.

Figura 4 - Estátua de Luffy em Kumamoto



Fonte: <https://onepieceex.net/estatua-do-luffy-aumentou-a-economia-de-kumamoto-em-2-6-bilhoes-de-ienes/>

2.2 CONTINUIDADE X MULTIPLICIDADE

É a capacidade de receber conteúdo novo, mas sem desrespeitar o que já é colocado antes na história. Seja a jornada de um personagem ou o que ele adquiriu através dela, ou simples localidades. Também trabalha com o universo alternativo, que pode nos mostrar realidades diferentes, o que implica ser no famoso “e se” em

One Piece. Trata da coerência que a narrativa transmidiática tem que manter (KEZERLE; BRITA, 2016).

A continuidade de conteúdo em *One Piece* é grande, como já mencionado neste artigo. Existem diversos jogos, arcos extras que nos possibilitam ver um pouco mais de personagens ou do universo da obra sem anular tudo o que já nos foi apresentado. Por exemplo, alguns jogos de *One Piece* nos levam a explorar lutas com poderes de personagens que apareceram pouco, mas que já tiveram os seus poderes revelados, nos mostrando o que tal personagem é capaz de fazer, o que nos faz agregar mais à interpretação do personagem em si. Também sobre localizações, como explorar ilhas que já foram apresentadas na obra, falar com personagens locais para conhecer melhor sobre a região, o que nos faz reparar ainda mais nos cenários e querer explorar ainda mais, mas sempre respeitando o que já foi apresentado ou o que ainda pode aparecer, não extrapolando e não nos fazendo ter um viés precipitado de alguns personagens ou lugares, mas sim nos fazendo explorar ainda mais o que já existe e desejar pelo futuro que está por vir da obra.

Figura 5 - Continuidade em outras mídias: jogo de videogame.



Fonte: <https://onepieceex.net/lancamento-one-piece-pirate-warriors-4/>

A multiplicidade nos é mostrada logo com o início de tudo, com papéis diferentes de alguns personagens, mudando seu alinhamento no mundo, caracterização e visão sobre os piratas.

No primeiro esboço lançado pelo autor, o *Romance Dawn*, podemos ver o avô de Luffy como pirata, sendo que na série principal o personagem é um marinheiro considerado não só uma patente significativa de vice-almirante, como também é reconhecido como lenda e herói da marinha. Logo no começo vemos Luffy se espelhando nele e não em Shanks para começar a sua trajetória como pirata, soltando a icônica frase desse esboço, mais tarde publicada como um extra para os fãs da obra, que deixou os fãs confusos: “Ei, Luffy! Ser pirata é muito bom!”.

Isso nos permite explorar como seria uma realidade alternativa em que Luffy tivesse se espelhado em seu avô, antes marinheiro, agora um pirata, o que mudaria não só esse pequeno fator, mas também o objetivo de outros personagens que são considerados de suma importância para o desfecho da obra e que foram apresentados logo nos arcos iniciais.

O primeiro tripulante de Luffy, Roronoa Zoro, seria um dos inimigos dos primeiros arcos, nos trazendo assim um viés totalmente diferente, já que o personagem é um dos mais aclamados da tripulação e da obra, e também porque o personagem foi um dos primeiros a confessar seu sonho: o de ser o melhor espadachim no mundo; isso causa um enorme impacto na construção da personagem e seu confronto com Mihawk, o melhor espadachim do mundo de *One Piece*, que motiva Roronoa a superá-lo.

Figura 6 - Multiplicidade: protótipo de *One Piece*, originalmente publicado como mangá, é adaptado para anime.



Fonte: <https://onepieceex.net/primeira-adaptacao-romance-dawn-irara-anime/>

2.3 IMERSÃO X EXTRAÇÃO

Trata de como o consumidor consegue mergulhar cada vez mais no universo, se conectar com a atmosfera da série, ter um maior aprofundamento nela ou como trazer o que é exclusivo desse mundo para a vida real, trazendo também para o nosso cotidiano.

A Imersão faz com que sejamos transportados para outros mundos, sem sair do lugar. O desejo de viver uma fantasia, transmitida pelas narrativas de um determinado universo ficcional, induz o nosso cérebro a sintonizar o enredo proposto e anular temporariamente o mundo real a nossa volta. É a sensação de estarmos participando da história em outra dimensão. Esse mergulho em busca de uma experiência imersiva tem como característica o prazer de vivenciar a situação (BIEGING, 2013).

A imersão, então, leva o espectador para dentro do universo da obra. É o que acontece na Tokyo *One Piece* Tower, parque temático construído a partir da série,

que foi pensado para fazer com que os fãs possam viver dentro da série, nem que apenas por alguns instantes.

A torre tem diversas atrações baseadas no universo de *One Piece*, de shows de teatro até diversos jogos baseados em alguns personagens, como usar o estilingue de Usopp, o atirador do bando, para tiro ao alvo contra inimigos, passeio guiado por Chopper, o médico do bando, que leva visitantes a conhecerem alguns cômodos do

interior do navio dos Chapéus de Palha, o Thousand Sunny, como quartos, cozinha, lugares onde os personagens costumam ficar durante suas viagens no mar.

A torre também possui seu comércio, lojas que oferecem produtos exclusivos encontrados a venda apenas na Tokyo *One Piece Tower*.

Além de também ter restaurantes e cafés temáticos, com partes de cenários, como partes de um navio, para que os visitantes de fato, possam entrar no mundo de *One Piece*.

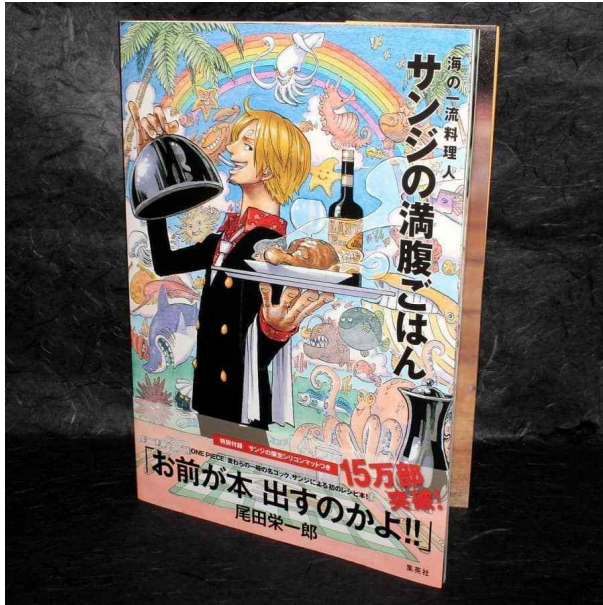
Figura 7 - Tokyo *One Piece Tower*: imersão em parque temático.



Fonte: <https://www.thrillophilia.com/tours/tokyo-one-piece-tower-ticket>

Na extração, por sua vez, observamos a retirada de algo desse universo, para que o espectador leve com ele um pouco da história. Existem vários itens que são, por exemplo, vendidos no parque temático, e não existem outros meios de adquiri-los.

Figura 8 - Livro de receitas de *One Piece*: extração.



Fonte: <https://mundo-nipo.com/culinaria/15/06/2018/livro-de-receitas-de-one-piece/>

2.4 CONSTRUÇÃO DE UNIVERSO

Como já mencionado anteriormente, é necessário um universo com muitos detalhes e suficientemente grande para a narrativa conseguir se expandir de maneira satisfatória, a fim de cada mídia ter como finalidade também auxiliar no conhecimento sobre esse vasto universo.

O universo de *One Piece* é extenso não somente em história sobre seus personagens, mas também nas facções que cobrem o universo e localidades, desde pequenas vilas até países todos, o fundo do mar, tudo tem um propósito.

Países inteiros foram criados, com seus povos, cultura, estação que é um padrão na região, até mesmo famílias inteiras foram desenvolvidas com um princípio no universo, não somente nos fazendo pensar que ele é extenso em questão de território a ser explorado pelos personagens, mas também nos fazendo perceber que cada lugar pode ter um desfecho - assim como atualmente, no arco de Wano, o país visa abrir suas fronteiras para o resto do mundo, um país que até ao momento vive isolado, sob um regime militarizado de um Shogun, baseado em antigos líderes militares japoneses.

É importante salientar que cada mídia tem sua exclusividade de conteúdo, embora sem retirar ou anular o conteúdo da série mostrado até então, como arcos extras no anime que não existem no mangá e podem ser aprofundados somente nesta mídia, ou como é interessante explorar mapas novos ou antes inexplorados nos jogos. Há cidades inteiras que têm seus habitantes com diálogos exclusivos que não

necessariamente existem no anime ou no mangá, mas sim em seus jogos, que exaltam não somente o fato de passar por níveis e derrotar inimigos poderosos, mas também a capacidade de explorar, poder sentir como os personagens agiriam entrando em um novo mundo, um universo não mostrado no anime ou no mangá.

O mapa mundial de *One Piece* é inteiramente fictício e nos mostra que pode ser criativo além de vasto, porém, alguns palcos importantes podem ser baseados em lugares reais, como o Coliseu do arco de Dressrosa, evidentemente baseado na velha arena do império romano.

Figura 9 - Locais da história baseados em locais reais: criação de universo.



Fonte: <https://www.pinterest.co.uk/pin/287386019957692547/>

2.5 SERIALIDADE

Trata do desdobramento da história, o que deve motivar o consumidor da obra a não parar de acompanhá-la. Enredos que podem ficar em aberto com explicações pendentes, partes onde tudo se encaixa, o que pode fazer os leitores esperarem por mais, tudo o que faz com que tenham vontade de continuar a história.

A serialidade de *One Piece* é muito bem explícita durante a obra. O autor Eiichiro Oda nos deixa em aberto vários mistérios que ele sempre resolve, mesmo que

mais de 200 capítulos depois, o que te faz de forma intrigante querer continuar a saga até ter o que de fato queria, explicado.

Por exemplo, não muito a frente da série vemos personagens falando de suas famílias ou de como eram os familiares - nisso, vemos a silhueta de Sanji, um pouco mais afastado, não falando sobre e aparentemente se reservando sobre o assunto. Isso se deve ao fato de que, como descobrimos em capítulos posteriores, a família dele o negava pelo fato de ser normal e não possuir modificações genéticas como os outros filhos.

Isso faz parte do motivo de *One Piece* ser aclamado, o autor dificilmente deixará detalhes em aberto ou sem suas devidas explicações. Pode ser que demore, pode ser que não, mas as explicações sempre chegarão e sempre terão seu devido desfecho revelado. Isso não contribui apenas para que as pessoas acompanhem a jornada de Luffy e seus companheiros de navio, mas também faz com que façam ligações importantes entre personagens, teorias, e até mesmo esperam descobrir cada vez mais sobre os personagens dos quais já gostam, esperando verem resultados depois de tanto tempo sem intensas lutas, ou sobre a capacidade do personagem dentro da tripulação. Isso causa até uma espécie de rivalidade entre os fãs que preferem um personagem a outro, tornando intrigante o acompanhamento da série, levando assim os fãs para outras mídias com sua competitividade entre personagens.

Os jogos, por exemplo, onde você pode enfrentar o seu adversário que escolhe um personagem que possui uma rivalidade ao seu, ou fanfics criadas pela comunidade com o objetivo de prolongar algumas teorias ou confrontos, ou até mesmo quando alguma parte demora para sair, vários fãs se reúnem para debaterem sobre e qual desfecho tais personagens terão quando o novo capítulo ou episódio sair. Afinal, existem aqueles que acompanham somente uma mídia.

Figura 10 - Tela de “Continua” no fim de um episódio do anime.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/502362533426783527/>

2.6 SUBJETIVIDADE

A subjetividade tenta nos mostrar pontos diferentes da história com diferentes personagens e seus diferentes pontos de vista, nos fazendo mudar a perspectiva sobre aquele personagem e tentar se colocar no lugar do mesmo.

Em *One Piece*, a subjetividade se encontra em diversos pontos da história e sua variedade grande de personagens.

Existe o Governo Mundial, que é o poder da marinha, a justiça, que inclusive traz suas próprias divergências; Existe a justiça absoluta, implementada pelo então atualmente almirante de frota Sakazuki, a justiça moderada pelo antigo almirante de frota, Sengoku, que visa não uma justiça tão brutal como a de Sakazuki, mas mais flexível, em que talvez fins justificariam os meios; e a justiça incerta, do almirante

Borsalino, que nos mostra um tom mais reflexivo, “ordens a serem cumpridas, mas a que custo?” que deixa no ar a ideia de que ele mesmo questiona a própria justiça que lhe é encarregada.

Apesar de *One Piece* ter o seu protagonista, também mostra diferentes pontos de vista de diferentes alinhamentos e pessoas. O Governo Mundial no mundo de *One Piece* censura, usa e abusa de sua força para manter a população atrás de limites. Eles protegem nobres mundiais que tratam pessoas de fora da nobreza com grande falta de humanidade, e tentam manter a ordem, que pode passar para o povo a ideia de que eles são mocinhos mas é neste ponto que entram os outros alinhamentos e perspectivas, como os revolucionários que visam a derrubada da marinha e do Governo Mundial, tornando o mundo livre e com acesso à informação, que no momento não é permitida pelo governo.

Figura 11 - Exército Revolucionário: subjetividade.



Fonte: https://onepiece.fandom.com/wiki/Revolutionary_Army

2.7 PERFORMANCE

É como o conteúdo pode ser interessante e atrair mais pessoas para este universo, inclusive fazendo com que elas participem dele. “Capacidade de a narrativa impelir seus fãs/espectadores/leitores a produzirem performances (atuação, cosplay)

reais da história contada, permitindo que estas não só se apropriem da história como a resignifiquem” (KEZERLE; BRITA, 2016)..

A performance no universo de *One Piece* se apresenta em um ponto em que várias outras obras de anime e mangá se encontram: o cosplay, abreviação de costume play, que se trata da representação de um personagem a caráter.

Os fãs enxergam a oportunidade de se trajar como seus personagens favoritos, irem a eventos, compartilharem com a comunidade fotos, relatos de como foi o evento e se viram outros personagens por lá, outros *cosplays*, como foi a experiência, entre outros fatores que influenciam não somente aquele que faz cosplay, mas também toda a comunidade de *One Piece*.

A performance se encontra não em somente se trajar dos personagens, mas também em sua interpretação, como o personagem age, suas falas, como ele é receptivo ou não com aqueles que querem tirar fotos, o porte do personagem também é envolvido, fazendo os fãs que tenham interesse grande em cosplay, em também interpretar como é ser o personagem, e não só se vestir como ele.

Figura 12 - Cosplay de Nami: performance.



Fonte: <https://onepieceex.net/candidata-miss-suica-faz-cosplay-de-nami/>

A performance em *One Piece* se encontra em algo que é ligado inteiramente à comunidade. O público Otaku, aqueles que se denominam apreciadores fervorosos da cultura japonesa, já enxergam como algo interligado, como por exemplo, o fato de

você estar dentro de uma comunidade que é fã da cultura japonesa já diz muita coisa, como as músicas que você pode gostar, os tipos de animação, as atrações teatrais com que você pode ser familiarizado, etc.

Você pode encontrar pessoas com gostos em comum, ou que frequentam lugares em comum, seja sobre anime, mangá ou simplesmente sobre o Japão. Algo que a comunidade agrega é justamente isso, o fato de estarem aptos a realizarem atividades juntos, como discussões sobre jogos, cosplay e compartilhar informações no geral.

A comunidade acaba se tornando uma forte ativadora cultural, não despertando somente o gosto sobre *One Piece* naqueles que estão fora, mas também sobre a cultura japonesa em si.

Figura 13 - Evento de cultura japonesa: performance.



Fonte: <https://facebook.com/207370585965358/photos/a.508285455873868/2773971692638555/>

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após uma análise transmidiática em que foram citados exemplos, sob a visão do Sete Princípios de Henry Jenkins, a conclusão é de que a narrativa transmidiática é de suma importância não só para o mercado, mas também para uma imersão profunda em vários universos repletos de conteúdo a serem explorados, sendo *One Piece* um destes universos.

Tudo o torna mais envolvente e chamativo para fãs da cultura japonesa, já que *One Piece* se prova um grande destaque do Japão, ou para também irem além das mídias de anime e mangá, buscando os apreciadores da obra a recorrerem a outras mídias, seja para imersão ou para um maior envolvimento com a comunidade de fãs, para abrirem discussões, explorarem novas mídias ou imergir cada vez mais no universo da obra, que se prova ter muito conteúdo em seus diferentes tipos de mídia.

Neste estudo, foi possível perceber como os Sete Princípios de Jenkins e a sua Cultura da Convergência, termo também desenvolvido por ele, são fundamentais no viés cultural e publicitário, analisando diferentes tipos de mídia, e que a narrativa transmidiática é de suma importância para o desenvolvimento de conteúdo e imersão dentro da cultura pop. Isso mostra que a narrativa transmidiática é necessária dentro do meio publicitário para uma melhor exploração e entendimento dos públicos e de mídias alternativas. O faturamento do universo *One Piece* é só uma prova disso: segundo Jenkins (2008, p. 161), “Histórias são fundamentais em todas as culturas humanas, o principal meio pelo qual estruturamos, compartilhamos e compreendemos nossas experiências comuns”.

REFERÊNCIAS

BIEGING, Patricia. **Interação, imersão e participação: narrativa transmídia como estratégia para o envolvimento da audiência**. SÃO PAULO: Universidade de São Paulo, 2013. Trabalho apresentado no **GT Cultura e Tecnologia** do VIII Seminário de Alunos de Pós-graduação em Comunicação da PUC-Rio, 2013, Rio de Janeiro. Disponível em <https://books.google.com.br/books?id=vlr1AgAAQBAJ>

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

KEZERLE, Ana Paula; BRITA, Julliane. **Histórias para a geração da convergência: o que a Turma da Mônica pode ensinar ao jornalismo**. CASCAVEL: Centro Universitário FAG, 2016.

RAMOS, Angelica Alves. **Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá *One Piece***: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, on e giri [doi:10.11606/D.8.2018.tde-07052018-113226]. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2017. Dissertação de Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa.

SOARES, Gabriel Theodoro. **Cosplay**: Image, body, play. 2013. 86 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.