

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS DO PONTAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

JOÃO VICTOR FRITZ DE SOUSA GOMES

O MANGÁ E O ENSINO DE HISTÓRIA:
uma proposta de Oficina de História a partir de *One Piece* (2019 e 2023)

ITUIUTABA-MG

2026

JOÃO VICTOR FRITZ DE SOUSA GOMES

O MANGÁ E O ENSINO DE HISTÓRIA:
uma proposta de Oficina de História a partir de *One Piece* (2019 e 2023)

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Instituto de Ciências Humanas do Pontal da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para obtenção do título de licenciado e bacharel em História.

Orientadora: Profa. Dra. Sandra Alves Fiuza.

ITUIUTABA-MG

2026

JOÃO VICTOR FRITZ DE SOUSA GOMES

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Sandra Alves Fiuza (Orientadora)
Universidade Federal de Uberlândia – ICHPO

Prof. Dr. Astrogildo Fernandes Silva Júnior
Universidade Federal de Uberlândia – FAGED

Profa. Dra. Angela Aparecida Teles
Universidade Federal de Uberlândia – ICHPO

AGRADECIMENTOS

Concluir este trabalho, finalizar este ciclo, é parte de um grande esforço não somente meu, mas de todos que me ajudaram no decorrer da minha trajetória, a todos que fizeram parte dessa construção, minha gratidão.

À Universidade Federal de Uberlândia (UFU), pela infraestrutura e oportunidade de formação pública de qualidade. Meu agradecimento especial ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e ao Programa de Residência Pedagógica, experiências que foram pilares essenciais na minha construção enquanto docente.

A Eiichiro Oda, criador de One Piece, cuja obra não apenas redefiniu os limites da narrativa, mas tocou meu coração. Sua habilidade em transmitir valores como amizade, perseverança e o poder dos sonhos foi o farol que me guiou durante momentos desafiadores e acendeu em mim a vontade de escrever este trabalho. Obrigado, Oda-sensei, por me lembrar de nunca desistir dos meus sonhos.

Aos membros da Banca Examinadora, pelas contribuições valiosas, pelo tempo dedicado à leitura deste trabalho e pelas observações que certamente enriquecerão minha trajetória acadêmica e profissional.

À minha orientadora, Sandra Alves Fiuza, por ter aceitado empreender esta jornada juntamente comigo. Agradeço pelo estímulo ao pensamento crítico, pela paciência e por todo o apoio, sem os quais este trabalho jamais teria sido concluído.

Aos professores do curso de História, Geografia, Pedagogia e Serviço Social, que compartilharam seus conhecimentos e experiências ao longo destes anos, contribuindo para a minha formação de forma ampla e plural.

Ao Professor Giliard da Silva Prado, por conseguir a tarefa impossível de me fazer compreender Teoria da História. Obrigado por isso!

À Professora Vânia Aparecida Bernardes, por me fazer apaixonar pela gestão da educação e pelas lições sobre o ser humano em sala de aula.

À Professora Betânia Laterza de Oliveira Ribeiro, pelas lições em História da Educação e pelo ser humano incrível que a senhora é; gratidão pelo privilégio de ter sido seu aluno.

Ao meu amigo e irmão Marcos Vinícius Guimarães Magalhães, que viveu todos os percalços, erros e acertos comigo; seu apoio foi fundamental para minha permanência e conclusão deste curso.

Às minhas duas mães, Maria do Socorro Cunha da Silva e Alessandra Fritz Galvão, por serem a razão da minha vida desde a minha geração e criação. Sem toda a luta e esforço de vocês eu jamais teria chegado aqui; obrigado pelo amor incondicional que sempre tiveram por mim.

Ao meu padrasto, Robson Galvão, cujo apoio, juntamente com o de minha mãe, foi fundamental para a minha permanência na universidade e para a conclusão deste ciclo. Minha gratidão por estar presente nesta caminhada.

Aos meus irmãos Miguel Fritz Galvão e Robson Junior Galvão, vocês são minha base, meu coração fora do peito; agradeço a Deus pelo privilégio de ser o irmão mais velho de vocês.

À minha esposa, Steffany de Lima Gomes Fritz, minha companheira e ajudadora nos últimos dois anos de graduação. Sem o seu apoio e acolhimento, eu jamais conseguiria enxergar a luz nas adversidades. Você é um presente de Deus e sou infinitamente grato por dividir a vida e esta conquista com você.

A justiça prevalecerá? Claro que sim, pois a justiça é feita pelos vencedores.

Donquixote Doflamingo

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar e discutir as potencialidades do uso do mangá One Piece no ensino de História. Desde 1908 até 1980, o Brasil recebeu um fluxo contínuo de imigrantes japoneses, que se estabeleceram principalmente no estado de São Paulo, trazendo consigo elementos da cultura popular nipônica. Dentre esses elementos, os mangás destacaram-se como um fenômeno de grande impacto na indústria do entretenimento, conquistando popularidade entre crianças, adolescentes e adultos. A relevância das histórias em quadrinhos japonesas, especialmente entre estudantes da educação básica e do ensino médio, justifica a realização deste estudo. O trabalho concentra-se na análise de fragmentos dos volumes 91 e 104 do mangá One Piece, obra escrita e ilustrada por Eiichiro Oda desde 1997. Com mais de mil capítulos publicados, ainda em lançamento semanal, One Piece é um mangá do gênero shounen, voltado para o público jovem, que aborda temas como amizade, determinação e superação. Além disso, a narrativa incorpora elementos culturais, políticos e sociais, os quais são analisados criticamente neste trabalho. O objetivo é explorar como essa rica fonte pode ser utilizada como ferramenta pedagógica no ensino de História. A base metodológica para o desenvolvimento dessa pesquisa foi constituída considerando diversos autores, tais como Sônia Maria Bibe Luyten renomada pesquisadora na área de mangás e cultura pop japonesa, Waldomiro Vergueiro, especialista conceituado no ramo de histórias em quadrinhos e sua utilização como material pedagógico na sala de aula, Circe Bittencourt, com suas contribuições fundamentais sobre a história escolar e os diferentes usos das fontes históricas feitos por historiadores e professores, e as autoras Keila Grinberg, Lúcia Grinberg e Ana Mascia Lagôa que forneceram as diretrizes necessárias para a construção de uma oficina que possibilitou o uso do mangá como um objeto de reflexão histórica.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Mangás; Ensino de história.

ABSTRACT

This work aims to analyze and discuss the potential of using the manga One Piece in History teaching. From 1908 to 1980, Brazil received a continuous flow of Japanese immigrants, who settled mainly in the state of São Paulo, bringing elements of Japanese popular culture with them. Among these elements, manga stood out as a phenomenon of great impact in the entertainment industry, gaining popularity among children, adolescents, and adults. The relevance of Japanese comic books, especially among primary and secondary education students, justifies this study. The work focuses on the analysis of fragments from volumes 91 and 104 of the manga One Piece, a work written and illustrated by Eiichiro Oda since 1997. With more than a thousand chapters published and still in weekly release, One Piece is a shounen manga aimed at a young audience, addressing themes such as friendship, determination, and overcoming obstacles. Furthermore, the narrative incorporates cultural, political, and social elements, which are critically analyzed in this study. The objective is to explore how this rich source can be used as a pedagogical tool in History teaching. The methodological basis for this research was developed considering several authors, such as Sônia Maria Bibe Luyten, a renowned researcher in the field of manga and Japanese pop culture; Waldomiro Vergueiro, a distinguished specialist in the field of comic books and their use as pedagogical material in the classroom; Circe Bittencourt, with her fundamental contributions to school history and the different uses of historical sources by historians and teachers; and the authors Keila Grinberg, Lúcia Grinberg, and Ana Mascia Lagôa, who provided the necessary guidelines for the construction of a workshop that enabled the use of manga as an object of historical reflection.

Keywords: Comic Books; Manga; History Teaching

LISTA DE FIGURAS

IMAGEM 1	– Representação da arte <i>Chojugiga</i> .	17
IMAGEM 2	– Representação de um Youkai no gênero artístico <i>ukiyo-ê</i> .	17
IMAGEM 3	– Capa do mangá <i>Astroboy</i> , v. 1.	19
IMAGEM 4	– Formação inicial do bando do chapéu de palha.	27
IMAGEM 5	– Capa de <i>One Piece</i> , v. 104.	28
IMAGEM 6	– Índice de <i>One Piece</i> , v. 104.	28
IMAGEM 7	– Mapa do País de Wano.	28
IMAGEM 8	– Crise em Wano.	29
IMAGEM 9	– Kaido desafia Luffy.	30
IMAGEM 10	– Luffy quer um mundo sem fome.	31
IMAGEM 11	– Golpe final do confronto entre Luffy e Kaido.	31
IMAGEM 12	– Festival das lanternas flutuantes.	32
IMAGEM 13	– O retorno de Joy Boy.	33
IMAGEM 14	– Som de choro.	34
IMAGEM 15	– O uivo de um lobo.	34
IMAGEM 16	– Som da fumaça saindo pela chaminé e sons de martelos batendo na bigorna.	35
IMAGEM 17	– Medo e desespero em Wano.	35
IMAGEM 18	– Monólogo do almirante Aramaki.	36
IMAGEM 19	– Fuga dos samurais.	37
IMAGEM 20	– O Reino de Vodka, onde residia o antagonista Kaido.	37
IMAGEM 21	– Execução do antigo shogun Oden e fuga dos seus samurais narrada através de um <i>flashback</i> .	38
IMAGEM 22	– Instruções de leitura.	39
IMAGEM 23	– Ato final do Festival de Ano Novo.	40
IMAGEM 24	– Golpe final na luta entre Luffy e Kaido.	41
IMAGEM 25	– O desenho do personagem Usopp.	42
IMAGEM 26	– Erupção de um vulcão subterrâneo no País de Wano.	43
IMAGEM 27	– Cartilha do programa Fome Zero.	45
IMAGEM 28	– A escola no regime de Orochi.	50
IMAGEM 29	– A educação no país fechado.	52
IMAGEM 30	– Vista panorâmica de uma planície no País de Wano.	52
IMAGEM 31	– Periferia da Cidade de Okobore.	52
IMAGEM 32	– Okobore, a Cidade das sobras.	53
IMAGEM 33	– A Cidade de Bakura, onde moram os oficiais do governo.	53
IMAGEM 34	– “Fazenda Paraíso”, um reduto escondido no interior da Cidade de Bakura.	54

IMAGEM 35	– Patrão e empregado da “Fazenda Paraíso”.	54
IMAGEM 36	– Os habitantes de Okobore.	56
IMAGEM 37	– O espadachim Zoro intercepta uma flecha direcionada a Otsuru que estava contando a história da Cidade de Okobore.	57
IMAGEM 38	– Basil Hawkins um dos oficiais do exército de Kaido indaga Luffy e Zoro se eles conhecem quem realmente controla o País de Wano.	58
IMAGEM 39	– A representação do Estado fantoche, o novo shogun Kurozumi Orochi apoiado por um dos Imperadores do mar Kaido.	59
IMAGEM 40	– Diálogo entre habitantes de Wano.	59
IMAGEM 41	– O Almirante Ryokugyu chega em Wano imediatamente após a queda de Kaido e Orochi.	60
IMAGEM 42	– Festival de lanternas em Wano	61
IMAGEM 43	– Ato final do festival de lanternas em Wano	62

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
SEÇÃO I – A arte do mangá: do Japão ao Brasil	16
1.1 O surgimento do mangá no Japão	16
1.2 A chegada do mangá no Brasil com a imigração japonesa	20
1.3 Difusão e popularização do mangá no Brasil	21
SEÇÃO II – Narrativa, linguagem e representações da tirania e da esperança em “O Shogun do País de Wano, Kozuki Momonosuke” (<i>One Piece</i> , v. 104)	23
2.1 <i>One Piece</i> : edições, editoras e leitores	23
2.2 A trama de <i>One Piece</i>	26
2.3 Enredo, personagens e sequências de “O Shogun do País de Wano, Kozuki Momonosuke”	27
2.4 A leitura da linguagem do mangá	34
2.4.1 As onomatopeias	34
2.4.2 Os balões	36
2.4.3 A leitura oriental	38
2.4.4 Esquadramento e técnica de desenho	39
SEÇÃO III – O mangá <i>One Piece</i> na sala de aula: Oficina de História – Tirania e esperança no País de Wano	44
3.1 História em quadrinhos, ensino e método investigativo na aula de história	44
3.2 Oficina de História – Tirania e esperança no País de Wano	46
CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
REFERÊNCIAS	64

INTRODUÇÃO

A escolha deste tema não foi algo que aconteceu da noite para o dia. Na verdade, ela é o resultado de uma caminhada que mistura a minha história de vida com a minha formação como professor e pesquisador. Tudo começou com o meu interesse pela cultura pop japonesa, ainda na infância e na adolescência. Eu faço parte de uma geração que cresceu assistindo a animes na TV aberta, e foi ali que nasceu uma paixão que, mais tarde, me levou a acompanhar os mangás de forma muito mais próxima.

Levar essa paixão pessoal para dentro da universidade não foi simples. No início da graduação, durante a disciplina de Métodos e Técnicas de Pesquisa em História (MTPH), cheguei a desenvolver um projeto sobre um tema completamente diferente. Naquela época, eu ainda não conseguia enxergar que os mangás poderiam ser tratados como fontes históricas legítimas para o estudo da História. Para mim, parecia que a academia e o universo dos quadrinhos japoneses eram mundos separados.

Minha visão começou a mudar quando cursei a disciplina ligada ao Seminário das Licenciaturas (SEILIC). Foi ali que as portas se abriram: desenvolvi um trabalho sobre como o anime e o mangá *One Piece* poderiam ser usados no ensino de História. Essa experiência expandiu meus horizontes e me mostrou que era possível, sim, unir o que eu gostava ao rigor da pesquisa histórica. A partir daí, comecei a colocar essa ideia em prática nas salas de aulas das escolas em que atuei durante a minha formação docente. Através do programa Residência Pedagógica, organizei uma oficina na Escola Estadual Governador Clóvis Salgado, onde vi de perto como esse material funcionava com os alunos. Posteriormente, no PIBID (Programa de Iniciação à Docência) realizado na Escola Estadual Governador Israel Pinheiro, dei continuidade ao meu aprendizado docente, desenvolvendo um projeto didático que utilizava o anime *Gachiakuta* para explorar diferentes linguagens no ensino de história.

Posteriormente, um momento fundamental dessa trajetória foi a minha experiência como professor contratado na Escola Estadual Professora Maria de Barros, onde tive a liberdade de levar elementos de *One Piece* para a sala de aula. Ver o interesse dos estudantes e os resultados reais dessa abordagem me deu a certeza de que este deveria ser o tema do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Este trabalho, portanto, não é apenas uma pesquisa teórica; é o fruto de uma trajetória que une o que eu amo, o que aprendi na universidade e o

que vivi, na prática, como educador.

Os mangás, histórias em quadrinhos de origem japonesa, tem se destacado e conseguido uma grande influência no Brasil seja no público infantil, jovem ou adulto, Além da sua versatilidade e popularidade, os mangás também contam com uma vasta gama de gêneros desde o esporte, aventura, comédia e até mesmo terror.

Este trabalho busca explorar o potencial pedagógico do mangá no ensino de história Para isso, selecionamos como fonte e objeto de análise o mangá *One Piece* (volumes 91¹ e 104²). Esses volumes compõem respectivamente a introdução e o fechamento do arco narrativo intitulado País de Wano que será explicado com mais detalhes na seção que analisa os elementos narrativos/estéticos do volume.

O mangá *One Piece* foi criado pelo japonês Eiichiro Oda e teve seu primeiro capítulo lançado no ano de 1997. Até hoje, após 27 anos, continua sendo lançado semanalmente. Todas as sextas feiras chega um novo capítulo do mangá no Brasil. Sua popularidade rendeu ao autor a adaptação da obra para o formato audiovisual (anime), além de jogos e filmes que tem sido um grande sucesso de bilheteria. No ano de 2024, o mangá alcançou sua maior popularidade.³

One Piece consegue cativar o espectador através de seus elementos como a geografia própria que se configura em um mundo dividido em 4 oceanos e milhares de ilhas, cada uma com suas características específicas. Além de muitas criaturas, raças e elementos que tornam cada pequeno lugar de *One Piece* um pequeno universo, os personagens conseguem gerar empatia e identificação com seus públicos, sendo apresentadas no decorrer da história várias raças de humanos além de robôs, sereias, tritões entre outras.

Além disso, a obra traz questões relevantes e interessantes de serem historicizadas e problematizadas pelo professor no ambiente escolar, tais como representações de poder, regimes autoritários, questões étnico raciais, escravidão e segregação espacial. As questões ambientais como a exploração e a degradação do meio ambiente e o jogo da geopolítica entre governos, além de disputas no processo de memória que se buscam se constituir como poder na sociedade estão presentes em *One Piece* e são temas relevantes para a abordagem dos problemas contemporâneos no ensino de história.

Esta pesquisa está embasada em autores fundamentais para a compreensão do tema

¹ ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91.

² ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104.

³ Dados obtidos em FIORE, Matheus. “One Piece foi o mangá mais lido de 2024 no Japão”, *Omelete*. 30 dez. 2024. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/anime-manga/one-piece-manga-mais-lido-de-2024-japao>. Acesso em: 03 set 2025.

sob múltiplas perspectivas. Por um lado, Sônia Maria Bibe Luyten, renomada cientista da comunicação e pioneira nos estudos sobre mangá e cultura popular japonesa, cujas obras, como *Cultura Pop Japonesa*⁴ e *Mangá: O Poder dos Quadrinhos Japoneses*⁵, foram essenciais para não apenas conhecer a origem dessas histórias em quadrinhos, mas também para decodificar as nuances de sua linguagem específica. Através de seu trabalho, foi possível acompanhar a evolução e a ressignificação do mangá ao longo do tempo, um produto cultural que, inicialmente consumido por um nicho, transformou-se em um fenômeno de massa reconhecido e apreciado mundialmente. Por outro lado, utilizamos a contribuição de Waldomiro Vergueiro, a partir de obras como *A História em Quadrinhos no Brasil*⁶ e *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*⁷. Seus escritos permitiram explorar o surgimento das HQs na história da humanidade e seus diferentes usos sociais, com foco especial na trajetória no interior do ambiente escolar, onde ganharam legitimidade e foram ressignificadas como ferramenta pedagógica.

No campo da teoria e metodologia do ensino de história, a pesquisa ampara-se nas contribuições de Circe Bittencourt, através da obra *Ensino de História: fundamentos e métodos*⁸. O referencial de Bittencourt foi determinante para compreender a importância da diversificação de fontes e linguagens no processo de ensino-aprendizagem, oferecendo o suporte necessário para tratar o mangá como um documento histórico escolar capaz de renovar a prática docente. Por fim, a estruturação prática deste trabalho foi viabilizada pelas diretrizes de Keila Grinberg, Lúcia Grinberg e Ana Mascia Lagôa, autoras de *Oficinas de história: projeto curricular de ciências sociais e de história*⁹. A obra destas autoras forneceu o alicerce metodológico para a criação da oficina apresentada nesta pesquisa, permitindo a construção de uma proposta que articula o conhecimento acadêmico e a realidade cultural dos estudantes, transformando a leitura de *One Piece* em uma experiência ativa de reflexão sobre o saber histórico.

Este trabalho está organizado em três seções principais que articulam o contexto histórico, a análise da obra e a proposta pedagógica. A Seção I, “A arte do mangá: do Japão ao Brasil”, é voltada à caracterização dos mangás e a sua origem, abordando desde o seu

⁴ LUYTEN, Sonia Maria Bibe (org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

⁵ LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

⁶ VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Laços, 2011.

⁷ RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

⁸ BITTENCOURT, Circe. *Ensino de História: fundamentos e métodos*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

⁹ GRINBERG, Keila; LAGÔA, Ana Maria Mascia; GRINBERG, Lúcia. *Oficinas de história: projeto curricular de Ciências Sociais e de História*. Belo Horizonte: Dimensão, 2000.

surgimento em solo japonês até a chegada ao Brasil com a imigração, analisando sua difusão e popularidade entre jovens e adultos. Na Seção II, “O mangá *One Piece*: narrativa, linguagem e representações da tirania e da esperança em ‘O Shogun do País de Wano, Kozuki Momonosuke’”, discute-se o potencial pedagógico e analítico da obra a partir do volume 104 do mangá *One Piece*. Nela, examina-se a construção do enredo e dos personagens no arco do País de Wano, bem como a linguagem dos mangás, explorando elementos estéticos como onomatopeias, balões e a especificidade da leitura oriental. Por fim, a Seção III, “O mangá *One Piece* na sala de aula: uma proposta de Oficina de História”, apresenta a dimensão prática da pesquisa. Discute-se a relação entre as HQs e o ensino de História, culminando na proposta da oficina “Oficina de História – Tirania e esperança no País de Wano”. A oficina foi pensada como possibilidade de aproximação do universo cultural dos estudantes, e sua produção guiada pela intenção pedagógica de promover o diálogo entre o método histórico e a reflexão histórica e a prática investigativa na sala de aula.

SEÇÃO I

A arte do mangá: do Japão ao Brasil

Nesta seção, apresenta-se a trajetória do mangá e sua consolidação como um importante produto cultural, desde a gênese no Japão até sua recepção no Brasil. O estudo inicia-se com o surgimento do mangá em solo japonês, detalhando as bases que definiram seu estilo visual e narrativo no decorrer das épocas. Em seguida, analisa-se o papel da imigração japonesa como porta de entrada dessa arte no território brasileiro, estabelecendo os primeiros vínculos culturais. Por fim, aborda-se o processo de difusão e popularização dessas obras, observando como o mangá se integrou definitivamente ao mercado editorial e ao cotidiano do público brasileiro.

1.1 O surgimento do mangá no Japão

Os primórdios das histórias em quadrinhos no Japão datam dos séculos XI e XII. De acordo com os estudos de Sonia Maria Bibe Luyten, naquela época, utilizavam-se rolos de papel para a representação de animais e cenas de caráter humorístico. Tinham como função a fuga da realidade dolorosa em períodos de guerra marcados por grandes tragédias, sendo o estilo mais famoso chamado *chojugiga* (IMAGEM 1).¹⁰

Luyten informa que essa arte foi aprimorada no decorrer dos anos, durante o período Edo (1660-1867), marcado por estabilidade política, relativa paz em relação a guerras civis e o mais importante, uma política de isolamento do Japão em relação a outras culturas. Este período de fechamento do Japão permitiu o aprimoramento de técnicas artísticas, surgimento de outros gêneros e posteriormente a revolução no campo da arte do mangá a partir do gênio Katsushita Hokusai, precursor do gênero *ukiyo-e*. Esse gênero, segundo Luyten, “Consistia na produção de gravuras em madeira, com temas populares, que projetou uma realidade mais livre do que os cânones tradicionais, sem insistir na anatomia nem na perspectiva, tentou

¹⁰ LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Panorama do mangá no Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Laços, 2011, p. 219.

captar o estado de espírito, a essência e a impressão, algo vital para a caricatura e o cartum”.¹¹

IMAGEM 1 – Representação da arte *Chojugiga*.



Fonte: Museu Nacional de Tóquio. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Ch%C5%8Dj%C5%AB-jinbutsu-giga>

IMAGEM 2 – Representação de um Youkai no gênero artístico *ukiyo-e*.



Fonte: TOYOKUNI, Utagawa (1810). Disponível em: https://ai-illustrator-file.com/pt-br/produto/fantasma-yokai-ukiyo-e-japones-por-toyokuni-utagawa/?srsltid=AfmBOop3VPsCIm-XlCLp9IaO_aqqkkP_2bZ6aKxJF6mYPRk9zXdnP4k-

¹¹ LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Panorama do mangá no Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*, op. cit., p. 220.

Luyten procura mostrar as mudanças nos processos artísticos anteriores ao mangá. A autora diz que Hokusai confeccionou uma série de obras que intitulou como “Hokusai Manga”, embora estas não tivessem as características do mangá como conhecemos nos dias de hoje, pouco a pouco as temáticas foram se ampliando, temas como a vida urbana, paisagens e cotidiano japonês foram fazendo parte das histórias, bem como caricaturas de animais e outras criaturas místicas do folclore japonês como youkais, dragões, fantasmas dentre outros.

O estilo do mangá como conhecemos nos dias atuais, de acordo com a autora, apareceu com o fim do período Edo e começo da restauração Meiji que durou de 1868 a 1912. Esta nova era no Japão foi responsável por colocar fim no isolamento entre o arquipélago com a cultura ocidental, inaugurando um período de grande intercâmbio artístico, tecnológico e educacional entre o Ocidente e o Oriente. Os japoneses foram apresentados aos jornais europeus que contavam com charges, revistas de humor e outras representações artísticas. Luyten constatou que o sucesso dos mangás aumentou no decorrer dos anos, sofisticando o mercado editorial à medida que suas histórias passaram a focar em nichos específicos de leitores, como ocorreu no século XX, quando o público infantil foi tomado como principal alvo das histórias em quadrinhos produzidas no Japão.¹²

Após a Segunda Guerra Mundial, o Japão entrou em um período traumático gerado pelo ataque nuclear dos EUA nas cidades de Hiroshima e Nagasaki. A ocupação estadunidense no território nipônico inaugurou um período de grandes transformações culturais, sociais e até mesmo tecnológicas. Nesse contexto, os mangás foram encarados pelos mangakás¹³ como uma forma de expressão que buscava restaurar o espírito japonês que estava destroçado. Toda a energia negativa gerada pela censura, a economia e o trauma da Segunda Guerra se voltava para as páginas dos mangás, que a partir desse momento teria um grande alcance e posteriormente se constituiria como um grande símbolo da nação.¹⁴

Nessa época, a forma de construção e distribuição do mangá por conta do momento econômico fragilizado teve que ser adaptada à realidade vivida pelos japoneses. Os chamados *akai hon*, pequenos livros impressos em papel barato, foram a principal alternativa utilizada pelos artistas para poderem vender suas obras. Esses livrinhos desempenharam um papel fundamental na circulação dos mangás, e sua posterior diversificação a partir da entrada de

¹² LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Panorama do mangá no Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*, op. cit., p. 220.

¹³ De acordo com a Wikipédia, mangaká é o artista de quadrinhos que escreve e ilustra mangás. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mangak%C3%A1>. Acesso em: 4 set. 2025.

¹⁴ LUYTEN, Sonia Maria Bibi. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*, op. cit., p. 17-18.

uma nova era, a do mangaká Osamu Tezuka¹⁵ criador de inúmeros sucessos, dentre estes talvez o mais popular foi *Astroboy*, produzido de 1952 a 1968¹⁶.

IMAGEM 3 – Capa do mangá
Astroboy, v. 1.



Fonte: Amazon (2025)

Tezuka, como destaca Luyten, foi responsável pela popularização do mangá como conhecemos nos dias atuais. Suas contribuições influenciaram de forma significativa o surgimento de novos mangakás e posteriormente a formação de um mercado editorial cada vez mais sofisticado voltado para esse produto. Os mangás passaram a se diversificar com a separação de histórias para determinadas faixas etárias e surgiram novos gêneros, sendo o principal deles o esporte, temática que foi amplamente utilizada pelos mangakás no período da Segunda Guerra mundial como uma forma de liberar a tensão gerada pelos traumas da guerra. Esse refinamento artístico juntamente com o preço acessível e um público cada vez mais fidelizado pelos mangás permitiu que sua indústria chegasse ao patamar dos dias atuais, como um dos principais produtos de consumo no Japão e em diversas regiões do mundo, incluindo o Brasil¹⁷.

¹⁵ Osamu Tezuka (1928–1989) foi médico de formação, mas dedicou-se à arte sequencial e tornou-se a figura mais influente da história das histórias em quadrinhos japonesas. Sua vasta produção, que ultrapassa 150 mil páginas desenhadas, rendeu-lhe o título de "Deus do Mangá". Além de introduzir o dinamismo cinematográfico nas páginas (ângulos de câmera e linhas de movimento), Tezuka fundou o Mushi Production, um dos estúdios responsáveis por consolidar a indústria do anime na televisão japonesa. Informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka. Acesso em: 19 dez. 2025.

¹⁶ VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. *Mangá-Dô: os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas*. 2006. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006, p. 25.

¹⁷ LUYTEN, Sonia Maria Bide. História em quadrinhos japonesas: o poder da comunicação no século XX. In: LUYTEN, Sonia Maria Bide. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*, *op. cit.*, p. 17-20.

1.2 A chegada do mangá no Brasil com a imigração japonesa

O primeiro contato dos mangás com o Brasil se deu através das colônias japonesas que se estabeleceram no país entre 1908 a 1970. As estimativas, segundo Miotello e Mussarelli, sugerem que cerca de 250 mil japoneses emigraram para o Brasil motivados pela melhora de sua situação econômica. Estes japoneses trouxeram consigo além de suas bagagens elementos da cultura milenar nipônica, como os mangás. Eles serviam inicialmente como um elemento lúdico e pedagógico dentro das suas comunidades, sendo utilizados para ensinar a língua japonesa às novas gerações nascidas no Brasil, além de transmitir valores, tradições e aspectos do cotidiano da vida no Japão. As histórias em quadrinhos utilizavam de sua riqueza e forte apelo visual para manter viva a conexão dos indivíduos com sua terra.¹⁸

No entanto, nesta fase, os mangás eram consumidos por esse nicho específico, indivíduos descendentes de japoneses. Ainda não havia a penetração do gênero na cultura brasileira como aconteceu posteriormente, nas décadas seguintes e até os dias atuais, quando tornaram-se um sucesso editorial.

Há de se destacar, entretanto, que os imigrantes, de acordo com Vasconcellos, foram os responsáveis em primeiro plano por divulgar os mangás, isso ocorreu a partir do surgimento de sebos no bairro da Liberdade, especializados em produtos da cultura popular japonesa dentre os quais o mangá. Esse comércio possibilitou o primeiro contato do público com essa mídia e, posteriormente, contribuiu para o significativo desenvolvimento do bairro, que se tornou um dos principais pontos turísticos da capital paulista.¹⁹

Entretanto, a barreira linguística, a desconfiança e a leitura oriental não permitiram a popularidade imediata do mangá. Este método de leitura, realizado de cima para baixo e da direita para a esquerda, é o que confere identidade visual às obras e preserva uma herança direta das técnicas utilizadas no manuseio de pergaminhos, principal elemento clássico da cultura milenar japonesa. Assim, a manutenção desse formato nos quadrinhos modernos não é meramente estética, mas uma forma de honrar a tradição histórica da arte e da linguagem oriental. Esses obstáculos seriam superados mais tarde com a globalização, na década de 1990.

¹⁸ MUSSARELLI, Felipe; MIOTELLO, Valdemir. O contexto brasileiro da chegada do mangá e as particularidades de sua publicação no Brasil. *9ª Arte (São Paulo)*, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 45-57, 2016. Disponível em: <https://revistas.usp.br/nonaarte/article/view/137055>. Acesso em: 19 dez. 2025.

¹⁹ VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. *Mangá-Dô*, op. cit., p. 36-37.

Nos anos de 1990, de acordo com Alexandre Nagado²⁰, houve a “invasão dos animes” na televisão brasileira através da incorporação e tradução das histórias em quadrinhos japonesas no mercado brasileiro e pela popularidade de gigantes como *Cavaleiros do Zodíaco*²¹. Os animes marcaram toda uma geração de jovens indivíduos e abriram espaço para o mercado editorial dos mangás nos anos 2000, se transformando em um produto de consumo amplamente difundido, influenciando leitores e até mesmo autores brasileiros que iriam se inspirar nas características marcantes do mangá oriental japonês.

1.3 Difusão e popularização do mangá no Brasil

Na década de 1980, os mangás começam a chegar ao Brasil de forma tímida, sem alcançar grande sucesso em um primeiro momento. Esse cenário, no entanto, foi bastante diferente em relação à indústria dos animes. Como destacou Alexandre Nagado, as animações japonesas impulsionaram o mercado audiovisual abrindo o caminho para a consolidação e fidelização de um público cada vez mais engajado em elementos da cultura popular japonesa.²²

Outro aspecto que contribuiu ativamente para alavancar os mangás no Brasil foi a perda da hegemonia das histórias em quadrinhos norte-americanas centradas na Marvel, pela guerra ideológica travada contra esses exemplares a partir da obra *Sedução dos inocentes*, de Fredric Wertham.²³ Neste momento, Wertham problematizou as HQs como elementos que poderiam corromper a juventude, introduzindo comportamentos como delinquência, homossexualidade e insubordinação a pais e mestres. Então, as histórias em quadrinhos passaram a seguir um código rígido de conduta, o que acabou esvaziando seu conteúdo e dificultando a criatividade por parte dos autores. Segundo Waldomiro Vergueiro, esse contexto favoreceu de forma significativa a introdução de novos gêneros como os mangás

²⁰ NAGADO, Alexandre. O Mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 52.

²¹ Cavaleiros do Zodíaco ou Saint Seiya é uma série de mangá e anime japonesa escrita por Masami Kurumada, publicada na revista *Weekly Shonen Jump*. No Brasil se popularizou através do formato de anime na década de 1990 através de sua exibição no canal Rede Manchete. Em seu enredo jovens órfãos são mandados a diferentes regiões do mundo para se tornarem cavaleiros, guerreiros mitológicos que tem como missão proteger a deusa Athena. Informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Cavaleiros_do_Zod%C3%ADaco. Acesso em: 19 dez. 2025.

²² NAGADO, Alexandre. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *Cultura pop japonesa, op. cit.*, p. 52.

²³ RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula, op. cit.*, p. 10-13.

que, livres da guerra ideológica travada no ocidente, conseguiram se difundir de forma significativa e com pouca resistência no mercado editorial brasileiro.

A pluralidade de gêneros no universo dos mangás também se constitui como um grande diferencial em relação a outras histórias em quadrinhos, há o gênero *shoujo* voltado para o público feminino entre 12 a 18 anos que conta com enredos voltados para histórias de romance, amizades, desenvolvimento emocional e pessoal, bem como o *shonen* voltado para o público masculino de 8 a 18 anos, que em suas narrativas aborda temas como a amizade, perseverança, superação e aventura, como exemplos de *shonen* podemos citar *One Piece*, *Naruto*, *Fairy Tail*. Os mais famosos do gênero *shoujo* são *Sailor Moon* e *Sakura Card Captors*. O principal aspecto comum às obras citadas diz respeito à representação de comportamentos e sentimentos universais no decorrer de suas tramas. Temas como a amizade, a perseverança e a disciplina são apresentados como pilares fundamentais para o amadurecimento do indivíduo; nesse sentido, os mangás atuam como agentes culturais. Ao transpor barreiras geográficas por meio de valores éticos e emocionais, essas narrativas promovem uma identificação imediata, auxiliando na formação de repertório social e na construção da identidade de seus leitores.

Para Vergueiro, a influência desse universo da cultura japonesa foi fundamental para inspirar artistas nacionais a criarem suas próprias histórias em quadrinhos. Aos poucos, a distância diminuiu entre o mangá, que inicialmente servia como ferramenta para manter viva a língua dentro de um nicho específico, e o seu gradual processo de transformação em uma cultura de massa em crescente expansão no cenário nacional.²⁴

Um dos marcos mais significativos dos anos 2000 para o mercado de mangás no Brasil foi a publicação de *Dragon Ball Z* e *Cavaleiros do Zodíaco* pela Editora Conrad.

O sucesso dessas obras consolidou uma nova fase para o gênero no país e impulsionou vendas expressivas, garantindo tiragens altamente lucrativas. Além disso, esses títulos, como destaca Sidney Gusman, foram decisivos para firmar a preferência dos leitores por mangás em detrimento de outras formas de histórias em quadrinhos, estabelecendo uma base duradoura de fidelização do público.²⁵ Impulsionados por esse sucesso, o mercado editorial dos mangás também introduziu outras séries em seu catálogo, incluindo o anime *One Piece*²⁶, selecionado como objeto de pesquisa e fonte histórica analisada neste trabalho.

²⁴ LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Panorama do mangá no Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*, op. cit., p. 228.

²⁵ GUSMAN, Sidney. Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sônia Maria Bibe. *Cultura pop japonesa: mangá e anime*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 79-84.

²⁶ MUSSARELLI, Felipe; MIOTELLO, Valdemir. O contexto brasileiro da chegada do mangá e as particularidades de sua publicação no Brasil. *9ª Arte (São Paulo)*, op. cit., p. 47.

SEÇÃO II

Narrativa, linguagem e representações da tirania e da esperança em “O shogun do País de Wano, Kozuki Momonosuke” (*One Piece*, v. 104)

Esta seção dedica-se à análise das representações de tirania e esperança em um dos volumes (v. 104) da obra *One Piece*, intitulado “O Shogun do País de Wano, Kozuki Momonosuke”. Inicialmente, apresenta-se um panorama sobre a trama geral da obra e buscamos contextualizar o arco de Wano. Em seguida, expõe-se a investigação a respeito do enredo e da construção dos personagens deste volume específico, observando como o embate político e social é representado nesse volume. Por fim, a seção transcende o conteúdo narrativo para examinar a forma: investigam-se os elementos estéticos e a linguagem específica do mangá, como as onomatopeias, tipologias de balões, a lógica da leitura oriental e as técnicas de enquadramento etc., compreendendo-os como ferramentas fundamentais na construção do sentido e na transmissão das emoções que sustentam a dualidade entre opressão e liberdade na narrativa.

2.1 *One Piece*: edições, editoras e leitores

One Piece é uma série de mangá do gênero *shonen*²⁷ criado pelo japonês Eiichiro Oda. Oda nasceu em 1 de janeiro de 1975, na cidade de Kumamoto. Desde jovem foi aficionado pela linguagem dos mangás e teve como um de seus maiores influenciadores o criador da série *Dragon Ball*, de Akira Toriyama. Eiichiro Oda iniciou sua carreira como assistente de três mangakás ligados a *Weekly Shonen Jump*²⁸, Shinobu Kaitani autor da série *Midoriyama Police Gang*, Masaya Tokuhiro autor de *Jungle King Tar-chan*, e Nobuhiro Watsuki autor de *Rurouni Kenshin*. Esses trabalhos garantiram ao autor um contato maior com a indústria dos

²⁷ De acordo com informações verificadas no site Academia Brasileira de Arte, *shonen* é o termo japonês utilizado para definir animes voltado para adolescentes do sexo masculino, em suas narrativas predominam temas como a ação, aventura, amizade e superação. Disponível em: <https://abra.com.br/artigos/shonen-saiba-mais-do-estilo-de-manga-mais-popular-do-mundo/>. Acesso em 21 ago. 2025.

²⁸ De acordo com dados disponíveis na Wikipédia, a *Weekly Shonen Jump* é uma revista voltada para mangás do gênero *shonen* que semanalmente publica diversas obras em suas edições. É considerado uma das revistas de mangá mais antigas, sendo a primeira edição com data de 1º de agosto de 1968. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Weekly_Sh%C5%8Dnen_Jump. Acesso em 03 dez. 2025.

mangás e o amadurecimento de suas técnicas artísticas, bem como a elaboração e publicação de sua primeira obra intitulada *Romance Dawn*, que em maio de 1997 seria aceita para serialização na revista *Weekly Shonen Jump* agora intitulada como *One Piece*.²⁹

One Piece mantém lançamentos semanais, e possui atualmente 1157 capítulos publicados. Desde seu lançamento, em 22 de julho de 1997, a série é publicada pela revista *Weekly Shonen Jump*. A editora responsável, *Shueisha Inc*, é uma das mais populares do Japão e tem um histórico de parcerias com outros gigantes do mercado dos mangás que vão desde o clássico *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, *Naruto*, de Masashi Kishimoto a *Kimetsu no Yaiba*, de Koyoharu Gotouge.³⁰

One Piece durante esses 28 anos tem quebrado inúmeros recordes de vendas sendo o mangá mais vendido no ano de 2025 no Japão³¹, garantindo a Eiichiro Oda o título de mangaká mais rico da atualidade, cuja fortuna está avaliada em mais de 200 milhões de dólares³².

A história de *One Piece* no Brasil se inicia no ano de 2002, durante a terceira onda dos mangás, termo utilizado pelos estudiosos Valdemir Miotello e Felipe Mussarelli ao se referir a um período de expansão da indústria dos mangás no Brasil, através da penetração e popularização dos animes nos programas de televisão.

Com o licenciamento da obra pela Editora Conrad³³, que já atuava no mercado desde o começo dos anos 2000, a editora foi responsável pela chegada de títulos importantes como *One Piece*, *Vagabond* e *InuYasha*³⁴. Essa parceria permaneceu até 2011, totalizando a publicação de 35 volumes. Posteriormente, os direitos de licenciamento foram adquiridos pela editora Panini, que segue comercializando os volumes até os dias atuais, sendo seu lançamento mais recente o volume 111³⁵.

²⁹ Informações disponíveis no site One Piece Wiki. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/wiki/Eiichiro_Oda. Acesso em: 30 out. 2025.

³⁰ Dados retirados do site oficial *MANGA Plus by Shueisha*. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/updates>. Acesso em: 25 ago. 2025.

³¹ Informações que podem ser verificadas no Portal Otaku. Disponível em: <https://www.otakupt.com/manga/os-10-mangas-mais-vendidos-de-2025-no-japao-e-o-numero-1-nao-surpreende-mas-impressiona/>. Acesso em: 21 dez. 2025.

³² Dados que podem ser verificados no blog Observatório do cinema. Disponível em: <https://observatoriodocinema.com.br/animes/criador-de-one-piece-faz-uma-fortuna-com-o-manga-e-gasta-com-coisas-ridiculas/>. Acesso em: 21 dez. 2025.

³³ A Editora Conrad é conhecida no Brasil por ser pioneira no mercado dos mangás. Foi fundada no ano de 1993 e introduziu a publicação de *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco* no Brasil, atuando na comercialização de histórias em quadrinhos, livros e revistas ligadas à cultura popular. Disponível em: <https://editoraconrad.com.br/a-conrad/>. Acesso em: 03 dez. 2025.

³⁴ MUSSARELLI, Felipe; MIOTELLO, Valdemir. O contexto brasileiro da chegada do mangá e as particularidades de sua publicação no Brasil. *9ª Arte (São Paulo)*, op. cit., p. 47.

³⁵ Informações retiradas do portal One Piece Wiki. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Cap%C3%ADtulos_e_Volumes. Acesso em: 18 set. 2025.

Os motivos da popularidade dos mangás, como já destacou Waldomiro Vergueiro, foi a presença massiva de descendentes de japoneses no território brasileiro, bem como a popularidade de uma indústria que não se restringe somente aos mangás, mas se expande através dos animes, videogames, brinquedos e outros tipos de elementos comuns a cultura popular japonesa.³⁶

Além disso, Alexandre Barbosa destaca o papel do Japão como nação emergente, na exportação de sua cultura através da globalização. Para ele, as histórias em quadrinhos japonesas funcionam para o público infantojuvenil tal como o jornal para os adultos, ou seja, como um agente formador de opinião, que integra narrativas e hábitos sociais aos seus consumidores.³⁷

Além do inquestionável sucesso comercial, há de se destacar os valores transmitidos pelo enredo de *One Piece*. A narrativa, que segue a clássica jornada do herói³⁸, enfatiza temas como perseverança, desenvolvimento pessoal e a importância dos laços de amizade. Esses elementos sensibilizam o leitor, podendo gerar um certo grau de identificação e até idolatria pelos personagens. Como resultado, os fãs muitas vezes assimilam e reproduzem comportamentos, pensamentos e lições éticas aprendidas com a superação dos obstáculos enfrentados pela tripulação ao longo da história.

Cristiane Sato, em sua obra *Japop: o poder da cultura pop japonesa*³⁹, destaca o papel da globalização e da adaptação dos produtos japoneses para os ideais ocidentais, o que, segundo a autora, permitiu esse intercâmbio cultural, juntamente com o sucesso de produções japonesas como os mangás, que munidos de grande carga emocional e apelativa aos olhos do público consumidor, explicam o grande sucesso de obras como *One Piece* que apesar da longa jornada de publicações continua arregimentando fãs até os dias atuais.

³⁶ VERGUEIRO, Waldomiro. Desenvolvimento e tendências do mercado de quadrinhos no Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Laços, 2011. p. 34.

³⁷ BARBOSA, Alexandre. Os quadrinhos históricos: conceituação e desenvolvimento no Brasil e no mundo. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Laços, 2011. p. 80.

³⁸ De acordo com informações obtidas no Blog Clube dos autores, a jornada do herói é um modelo de narrativa criada por Joseph Campbell que é amplamente usada em contos, mitos e roteiros de cinema, possui três ciclos, o início, marcado pelo chamado do personagem a um propósito, o desenvolvimento marcado pelas dificuldades, amadurecimento e provas, e o fim com a conquista do seu objetivo. Disponível em: <https://blog.clubedeautores.com.br/2023/03/o-que-e-jornada-do-heroi-e-como-se-inspirar-para-escrever-um-livro.html>. Acesso em: 03 dez. 2025.

³⁹ SATO, Cristiane A. *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: Hakkosha, 2007. p. 12-14.

2.2 A trama de *One Piece*

A trama de *One Piece* se inicia com a execução pública do então rei dos piratas Gold Roger, suas últimas palavras antes da execução revelam a existência de um tesouro lendário conhecido como *One Piece*, que estaria escondido em algum lugar da Grand Line.⁴⁰ A partir daquele momento é iniciada a grande era dos piratas com um incontável número de aventureiros partindo para o mar em busca do tesouro lendário que reivindicado garante o título de rei dos piratas.

A partir disso temos o encontro com o protagonista da história, o jovem Monkey D Luffy, que começa sua aventura rumo ao mar em busca de encontrar o one piece e se tornar o grande rei dos piratas.

O enredo de *One Piece* é desenvolvido através de grandes arcos narrativos com foco em alguma ilha, arquipélago ou região específica daquele universo. Podemos comparar esses arcos a temporadas de uma série de televisão, pois a temática muda, o leque de personagens e poderes se expandem.

O objetivo principal do protagonista, encontrar o tesouro one piece, não ocupa o centro das atenções em todas as situações. Ainda assim, a jornada permite o amadurecimento e o refinamento de novas técnicas, o fortalecimento dos poderes e o aumento da tripulação de Monkey D. Luffy, o que, gradualmente, o aproxima de seu objetivo final.

Podemos definir que as histórias de cada arco possuem uma ligação profunda com o presente da obra, uma técnica que rende muitos elogios a Eiichiro Oda. Ao longo desses 28 anos de publicação, o autor consegue encaixar referências de um arco do começo do mangá com informações reveladas em capítulos semanais atuais, criando uma teia narrativa coesa e surpreendente.

Isso fica evidente desde o primeiro arco do mangá, intitulado East Blue, no qual Monkey D Luffy tem como objetivo reunir membros para sua tripulação. Ele consegue recrutar seus primeiros companheiros, personagens de grande popularidade e relevância para a obra: o espadachim Zoro, o atirador Usopp, a navegadora Nami e o cozinheiro Sanji.

Cada tripulante carrega um sonho próprio e um passado profundamente explorado pela narrativa, o que torna *One Piece* uma história não linear, mas repleta de camadas, processos e significados que se desdobram ao longo de toda a jornada.

⁴⁰ De acordo com informações verificadas na página *One Piece Wiki*, a Grand Line (traduzido literalmente do inglês como “Grande Rota”) é um oceano, onde a maior parte da trama se desenrola em *One Piece*. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Grand_Line. Acesso em: 21 ago. 2025.

IMAGEM 4 – Formação inicial do bando do chapéu de palha.



Fonte: Olhar digital. Disponível em:
<https://olhardigital.com.br/2024/03/08/cinema-e-streaming/one-piece-guia-de-arcos-e-episodios-do-anime/>. Acesso em: 03 dez. 2025.

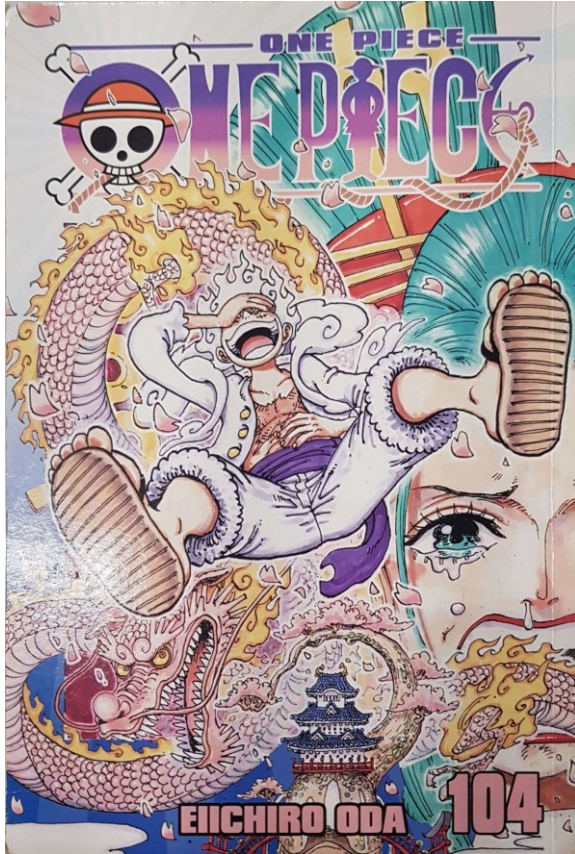
2.3 Enredo, personagens e sequências de “O Shogun do País de Wano, Kozuki Momonosuke” (*One Piece*, v. 104)

O volume 104 de *One Piece* se intitula “O Shogun do País de Wano, Kozuki Momonosuke”. Ele foi lançado no Brasil em 4 de setembro de 2023 e compila nove capítulos, sendo eles:

- 1047 – Os céus da capital
- 1048 – Vinte anos
- 1049 – Um mundo a ser almejado
- 1050 – Honra
- 1051 – O shogun do País de Wano, Kozuki Momonosuke
- 1052 – Uma nova manhã
- 1053 – Os novos imperadores
- 1054 – O imperador das chamas
- 1055 – Nova era

Nas IMAGENS 5 e 6, a seguir, podemos ver a capa e o sumário desse volume:

IMAGEM 5 – Capa de *One Piece*, v. 104.



Fonte: ODA, Eiichiro. Capa. In: *One Piece*. São Paulo. Panini Comics, 2023. Acervo do Autor.

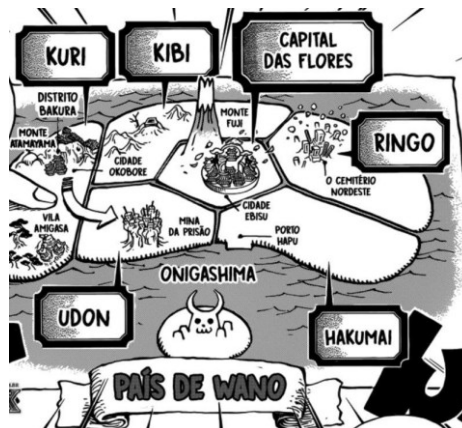
IMAGEM 6 – Índice de *One Piece*, v. 104.

ÍNDICE	
Capítulo 1047	
Os céus da capital	008
Capítulo 1048	
Vinte anos	029
Capítulo 1049	
Um mundo a ser almejado	047
Capítulo 1050	
Honra	085
Capítulo 1051	
O shogun do País de Wano, Kozuki Momonosuke	083
Capítulo 1052	
Uma nova manhã	101
Capítulo 1053	
Os novos imperadores	118
Capítulo 1054	
O imperador das chamas	136
Capítulo 1055	
Nova era	157
Tradução Felipe Monte	
Adaptação de capa Daniel Morais	
Letras Arion Wu	
Edição Luiza Marcandes	

Fonte: ODA, Eiichiro. Índice In: *One Piece*. São Paulo. Panini Comics, 2023. Acervo do Autor.

Este volume concentra-se no desfecho do arco do País de Wano, o trigésimo arco narrativo do mangá *One Piece*.

IMAGEM 7 – Mapa do País de Wano.



Fonte: *One Piece*. Disponível em:
<https://opexcast.com.br/haki-da-observacao-capitulo-934/>

A trama se desenvolve nesse país isolacionista, que lembra o Japão feudal, sob a ditadura do shogun Kurozumi Orochi, apoiado por um dos imperadores do mar, Kaido das Feras.

O objetivo do protagonista, Monkey D. Luffy, é libertar Wano da tirania que oprime todos os seus cidadãos. Ao longo dos capítulos, o leitor acompanha o cotidiano de crianças, mulheres e trabalhadores em condições precárias de vida, submetidos a uma censura insidiosa. Sob constante vigilância do shogun e de seus capangas, a população vive em regime de trabalho forçado, com famílias abandonadas à própria sorte. A busca por recursos naturais como alimentos, caça e água potável também é frequente, devido ao alto grau de devastação causado pelas fábricas de armas de Orochi e que afetou profundamente suas vidas.

IMAGEM 8 – Crise em Wano.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1048. Acervo do autor.

Na IMAGEM 8 podemos ver a representação da crise em Wano. Nos quadros superiores, observa-se o recrutamento forçado para a produção bélica e o controle armado. Ao centro, destaca-se a poluição dos rios e a escassez de água potável enfrentada pelas famílias. O plano inferior enfatiza a desertificação do solo e a fumaça industrial, evidenciando o colapso ambiental e a fome na região.

A sequência narrativa articula a degradação socioambiental de Wano ao clímax do conflito ideológico entre Luffy e Kaidou. Inicialmente, a obra apresenta um panorama da exploração: o recrutamento forçado para a produção bélica, a poluição hídrica e a desertificação do solo. A fome é a consequência direta desse projeto de poder.

Nas páginas seguintes, a composição visual transita para planos detalhados que enfatizam o confronto final, onde a fome se materializa como o principal objetivo a ser superado pelo protagonista.

Formalmente, o uso de onomatopeias de grande escala e linhas de ação que rompem as calhas dos quadros (IMAGEM 9) confere dinamismo ao golpe de Luffy, enquanto o contraste acentuado de preto e branco reforça a tensão dramática. Esse apelo visual culmina na resposta ao antagonista (IMAGEM 10): a promessa de construir um mundo onde todos possam comer o quanto quiserem. Assim, a forma épica da luta serve para validar a resolução do problema humanitário exposto anteriormente, simbolizando a ruptura do ciclo de opressão através da libertação do País de Wano.

IMAGEM 9 – Kaido desafia Luffy.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1049. Acervo do autor.

Na IMAGEM 10 vemos uma sequência do capítulo “Um mundo a ser almejado”, cujo nome revela o objetivo principal do protagonista Monkey D Luffy: acabar com a fome no País de Wano.

Uma das representações mais simbólicas desse contexto é o festival das lanternas flutuantes na capital, quando os cidadãos escrevem seus desejos para o próximo ano.

IMAGEM 12 – Festival das lanternas flutuantes.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1048. Acervo do autor.

Esse ritual revela os anseios da população carente, que deposita em suas mensagens escritas o desejo por liberdade e melhores condições de vida, elevando suas esperanças aos céus de Wano.

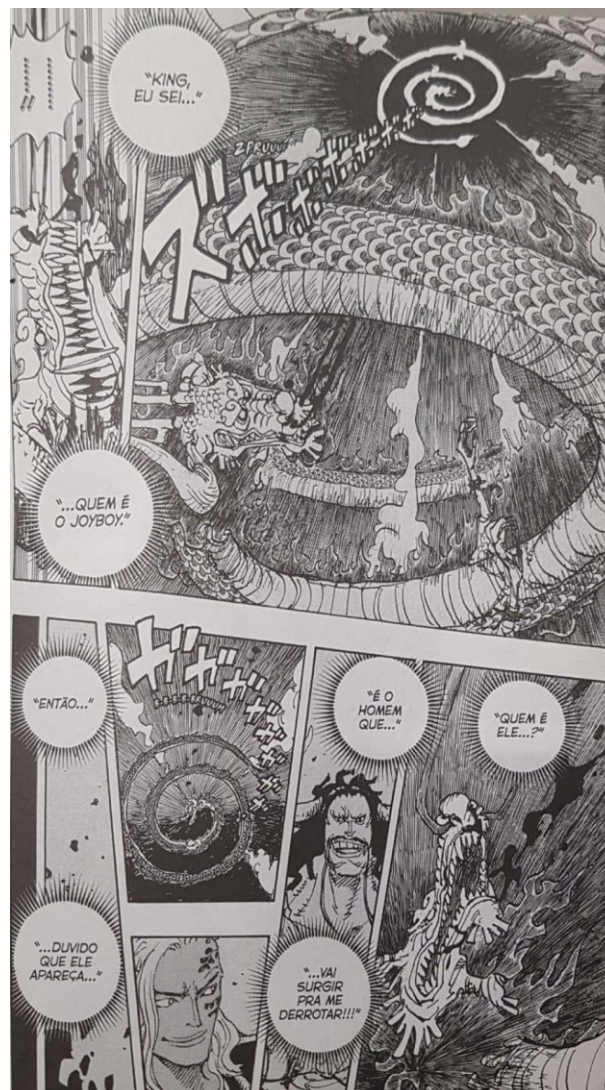
Sob a perspectiva formal, essa sequência utiliza a justaposição de planos para criar um forte impacto emocional. Enquanto os primeiros planos detalham as expressões de choro e alívio dos cidadãos, evidenciando a carga dramática da opressão, os quadros seguintes expandem a perspectiva para o céu, preenchido por lanternas. O uso de balões de pensamento e inscrições diretas nos objetos (como o pedido por 'água limpa' ou 'escapar deste inferno') funciona como um recurso narrativo que dá voz direta ao povo.

Um outro detalhe fundamental é o papel do protagonista, Monkey D. Luffy. O despertar de sua Akuma no Mi, frutas que concedem ao usuário poderes sobre-humanos, como se transformar em borracha, manipular lava, gelo, entre outros. O despertar da Akuma no Mi de Luffy vai muito além de um simples aumento de força. Ele revela, na verdade, que ele é a personificação da lendária divindade solar conhecida como Nika. Essa figura era profundamente venerada pelos povos escravizados nos tempos antigos do mundo de *One Piece*, pois simbolizava a liberdade e a esperança. A crença era a de que um guerreiro com um corpo totalmente livre e elástico um dia traria alegria e libertação para todos os oprimidos.

É neste contexto que a narrativa converge para a profecia de Joy Boy, uma figura do passado que falhou em cumprir uma promessa crucial.

A transformação de Luffy em Nika não é um evento isolado, mas a concretização dessa profecia secular. Ele se torna a encarnação moderna de Joy Boy, aquele destinado a corrigir os erros do passado e finalmente trazer o amanhecer tão aguardado para Wano e para o mundo. Dessa forma, o despertar de Luffy representa o renascimento de uma esperança milenar, conectando o sofrimento histórico dos escravizados e oprimidos à realização de um futuro de riso e liberdade.

IMAGEM 13 – O retorno de Joy Boy.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1049. Acervo do autor.

Assim a profecia do retorno de Joy Boy se cumpre com a derrota de Kaido e a retomada da liberdade no País de Wano.

2.4 A leitura da linguagem dos mangás

2.4.1 As onomatopeias

Para discutirmos a questão das onomatopeias presentes no mangá, é necessário esclarecer primeiramente a existência de categorias deste recurso, que é um aspecto cultural importante e específico da linguagem dos quadrinhos japoneses.

A primeira categoria é definida como *giseigo*, que significa "onomatopeia de vozes". As *giseigo* traduzem sons emitidos por humanos e animais, como podemos ver nas IMAGENS 14 e 15, respectivamente, retratando a onomatopéia do choro de uma criança e o uivo de um animal.

IMAGEM 14 – Som de choro.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1047. Acervo do autor.

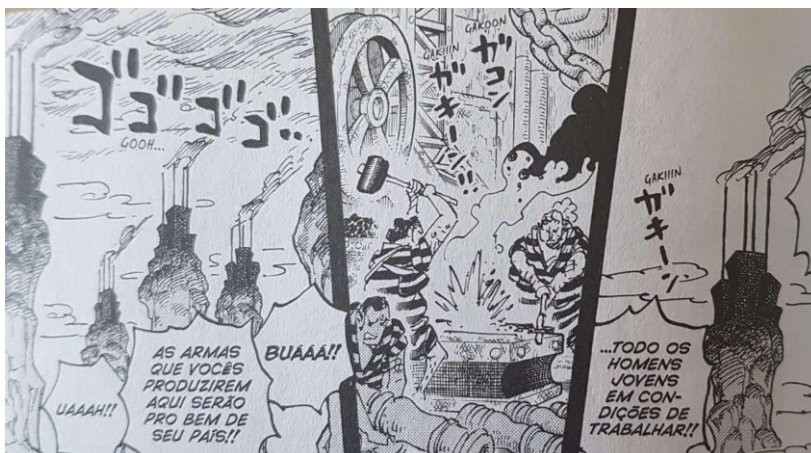
IMAGEM 15 – O uivo de um lobo.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, v. 104, cap. 1052, 2023. Acervo do autor.

Já as que imitam sons de ambiente, como o bater de uma porta ou o tocar de um sino, são referidas como *giongo*, ou “onomatopeia de som”. Na IMAGEM 16 é possível observar várias onomatopeias:

IMAGEM 16 – Som da fumaça saindo pela chaminé e sons de martelos batendo na bigorna.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1048. Acervo do autor.

Por último, há a categoria da *mimesis*, representada por palavras que expressam estados ou condições de seres animados ou inanimados. Elas podem representar desde um sorriso ou um estado melancólico até sons da natureza, como o vento, as ondas do mar ou o farfalhar de folhas. A *mimesis* se divide em dois tipos: o *gitaigo*, que representa sensações e fenômenos naturais, e o *gijōgo*, que representa os estados emocionais e condições psicológicas dos personagens.⁴¹

IMAGEM 17 – Medo e desespero em Wano.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1048. Acervo do autor.

⁴¹ LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som. *Revista USP*, São Paulo, n. 52, p. 176-189, 2002. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i52p176-189. Disponível em: <https://revistas.usp.br/revusp/article/view/33176>. Acesso em: 21 ago. 2025.

Na IMAGEM 17 vemos um cenário de medo e desespero em Wano. O pavor da população sob ameaça armada é acentuada por expressões de terror. A categoria de onomatopeia *mimesis* (como ‘KYAAAH!!’ e ‘UAAAH!!’) é utilizada para mimetizar graficamente o som da violência e os gritos, integrando o ruído ao espaço visual para intensificar a percepção sensorial da opressão.

2.4.2 Os balões

O balão é uma ferramenta narrativa de grande importância para as histórias em quadrinhos, ele é responsável por expressar o diálogo, os pensamentos e muitas vezes o estado emocional dos personagens.

No mangá *One Piece* identificamos diferentes tipos de balões. Os balões redondos pode indicar que o personagem não está inserido em uma situação de ação, como pode ser visto nas cenas abaixo. O almirante Aramaki caminha calmamente e o balão revela o seu monólogo, suas reflexões em voz alta, sem interação direta com outros personagens.

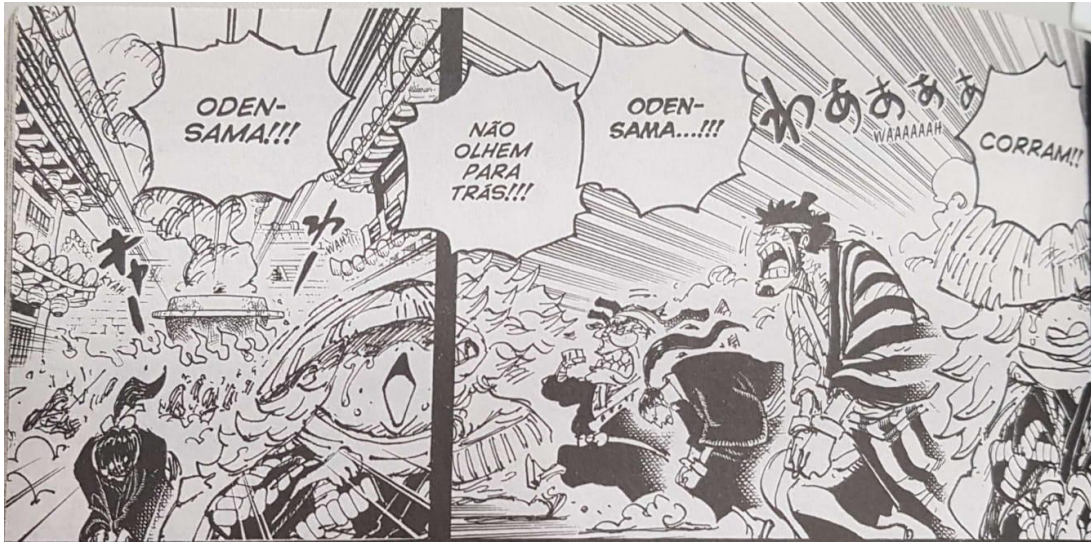
IMAGEM 18 – Monólogo do almirante Aramaki.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1054. Acervo do autor.

Podemos ver na imagem abaixo (IMAGEM 19) balões explosivos, de grito, que simulam uma detonação, uma situação acelerada ou de tensão. Os samurais fogem em meio a execução do antigo shogun Kozuki Oden em um momento de grande tensão.

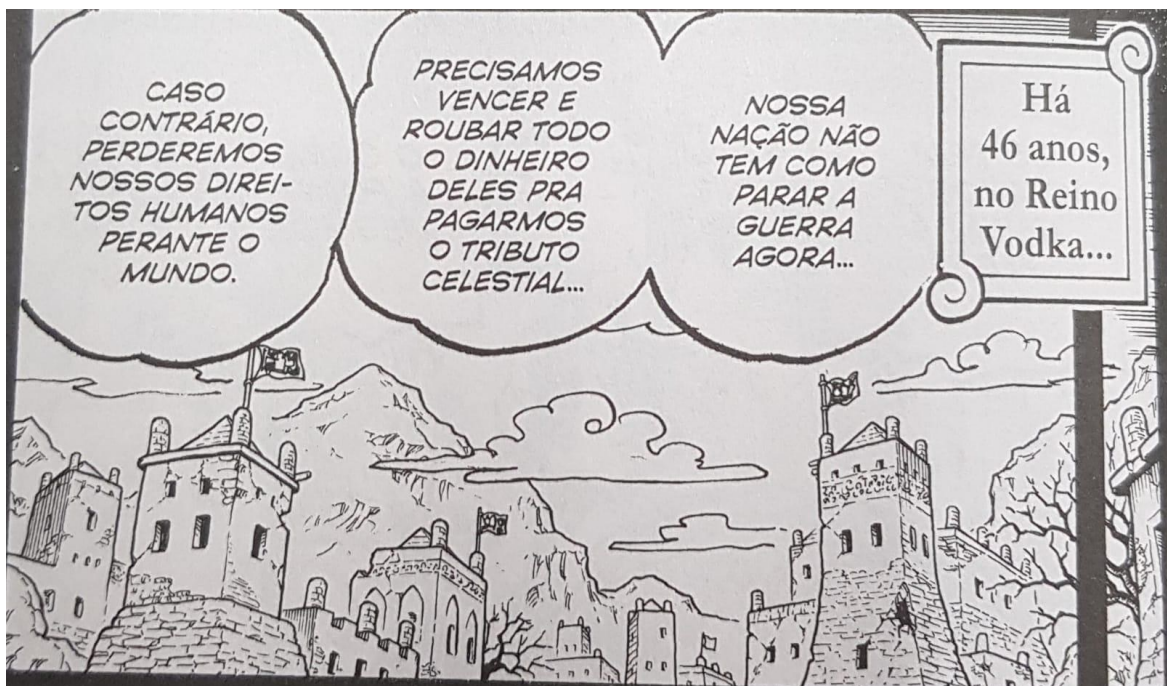
IMAGEM 19 – Fuga dos samurais.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1048. Acervo do autor.

One Piece trás também o balão de narração. Ele pode aparecer em formato retangular indicando a narração de *flashbacks*, como na IMAGEM 20, onde lemos “Há 46 anos no Reino Vodka...” circundado por uma moldura retangular, situando eventos passados.

IMAGEM 20 – O Reino de Vodka onde residia o antagonista Kaido.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1049. Acervo do autor.

O balão de efeito se caracteriza por ser rodeado por pontas, dando-lhe a aparência de um sol, ele é utilizado para expressar um *flash* curto de uma lembrança diferente do balão de narração que desenvolve um flashback longo com duração de uma página ou mais.

IMAGEM 21 – Execução do antigo shogun Oden e fuga dos seus samurais narradas através de *flashback*.



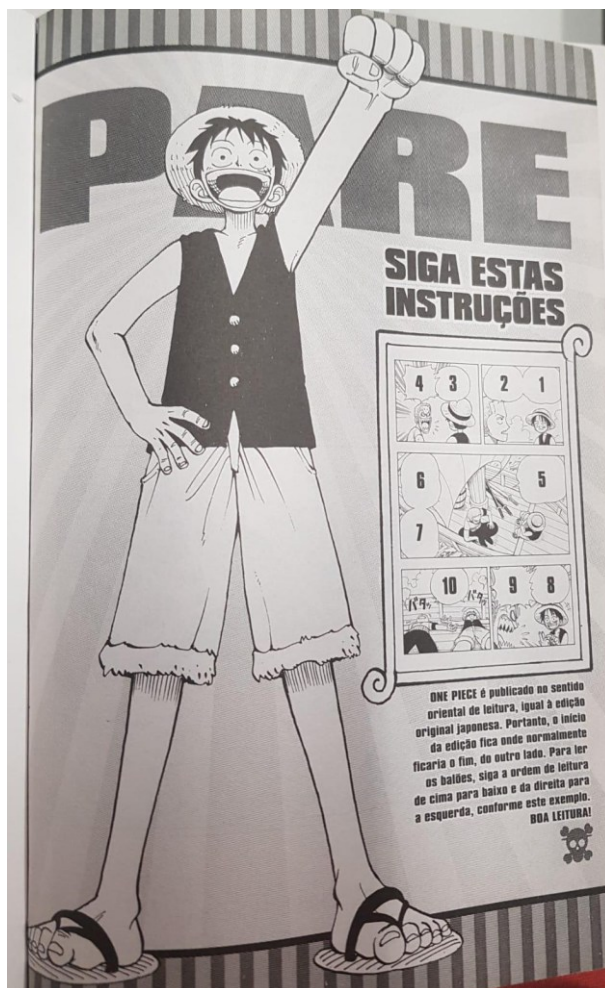
Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1048. Acervo do autor.

2.4.3 A leitura oriental

A leitura oriental é o método utilizado para dar identidade aos mangás. A herança desse método vem das técnicas de leitura utilizadas no contato com os pergaminhos, principal elemento clássico da cultura milenar japonesa. A leitura de cima para baixo e da direita para a esquerda é uma forma de manter a tradição histórica da arte e linguagem oriental.

Na IMAGEM 22 podemos notar que essas instruções estão presentes na primeira página dos mangás como forma de, primeiramente, alertar e, posteriormente, ensinar aos leitores o procedimento de leitura do mangá, que segue uma lógica diferente da leitura ocidental: de trás para frente, de cima para baixo e da direita para a esquerda.

IMAGEM 22 – Instruções de leitura.



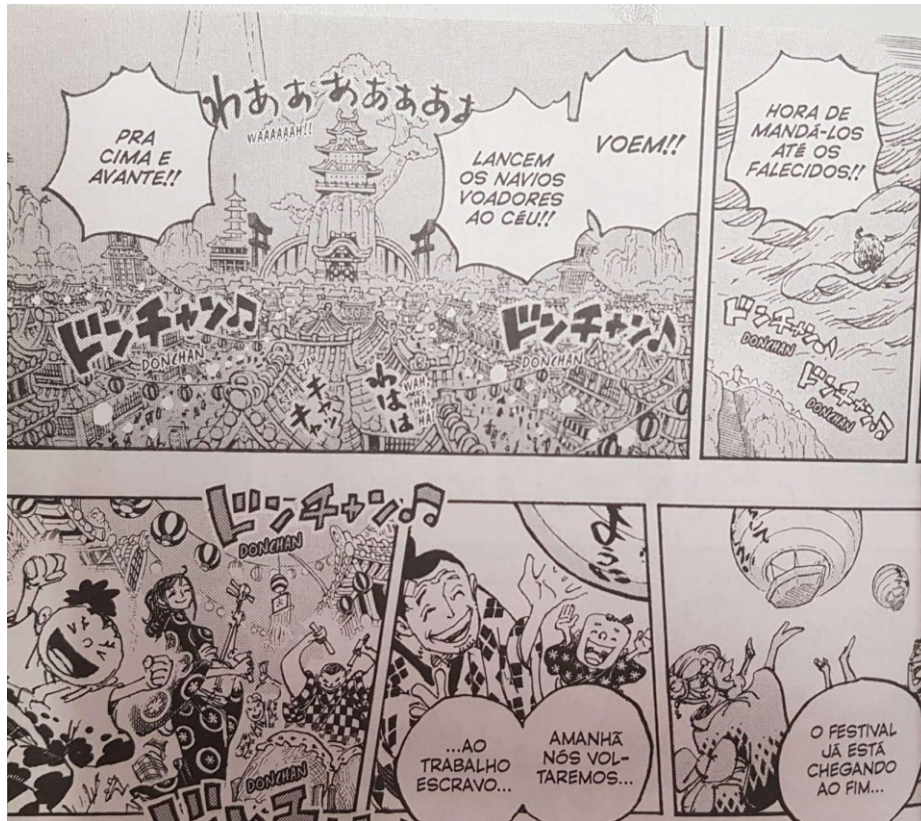
Fonte: ODA, Eiichiro. Índice In: *One Piece*. São Paulo. Panini Comics, 2023 Acervo do Autor

2.4.4 Enquadramento e técnica de desenho

Em *One Piece* podemos observar que o enquadramento procura destacar os ambientes e os rostos dos personagens gerando a captação de suas emoções com perfeição.

No quadro destacado a seguir (IMAGEM 23), Eiichiro Oda permite ao leitor realizar uma viagem cinematográfica cercada por elementos emocionais através da composição dos quadros, das onomatopeias presentes, bem como das estruturas e captação das emoções dos personagens. A sequência é a do final do Festival de Ano Novo dos cidadãos de Wano, e através do enquadramento fechado Oda destaca os rostos, as expressões, sorrisos e roupas das personagens.

IMAGEM 23 – Ato final do Festival de Ano Novo.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1049. Acervo do autor.

O primeiro quadro foca nos motivos da celebração cuja intenção é homenagear os cidadãos falecidos do País de Wano. A onomatopéia DONCHAN! ocupa um lugar principal no quadro, comunicando um som festivo e alegre, mas inserido nesse contexto solene.

O segundo quadrinho com a visão principal das ruas da cidade nos transporta para a participação coletiva do festival. É a multidão que compõe a cena, e não os rostos individuais, bem como as estruturas que revelam a arquitetura tradicional oriental. Neste quadrinho o sentimento de alegria é mostrado através das onomatopéias WAH! HAHA! e KYAH!

Os quadros finais mostram a intensidade das emoções e são mais dramáticos. Esses efeitos são produzidos pelo *close-up*, um enquadramento bem próximo nos rostos dos personagens revelam suas características, expressões faciais e sorrisos alegres. Essa expressão de alegria contrasta com as falas sobre o fim do festival e a volta ao trabalho escravo no dia seguinte. Eiichiro Oda utiliza o *close* cinematográfico para transmitir ao leitor a trágica realidade dos cidadãos, bem como a necessidade de elevar aos céus suas esperanças de um amanhecer melhor.

As páginas duplas geralmente destacam momentos de tensão como um golpe final na

batalha. Esta página dupla destacada a seguir (IMAGEM 24), mostra o clímax de uma batalha, utilizando a sobreposição do espaço para destacar a força e a velocidade do golpe. O rosto de Luffy está tomado por emoções demonstrando fúria. O único quadro de Kaido mostra sua impotência em relação ao golpe desferido contra ele. Os três últimos quadros representam a violência e a potência do golpe, materializado somente em linhas cinéticas no primeiro momento, e em seguida com a explosão do contato no solo, ilustrada pelo preenchimento negro que evidencia a explosão. Por fim, o último quadro traz o frame do fim do festival, um momento em que os desejos dos cidadãos do País de Wano estariam próximos a serem realizados com a derrota de Kaido.

IMAGEM 24 – Golpe final na luta entre Luffy e Kaido.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1048. Acervo do autor.

O estilo de desenho do mangá *One Piece* é exagerado e caótico, predominando representações de personagens com narizes e olhos grandes, e com troncos, cabeças e membros desproporcionais.

O quadro a seguir (IMAGEM 25), protagonizado pelo personagem Usopp, representa propositalmente esse caráter caótico, exagerado e bem humorado de Eiichiro Oda. Podemos

notar que as expressões faciais do personagem são diferentes da imagem realista, desde a abertura da boca, os olhos esbugalhados e o nariz que é uma característica marcante do personagem. Os traços do desenho da água transmitem a sensação de rapidez e do seu impacto no ambiente. Parece querer arrastar todos que estão no seu caminho. O principal elemento estético presente neste quadro pode ser visto na exacerbação das emoções e as características corporais marcantes do personagem, trazendo o cômico para uma situação perigosa, fazendo coexistir riso e risco. Os traços que constituem a personagem Usopp são caricaturais: olhos esbugalhados, boca disforme e braços e mãos enormes.

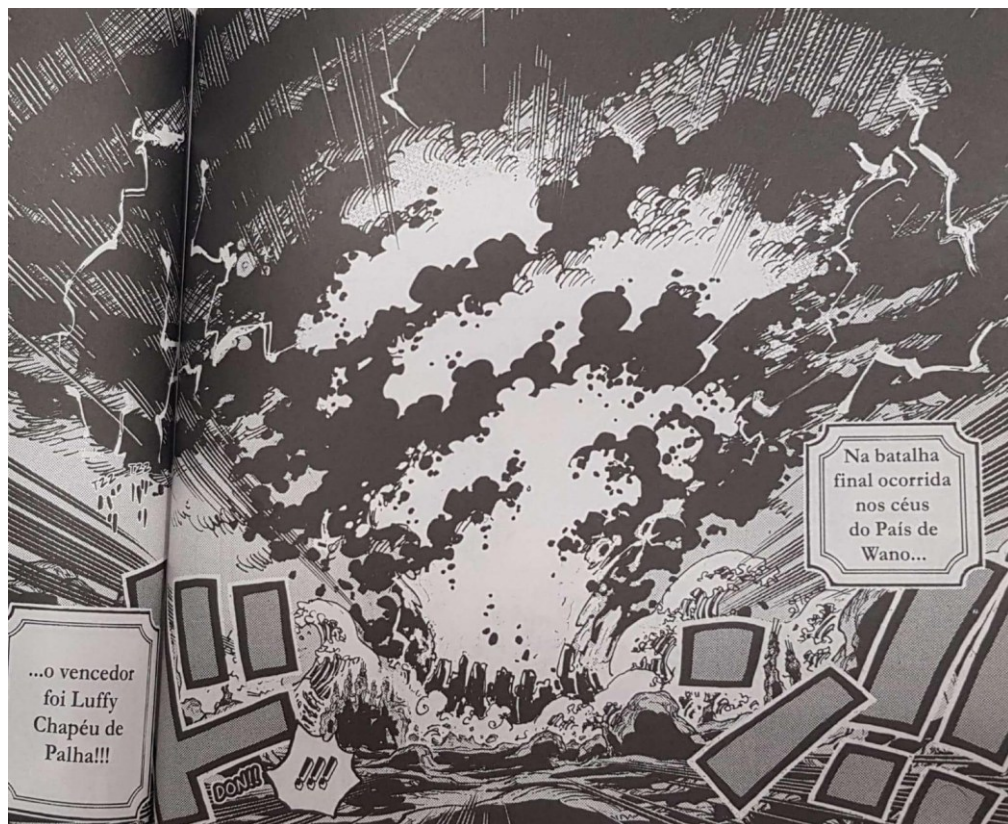
IMAGEM 25 – O desenho do personagem Usopp.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1047. Acervo do autor.

O preenchimento de cenas com um forte tom de preto é uma das características estéticas do mangá, como podemos observar na cena da erupção de um vulcão subterrâneo (IMAGEM 26).

IMAGEM 26 – Erupção de um vulcão subterrâneo no País de Wano.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1050. Acervo do autor.

SEÇÃO III

O mangá *One Piece* na sala de aula: Oficina de História – Tirania e esperança no País de Wano

Nesta seção apresentamos uma Oficina de História, uma metodologia de ensino que privilegia o uso de documentos históricos e estratégias que posicionam os estudantes como investigadores.

3.1 Histórias em quadrinhos, ensino e método investigativo na aula de história

Os quadrinhos são um material valioso para o processo educativo. Waldomiro Vergueiro destaca que até chegar a esse status foram necessários anos de muitos trabalhos e pesquisas, que agiram no sentido de reverter a percepção de pais e educadores, pois estes antes viam as histórias em quadrinhos como uma influência nociva e capaz de corromper os jovens.⁴²

Em 2003, governo federal, durante o primeiro mandato do presidente Luiz Inácio Lula da Silva trouxe a linguagem das histórias em quadrinhos para a comunicação de políticas públicas. Por ocasião do lançamento do programa Fome Zero, que visava combater a fome e a miséria no país, foram produzidas HQs que utilizavam os personagens do clássico *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, de Monteiro Lobato. Nessas revistas, temas como educação alimentar, cuidados com a saúde e segurança alimentar eram abordados de forma lúdica e acessível.

⁴² VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2016. p. 16-17.

IMAGEM 27 – Cartilha do programa Fome Zero.



Fonte: Roberto Magalhães Leiloeiro Oficial. 2025.

Disponível em:

<https://www.rmgouvealeiloes.com.br/peca.asp?ID=3506732>.

Acesso em: 21 dez 2025.

Os quadrinhos fazem parte do cotidiano escolar brasileiro e o seu uso como material didático também foi incentivado pelo Programa Nacional Biblioteca da Escola PNBE (1997-2017). Tais programas reconhecem as práticas escolares e os saberes docentes. São as intenções pedagógicas de professoras e professores que orientam muitas vezes a seleção das histórias em quadrinhos como material didático importante para o processo de reflexão crítica dos estudantes sobre a linguagem visual.

No artigo intitulado “As WebQuests e o ensino de história”, as historiadoras Anita Correia Lima de Almeida e Keila Grinberg defendem propostas metodológicas no ensino de história voltadas para a pesquisa na internet. Contudo, as autoras advertem que, embora os avanços tecnológicos tenham inserido novos suportes na sala de aula, o uso das ferramentas como a internet muitas vezes mascara a manutenção de um ensino tradicional e meramente expositivo. Para elas, a verdadeira inovação não reside no suporte, mas na adoção de uma metodologia que posicione o aluno como um investigador do passado.⁴³ Nesse sentido, acreditamos que não basta levar as histórias em quadrinhos para a sala de aula. Para provocar o interesse dos estudantes sobre “como funciona o conhecimento do passado histórico”⁴⁴, torna-se fundamental a seleção de uma metodologia de ensino que situe os estudantes como investigadores. As autoras defendem que o aprendizado significativo ocorre quando os

⁴³ ALMEIDA, Anita Correia Lima de, GRINBERG, Keila. As WebQuests e o ensino de História. In: ROCHA, Helenice, MAGALHÃES, Marcelo, CONTIJO, Rebeca (org.). *A escrita da história escolar: memória e historiografia*. Rio de Janeiro: FGV, 2009, p. 201-212.

⁴⁴ LAGÔA, Ana Mascia; GRINBERG, Keila; GRINBERG Lúcia. *Oficinas de história*, op. cit., p. 7.

estudantes entram em contato com vestígios e fontes, e são estimulados a produzir hipóteses, solucionar “mistérios” e compreender que o conhecimento histórico é fruto de um processo investigativo rigoroso.

Essa metodologia investigativa foi desenvolvida através de projeto de produção de materiais didáticos, com criação de oficinas de história voltadas para adolescentes. As oficinas foram adaptadas ao programa de conteúdos brasileiros pelas historiadoras Ana Mascia Lagôa, Keila Grinberg e Lúcia Grinberg e publicadas na obra *Oficinas de História: Projeto Curricular de Ciências Sociais e de História*.⁴⁵

Refletindo a partir desses trabalhos, passamos a compreender o mangá *One Piece* não apenas como entretenimento, mas como uma fonte e objeto de estudo para o ensino de história. Através de uma oficina os alunos podem interrogar o mangá em busca de conexões com as questões do presente, utilizando a narrativa de Eiichiro Oda como um campo de experimentação para a análise de estruturas sociais, políticas e éticas, exercitando, assim, métodos e fazeres do ofício de historiador.⁴⁶

Ao transformar o mangá *One Piece* em recurso didático, tornamos viável a introdução de temas densos, pois a obra oferece exemplos concretos que facilitam a correlação entre a teoria e a realidade vivenciada pelos alunos de forma que muitas vezes só o livro didático não é capaz. Para a historiadora Circe Bittencourt, a eficácia de um documento em sala de aula está intimamente ligada a sua capacidade de estabelecer uma sintonia com a realidade e os interesses dos estudantes.⁴⁷

O arco do País de Wano reúne elementos estéticos, visuais e conceituais que podem ser de grande valia na aula de história. Podemos explorar sua narrativa visual evidenciando o cotidiano de uma nação isolada e ditatorial, destacando aspectos sociopolíticos e sociais, com foco especial na população mais empobrecida, representada por diversos personagens ao longo do volume.

3.2 Oficina de História – Tirania e esperança no País de Wano

Nas páginas a seguir, apresentamos a proposta de uma Oficina de História.

⁴⁵ LAGÔA, Ana Mascia; GRINBERG, Keila; GRINBERG Lúcia. *Oficinas de história, op. cit.*

⁴⁶ ALMEIDA, Anita Correia Lima de, GRINBERG, Keila. As WebQuests e o ensino de História. In: ROCHA, Helenice, MAGALHÃES, Marcelo, CONTIJO, Rebeca (org.). *A escrita da História escolar, op. cit.*, p. 201-212.

⁴⁷ BITTENCOURT, Circe. *Ensino de História, op. cit.*, p. 330.

OFICINA DE HISTÓRIA – TIRANIA E ESPERANÇA NO PAÍS DE WANO

ÍNDICE

I – AOS PROFESSORES

1. Descrição da oficina
2. Objetivos
3. Conteúdos
4. Estratégias e possibilidades metodológicas
5. Texto de apoio: O mangá como documento histórico

II – AOS ALUNOS

1. Introdução
2. A batalha pela memória
 - 2.1 Pistas
 - 2.2 Guia de Observação e investigação
3. A geografia do poder
 - 3.1 Pistas
 - 3.2 Guia de observação e investigação
 - 3.3 Exercício interpretativo
4. O silêncio imposto
 - 4.1 Pistas
 - 4.2 Guia de observação e investigação
5. Intervenções imperialistas
 - 5.1. Pistas
 - 5.2 Guia de observação e investigação
6. Atividade criativa

OFICINA DE HISTÓRIA – TIRANIA E ESPERANÇA NO PAÍS DE WANO

I - AOS PROFESSORES

1. Descrição da Oficina

Esta oficina é adequada para alunos do 2º ano do Ensino Médio, alinhando-se ao plano de curso de História do Estado de Minas Gerais, especificamente na unidade temática Território e Fronteira. As competências dessa unidade priorizam o estudo das relações de poder que determinam as territorialidades, bem como o papel geopolítico dos Estados-nações. Além disso, as habilidades propostas visam desenvolver a capacidade crítica dos estudantes para analisarem a atuação de impérios e diversos grupos sociais e culturais na formação das estruturas políticas e sociais que moldam a sociedade contemporânea.

Nessa oficina serão utilizados os fragmentos dos volumes 91 e 104 do mangá *One Piece* (Arco de Wano) como fontes históricas para problematizar processos de manutenção de poder, regimes autocráticos, o imperialismo e processos de disputa pela memória como facilitadores de controle social. As atividades propostas aos alunos são as seguintes:

- a) Análise da política de isolamento (*Sakoku*), a atuação do Imperialismo e o monopólio da narrativa através da educação.
- b) Investigação da segregação socioespacial e o uso da escassez de recursos (fome) como arma política em regimes autoritários.
- c) Interpretação do cotidiano e atuação repressiva do Estado contra a população.
- d) A aliança das Sobras – Imperialismo e a Geopolítica da Exploração.

2. Objetivos

Espera-se que, ao final da oficina, os alunos sejam capazes de:

- a) Identificar as causas e consequências da política de isolamento (*Sakoku*).
- b) Relacionar a manipulação da memória escolar em Wano com questões de doutrinação e pós-verdade no presente.
- c) Compreender a geopolítica dos recursos (o controle sobre solo, água e outros recursos naturais) atuando como estratégia de dominação ou pretexto para intervenções imperialistas.

3. Conteúdos

- a) Conteúdos conceituais: isolamento (*Sakoku*); autocracia; imperialismo; segregação socioespacial; geopolítica.
- b) Procedimentais: leitura de imagens (balões, enquadramento, cenário, expressões etc.) e elaboração de hipóteses.
- c) Atitudinais: posicionamento crítico frente a processos de doutrinação, ao monopólio da informação e empatia social.

4. Estratégias e possibilidades metodológicas

Esta oficina será melhor aproveitada após as aulas sobre o Imperialismo e Neocolonialismo do século XIX. O professor deve apresentar uma narrativa tentando explicitar as causas da dominação e os interesses geopolíticos que desencadearam tais processos históricos.

A atividade deve ser organizada em grupos de investigação. Cada equipe receberá um conjunto de “evidências” (os fragmentos do mangá). A primeira tarefa consiste na desconstrução do discurso oficial. É fundamental que os alunos não apenas leiam as falas, mas identifiquem a intencionalidade por trás de cada testemunho.

O discurso da ordem e da exclusão: ao analisarem as falas do Almirante Aramaki, os alunos devem confrontar a ideia de que a “Justiça” internacional é, muitas vezes, seletiva e condicionada a interesses de blocos de poder (Governo Mundial).

A falácia da prosperidade: Através do ultimato de Kaido aos *Daimyos*, o grupo deve discutir como o imperialismo se disfarça de “progresso” e “modernização” para justificar a instalação de indústrias extrativistas e bélicas que devastam o ecossistema local.

A fragilidade da autocracia local: A análise das reações populares sobre o shogun Orochi serve para ilustrar o conceito de “governo fantoche”, evidenciando que regimes autoritários muitas vezes só se sustentam através do suporte militar de uma potência estrangeira interessada no território.

5. Texto de apoio: O mangá como documento histórico

O mangá, enquanto produto da cultura de massa japonesa, não é apenas entretenimento; é uma fonte histórica que registra representações sociais e políticas. Ao analisarmos o Arco de Wano, podemos abordá-lo como um documento que utiliza a ficção para problematizar temas reais.

A forma como conteúdo: os elementos como o enquadramento (que privilegia a opulência de Bakura em contraste com a escassez de Okobore) e a luz/sombra nas chaminés das fábricas não são escolhas estéticas aleatórias, mas pistas da intencionalidade do autor em denunciar a segregação.

A construção do problema: a oficina não foca na “história do protagonista Luffy”, mas é centrada no processo de libertação do País de Wano. O mangá serve para que o aluno identifique “indícios visuais” como as expressões de choro por fome e a vigilância armada que permitem elaborar hipóteses sobre o funcionamento de regimes autocráticos reais.

Diálogo com o presente: a manipulação da narrativa escolar por Orochi permite ao professor discutir o conceito de Pós-Verdade⁴⁸ e como o controle de narrativas do passado pode ser usado para validar a opressão no presente.

⁴⁸ Para saber mais sobre o conceito e características da Pós-Verdade, leia: CRUZ JUNIOR, Gilson. Pós-verdade: a nova guerra contra os fatos em tempos de fake news. *ETD – Educação Temática Digital*, Campinas, v. 21, n. 1, p. 278-284, jan./mar. 2019. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-25922019000100278. Acesso em: 18 fev. 2026.

II – AOS ALUNOS

1. INTRODUÇÃO

Vocês foram designados para uma missão no País de Wano, uma terra marcada pelas muralhas de pedra e pelo silêncio imposto pela censura. O DESAFIO é investigar as engrenagens de poder do Shogun Kurozumi Orochi, mas, acima de tudo, decifrar os sussurros de revolta que ele tenta sufocar. Vocês precisarão descobrir como o regime se sustenta diante do sofrimento do povo e, ao mesmo tempo, mapear as estratégias de resistência, visíveis ou invisíveis, que a população utiliza para manter viva a esperança e desafiar a opressão.

2. A BATALHA PELA MEMÓRIA

2.1 PISTAS

Fonte número 1

IMAGEM 28 – A escola no regime de Orochi.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91, cap. 919. Acervo do autor.

Fonte número 2

IMAGEM 29 – A educação no país fechado.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91, cap. 919. Acervo do autor.

2.2 GUIA DE OBSERVAÇÃO E INVESTIGAÇÃO

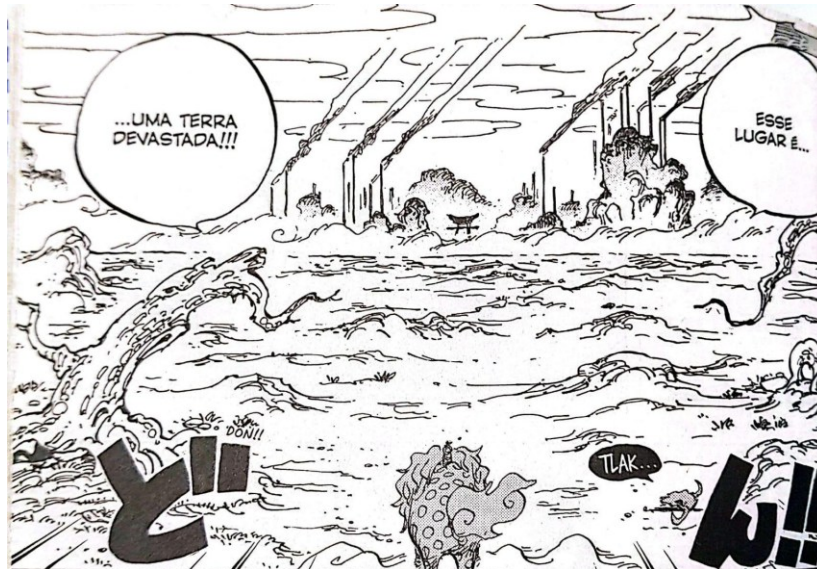
- Observe os textos nos balões e o cenário da sala de aula nas fontes número 1 e 2.
- O que está sendo ensinado às crianças sobre o clã Kozuki e o mundo exterior?
- Olhe atentamente para as expressões faciais das crianças no quadro central.
- Que sentimentos as crianças parecem demonstrar ao gritar o nome do Shogun? Elas parecem estar sendo forçadas ou estão genuinamente empolgadas?
- Quais são as características do ensino promovido? Qual a relação desse tipo de ensino e a forma da estrutura política e de poder no País de Wano?

3. A GEOGRAFIA DO PODER

3.1 PISTAS

Fonte número 3

IMAGEM 30 – Vista panorâmica do País de Wano.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91, cap. 912. Acervo do autor.

Fonte número 4

IMAGEM 31 – Periferia da Cidade de Okobore.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91, cap. 917. Acervo do autor.

Fonte número 5

IMAGEM 32 – Okobore, a Cidade das sobras.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, v. 91, cap. 914, 2019. Acervo do autor.

Fonte número 6

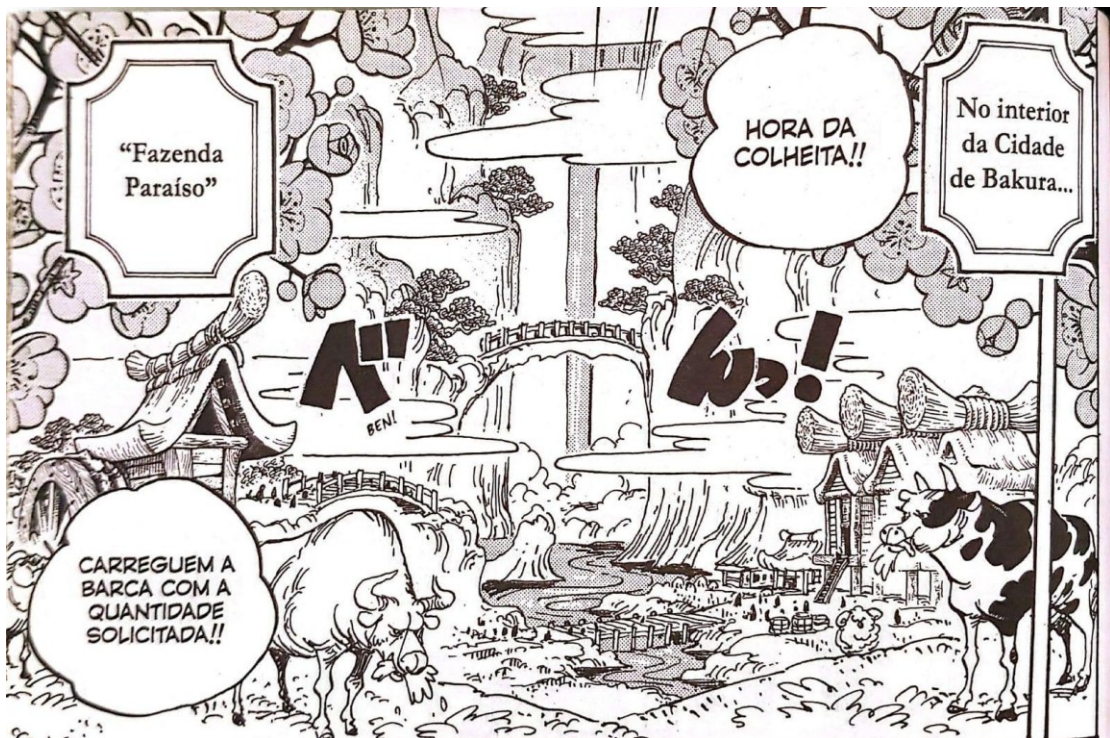
IMAGEM 33 – A Cidade de Bakura, onde moram os oficiais do governo.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91, cap. 915. Acervo do autor.

Fonte número 7

IMAGEM 34 – “Fazenda Paraíso”, um reduto escondido no interior da Cidade de Bakura.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91, cap. 917. Acervo do autor.

Fonte número 8

IMAGEM 35 – Patrão e empregado da “Fazenda Paraíso”.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91, cap. 917. Acervo do autor.

3.2 GUIA DE OBSERVAÇÃO E INVESTIGAÇÃO

- a) Observe detalhadamente as fontes número 3, 4 e 5. Quais detalhes da arquitetura e do ambiente chamam sua atenção?
- b) Quais elementos visuais da fonte 3 indicam a presença de uma atividade industrial em Wano?
- c) Quais elementos visuais das fontes número 4 e 5 indicam a precariedade dos moradores da Cidade de Okobore? O que é possível inferir sobre a qualidade de vida, a segurança das moradias e o acesso aos recursos básicos dos seus habitantes?
- d) Essas paisagens provocam quais sentimentos em você?
- e) Compare estes cenários com a fala da professora Sarahebi (fonte número 2), em que ela descreve o País de Wano como “próspero”. Quais contradições você consegue identificar?
- f) Os cenários e situações observados nas fontes número 3, 4 e 5 confirmam a propaganda do governo?
- g) Observe o cenário da Cidade de Bakura (fonte número 6).
- h) Quais detalhes da arquitetura e do ambiente chamam sua atenção?
- i) O que é possível inferir sobre a qualidade de vida, a segurança das moradias e o acesso aos recursos básicos dos habitantes da Cidade de Bakura?
- j) Você consegue identificar as diferenças na arquitetura das casas das duas cidades, a Cidade de Okobore e a Cidade de Bakura?
- l) Faça uma análise comparativa entre os espaços geográficos de Okobore (fontes número 4 e 5) e Bakura (fonte número 6), utilizando os indícios visuais do mangá. Em sua análise, considere o impacto das onomatopéias e a estrutura dos balões na construção da atmosfera de cada localidade.
- m) Observe minuciosamente a fonte número 7: que elementos visuais da “Fazenda Paraíso” mostram os seus recursos?
- n) Analise comparativamente a disponibilidade de recursos da “Fazenda Paraíso” (fonte número 7) e a Cidade de Okobore (fontes número 3 e 4).
- o) O que vemos na fonte número 3 (planície devastada) em contraste com a fonte número 6 (“Fazenda Paraíso”)?
- p) Você consegue identificar as personagens presentes na sequência da fonte número 7?
- q) Observe as expressões corporais e faciais das personagens e o tom dos balões de fala da fonte número 8.
- r) Como você descreveria a interação e a relação entre os personagens? Ela é harmônica ou conflituosa e opressiva? Quais são os indícios gráficos e verbais dessa interação. Justifique com elementos das imagens.
- s) Em que tipo de ambiente eles estão?
- t) Você consegue perceber uma cena de violência no quadrinho da esquerda da fonte número 8? Faça uma descrição dessa cena.

3.3 EXERCÍCIO INTERPRETATIVO

- É possível dizer que o shogun utiliza/manipula os recursos naturais (água e solo)? Como ele faz isso?
- As fontes mostram indícios de uma espécie de controle alimentar das pessoas pobres? Se sim, quais elementos visuais quer mostrar isso ao leitor?
- Levante hipóteses sobre quais são os efeitos da escassez alimentar para a população?
- A escassez mostrada nestas imagens se parece com situações de crise humanitária noticiadas pelos jornais nos dias de hoje?
- O que a cena de violência pode revelar sobre o regime de Orochi?

4. O SILÊNCIO IMPOSTO

4.1 PISTAS

Fonte número 9

IMAGEM 36 – Os habitantes de Okobore.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91, cap. 917. Acervo do autor.

Fonte número 10

IMAGEM 37 – O espadachim Zoro intercepta uma flecha direcionada a Otsuru que estava contando a história da Cidade de Okobore.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91, cap. 914. Acervo do autor.

4.2 GUIA DE OBSERVAÇÃO E INVESTIGAÇÃO

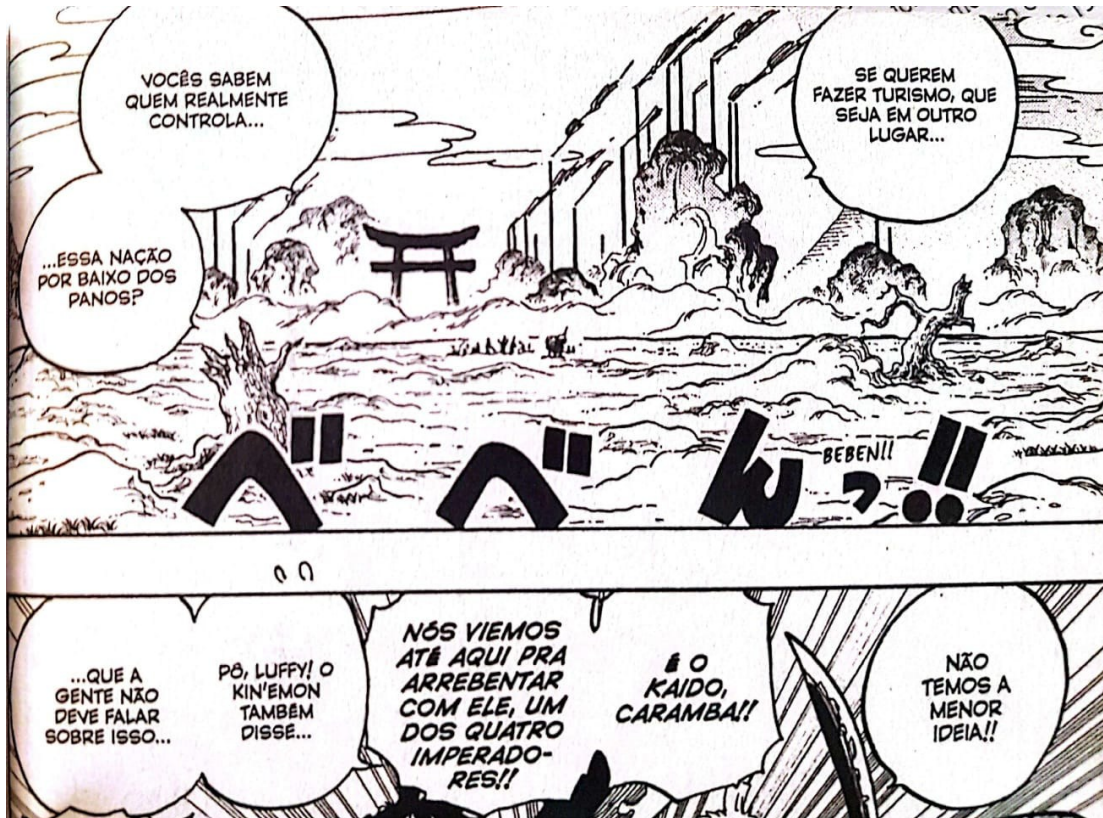
- Observe as expressões faciais e as ações dos personagens (fontes número 9 e 10).
- O que as expressões dos habitantes de Okobore (fonte número 9) revelam sobre sua vida sob o regime?
- O que a tentativa de silenciar Otsuru na fonte número 10 nos diz sobre a vigilância militar no regime de Orochi?
- Com base nas pistas oferecidas pelas fontes, reflita a respeito da relação entre o isolamento do País de Wano e a opressão sofrida pela sua população? Justifique com elementos das fontes analisadas.

5. INTERVENÇÕES IMPERIALISTAS

5.1 PISTAS

Fonte número 11

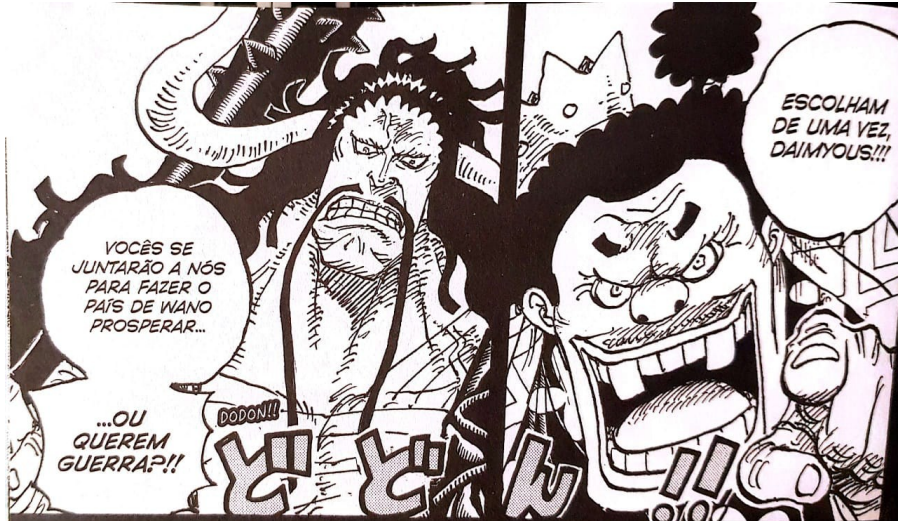
IMAGEM 38 – Basil Hawkins um dos oficiais do exército de Kaido indaga Luffy e Zoro se eles conhecem quem realmente controla o País de Wano.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91, cap. 913. Acervo do autor

Fonte número 12

IMAGEM 39 – O Estado fantoche, o novo shogun Kurozumi Orochi apoiado por um dos Imperadores do mar Kaido.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1049. Acervo do autor.

Fonte número 13

IMAGEM 40 – Diálogo entre habitantes de Wano.

A autoridade do shogun Orochi não se sustenta por legitimidade popular, mas pela ameaça imediata do exército de Kaido.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104, cap. 1049. Acervo do autor.

Fonte número 14

IMAGEM 41 – O Almirante Ryokugyu chega em Wano imediatamente após a queda de Kaido e Orochi.

As potências internacionais monitoram processos de libertação nacional, agindo para ocupar o vácuo de poder e reintegrar territórios rebeldes a sistemas de controle globais sob condições desiguais.



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, v. 104, cap. 1054, 2023. Acervo do autor.

5.2 GUIA DE OBSERVAÇÃO E INVESTIGAÇÃO

- Analise as fontes número 11 e 12 e investigue: Por que uma potência militar estrangeira (Kaido) investiria na industrialização de um país isolado? Qual é o produto dessa indústria e como isso afeta o meio ambiente local?
- A fonte número 13 mostra um dos aspectos do imperialismo, o “Estado fantoche”. Existem exemplos na realidade de situações parecidas com essa?
- Na fonte número 14 vemos o Almirante Aramaki chegar em Wano logo após a queda do antigo regime. Por que para ele o povo de Wano não teria direito à proteção internacional?
- Refleta sobre a geopolítica contemporânea e investigue posições tomadas pelas potências econômicas diante de países que não seguem suas regras?

6. ATIVIDADE CRIATIVA

Após analisarmos as ações de dominação impostas ao povo e nos familiarizarmos com a estrutura visual dos mangás, chegou o momento de dar voz ao que foi apagado. Proponho que vocês criem uma sequência de quadrinhos para trazer à tona as posições e os acontecimentos que não apareciam na narrativa oficial do País de Wano.

O objetivo é usar os indícios históricos que localizamos na oficina para desconstruir o mito de Wano como uma “nação próspera”, ou para ilustrar os pequenos e grandes atos de resistência civil da população. Lembrem-se de que a arte se consolida como uma potente linguagem de resistência política quando consegue evidenciar as feridas do presente e vislumbrar novos futuros possíveis.

Fonte número 15

IMAGEM 42 - Festival de lanternas em Wano.



Fonte: ODA, Eiichiro. One Piece. São Paulo: Panini Comics, v. 104, cap. 1054, 2023. Acervo do autor.

Fonte número 16

IMAGEM 43 - Ato final do festival de lanternas em Wano



Fonte: ODA, Eiichiro. One Piece. São Paulo: Panini Comics, v. 104, cap. 1054, 2023. Acervo do autor.

6.2 GUIA DE OBSERVAÇÃO E INVESTIGAÇÃO

- Ilusão da Prosperidade:** Observando o Festival de Lanternas (Imagem 42), a Capital das Flores parece um lugar alegre e festivo. No entanto, sabendo como vive o restante do País de Wano (como nas vilas Ebisu e Okobore), por que vocês acham que o governo de Orochi incentiva e permite a realização dessa grande festa uma vez por ano?
- Os Desejos Ocultos:** No ato final do festival (Imagem 43), as pessoas escrevem seus desejos nas lanternas e as lançam ao céu. Pensando nas regras rígidas de censura impostas pelo Shogun, por que o lançamento dessas lanternas pode ser considerado um ato silencioso de resistência da população? O que esses desejos revelam sobre a realidade de Wano?
- O Contraste do Silêncio:** Enquanto o céu se ilumina com as lanternas, as pessoas não podem protestar em voz alta nas ruas. Como essa cena consegue mostrar, ao mesmo tempo, a opressão do governo e a força da esperança do povo?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo não apenas apresentar o mangá como recurso didático, mas analisar em profundidade os elementos que compõem essa rica linguagem para o ensino de História. Parte-se do pressuposto de que essa e outras mídias, que ocupam lugar de destaque no imaginário de nosso público-alvo, alunos do Ensino Fundamental e Médio, não se limitam ao entretenimento. Pelo contrário, podem ser mobilizadas de diversas formas, em múltiplas disciplinas e abordagens, conforme a metodologia e a intencionalidade pedagógica de cada professor.

Nesse sentido, o aspecto lúdico dos mangás funciona como uma ponte, aproximando os estudantes de conteúdos tradicionais muitas vezes percebidos como pouco atrativos. Essa linguagem consolida-se como um vetor de familiarização, capaz de introduzir temas complexos e contemporâneos de forma mais acessível. Temas como relações de trabalho, estruturas de poder, disputas políticas e ocupação de território, por exemplo, ganham concretude extraordinária nas narrativas gráficas.

Essa relevância é ainda mais visível em um contexto histórico marcado por conflitos globais como a guerra na Ucrânia, os conflitos armados na Faixa de Gaza e as tensas guerras comerciais entre Estados Unidos e China pela hegemonia econômica. Diante desse cenário, a oficina propõe uma análise crítica, porém descontraída, evidenciando como os elementos narrativos do mangá contribuem para um conhecimento crítico e para a formação cidadã dos estudantes. O objetivo final é capacitar os jovens, por meio de um conhecimento libertador, a tirar suas próprias conclusões, habilidade fundamental em uma era de desinformação em massa, avanço do conservadorismo e crescente legitimação de violências contra reivindicações legítimas da classe trabalhadora e de grupos subalternizados.

É importante ressaltar que esta pesquisa não esgota a variedade temática passível de abordagem no universo de *One Piece*. No entanto, o arco do País de Wano foi eleito por sua densidade histórica e política singular. Sua narrativa, repleta de camadas de análise, oferece um material excepcional para explorar, no espaço da sala de aula, as complexas dinâmicas sociais representadas na ficção, bem como utiliza estratégias e metodologias de observação crítica de imagens, aguçando o olhar dos estudantes para a própria realidade e questões do mundo contemporâneo.

REFERÊNCIAS

FONTES DE PESQUISA

a) Mangás

ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2019. v. 91.

ODA, Eiichiro. *One Piece*. São Paulo: Panini Comics, 2023. v. 104.

b) Sites/Blogs

ABRA: Academia Brasileira de Arte. SHONEN: saiba mais do estilo de mangá mais popular do mundo. 2022. Disponível em: <https://abra.com.br/artigos/shonen-saiba-mais-do-estilo-de-manga-mais-popular-do-mundo>. Acesso em: 30 jan. 2026.

ARCHER, Helder. Os 10 mangás mais vendidos de 2025 no Japão e o número 1 não surpreende (mas impressiona). *OtakuPT*, 2025. Disponível em: <https://www.otakupt.com/manga/os-10-mangas-mais-vendidos-de-2025-no-japao-e-o-numero-1-nao-surpreende-mas-impressiona/>. Acesso em: 30 jan. 2026.

CAPÍTULOS e Volumes. *In*: ONE Piece Wiki. [S. l.]: Fandom, 2026. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Cap%C3%ADtulos_e_Volumes. Acesso em: 30 jan. 2026.

CONRAD. A CONRAD. [S. l.], 2026. Disponível em: <https://editoraconrad.com.br/a-conrad/>. Acesso em: 30 jan. 2026.

EIICHIRO Oda. *In*: ONE Piece Wiki. [S. l.]: Fandom, 2026. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/wiki/Eiichiro_Oda. Acesso em: 30 jan. 2026.

FIORE, Matheus. One Piece foi o mangá mais lido de 2024 no Japão; veja o top 10. *Omelete*, 2024. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/anime-manga/one-piece-manga-mais-lido-de-2024-japao>. Acesso em: 30 jan. 2026.

GRAND Line. *In*: ONE Piece Wiki. [S. l.]: Fandom, 2026. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Grand_Line. Acesso em: 30 jan. 2026.

GUGLIELMELLI, Alexandre. Criador de One Piece faz uma fortuna com o mangá e gasta com coisas ridículas. *Observatório do Cinema*, 2023. Disponível em: <https://observatoriodocinema.com.br/animes/criador-de-one-piece-faz-uma-fortuna-com-o-manga-e-gasta-com-coisas-ridiculas/>. Acesso em: 30 jan. 2026.

LOUREIRO, Juliano. O que é Jornada do Herói e como se inspirar para escrever um livro.

Blog Clube de Autores, 2023. Disponível em: <https://blog.clubedeautores.com.br/2023/03/o-que-e-jornada-do-heroi-e-como-se-inspirar-para-escrever-um-livro.html>. Acesso em: 30 jan. 2026.

MANGAKÁ. In: *Wikipédia: a enciclopédia livre*. [S. l.]: Fundação Wikimedia, 2026. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mangak%C3%A1>. Acesso em: 30 jan. 2026.

OS CAVALEIROS do Zodíaco. In: *Wikipédia: a enciclopédia livre*. [S. l.]: Fundação Wikimedia, 2026. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Cavaleiros_do_Zod%C3%ADaco. Acesso em: 30 jan. 2026.

OSAMU TEZUKA. In: *Wikipédia: a enciclopédia livre*. [S. l.]: Fundação Wikimedia, 2026. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka. Acesso em: 30 jan. 2026.

PONTES, Igor. One Piece volta ao topo como mangá mais vendido do mundo após 7 anos. *Omelete*, 2025. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/mangas-animes/one-piece-manga-volta-a-ser-o-mais-vendido-do-ano>. Acesso em: 30 jan. 2026.

SHONEN: saiba mais do estilo de mangá mais popular do mundo. *Academia Brasileira de Arte (ABRA)*, 2022. Disponível em: <https://abra.com.br/artigos/shonen-saiba-mais-do-estilo-de-manga-mais-popular-do-mundo>. Acesso em: 30 jan. 2026.

SHUEISHA. MANGA Plus by SHUEISHA. [S. l.], 2026. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/updates>. Acesso em: 30 jan. 2026.

WEEKLY Shōnen Jump. In: *Wikipédia: a enciclopédia livre*. [S. l.]: Fundação Wikimedia, 2026. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Weekly_Sh%C5%8Dnen_Jump. Acesso em: 30 jan. 2026.

c) Legislação

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: história, geografia. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei no 9.394, de dezembro de 1996, Brasília, DF, 2018.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Anita Correia Lima de, GRINBERG, Keila. As WebQuests e o ensino de História. In: ROCHA, Helenice, MAGALHÃES, Marcelo, CONTIJO, Rebeca (org.). *A escrita da História escolar: memória e historiografia*. Rio de Janeiro, FGV, 2009, p. 201-212.

BARBOSA, Alexandre. Os quadrinhos históricos: conceituação e desenvolvimento no Brasil e no mundo. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Laços, 2011.

BITTENCOURT, Circe. *Ensino de História: fundamentos e métodos*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

CARVALHO, Djota. *A educação está no gibi*. Campinas, SP: Papirus, 2006.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Pós-verdade: a nova guerra contra os fatos em tempos de fake news. *ETD – Educação Temática Digital*, Campinas, v. 21, n. 1, p. 278-284, jan./mar. 2019. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-25922019000100278. Acesso em: 18 fev. 2026.

GRINBERG, Keila; LAGÔA, Ana Maria Mascia; GRINBERG, Lúcia. *Oficinas de história: projeto curricular de Ciências Sociais e de História*. Belo Horizonte: Dimensão, 2000.

GUSMAN, Sidney. Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sonia Maria Bibe (org.). *Cultura pop japonesa: mangá e anime*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 79-84.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som. *Revista USP*, São Paulo, n. 52, p. 176-189, 2002. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i52p176-189. Disponível em: <https://revistas.usp.br/revusp/article/view/33176>. Acesso em: 1 mar. 2026.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe (org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Panorama do mangá no Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Laços, 2011.

MUSSARELLI, Felipe; MIOTELLO, Valdemir. O contexto brasileiro da chegada do mangá e as particularidades de sua publicação no Brasil. *9ª Arte (São Paulo)*, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 45-57, 2016. Disponível em: <https://revistas.usp.br/nonaarte/article/view/137055>. Acesso em: 1 mar. 2026.

NAGADO, Alexandre. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sonia Maria Bibe (org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 52-61.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

SATO, Cristiane A. *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: Hakkosha, 2007.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora; CAINELLI, Marlene. *Ensinar história: pensamento e ação no magistério*. São Paulo: Scipione, 2004.

TATSUBÔ, Fábio. Utilização do mangá em sala de aula. In: LUYTEN, Sonia Maria Bibe (org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 120-132.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. *Mangá-Dô: os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas*. 2006. 186 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro. Desenvolvimento e tendências do mercado de quadrinhos no Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Laços, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). *A história em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Laços, 2011.

VILELA, Túlio. Os quadrinhos na aula de história. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2016. p. 105-116.