Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v. 10, 2024
ISSN 2178-6925

"EU SEREI O REI DOS PIRATAS!": ONE PIECE SOB A ÓTICA DO TURISMO

"I WILL BE THE KING OF THE PIRATES!": ONE PIECE THROUGH THE LENS OF TOURISM

Abraão Hadner Oliveira Bezerra
Bacharel em Turismo, Universidade Federal do Pará, Brasil
E-mail: abraao.bezerra@icsa.ufpa.br

Rubens da Silva Ferreira
Doutor em Ciência da Informação, Universidade Federal do Pará, Brasil
E-mail: rubenspa@yahoo.com

Eduardo Lima dos Santos Gomes
Doutor em Ciências Socioambientais, Universidade Federal do Pará, Brasil
E-mail: egomes@ufpa.br

Paulo Moreira Pinto
Doutor em Ciências Socioambientais, Universidade Federal do Pará, Brasil
E-mail: pmpinto@ufpa.br

Resumo

O objetivo deste estudo é analisar um produto da cultura pop japonesa sob a perspectiva do turismo. Especificamente analisamos a série *One Piece* de Eiichiro Oda, que começou como mangá e posteriormente foi adaptada como anime. O plano teórico é baseado em discussões sobre turismo cultural e cinematográfico. A metodologia envolveu a pesquisa bibliográfica e documental, com a análise hermenêutica e fílmica de cinco temporadas do anime, precisamente: East Blue; Alabasta; Skypiea; Guerra de Marineford; e Ilha dos Homens-Peixe. Por meio das descobertas, o estudo revela que a série aborda temas que estão intimamente ligados ao turismo, como cultura, mobilidade, patrimônio cultural e natural, hospitalidade, inclusão e outros. Em conclusão, o anime *One Piece* não se trata apenas de entretenimento, pois ele oferece aos espectadores um vislumbre do turismo, mostrando que as viagens (ficcionais ou reais) constituem experiências que enriquecem tanto os viajantes quanto as comunidades visitadas.
Palavras-chave: Turismo; Turismo cinematográfico; Cultura Pop – Japão; Hermenêutica Audiovisual.

Abstract

The goal of this study is to analyze a product of Japanese popular culture through the lens of tourism. Specifically, we examine Eiichiro Oda's *One Piece*, which began as a manga and was later adapted into an anime. The theoretical framework is based on discussions of cultural and film tourism. The methodology involves bibliographic and documentary research, along with hermeneutic and filmic analysis of five seasons of the anime: East Blue, Alabasta, Skypiea, Marineford War, and Fish-Man Island. The study reveals that the series addresses themes closely related to tourism, such as culture, mobility, cultural and natural heritage, hospitality, and inclusion, among others. In conclusion, the anime *One Piece* is not just about entertainment; it offers viewers

insights into tourism, showing that both fictional and real-life journeys enrich travelers and the communities they visit.
Keywords: Tourism; Film tourism; Pop Culture – Japan; Audiovisual Hermeneutics.

1. Introdução

Como entender o fenômeno turístico em uma produção midiática representativa da cultura pop japonesa? Essa é a questão que conduz a análise aqui tecida sobre oanime *One Piece*, da autoria de Eiichiro Oda, cujo título pode ser traduzido literalmente como “um pedaço”, “uma parte”. Dito isso, o objetivo deste estudo consiste em analisar como uma produção da cultura pop japonesa pode contribuir para que as pessoas compreendam melhor o turismo e os valores que essa atividade promove na oportunidade do encontro entre diferentes culturas, envolvendo valores como humanismo, dignidade, empatia, respeito, autonomia e solidariedade, entre outros.

O anime em análise tem como característica pertencer ao gênero *shounen*. Esse gênero é voltado para o público adolescente e tem como foco narrativo a jornada do herói e o seu desenvolvimento no espaço/tempo. Alguns exemplos de obras populares desse gênero são: *Naruto*; *My Hero Academia*; *Demon Slayer*; *Attack on Titan*; *Jujutsu Kaisen* e outros. Além de anime, a saga *One Piece* também conta com uma franquia de filmes, como *Red, Strong World*, *Stampede* e outros, lançados posteriormente à estreia.

Em 2011, um filme de animação em 3D foi produzido para agradar ao público já consolidado dessa narrativa composta por personagens que se identificam como piratas e envolvem paisagens, interações entre pessoas de diferentes modos de vida e temas que acreditamos estabelecer algumas conexões com o turismo.

A obra de Eiichiro Oda é um sucesso mundial na mídia e no mercado do entretenimento. O mangá[1], o anime[2], a série e tudo o que é produzido sobre esse universo ficcional forma uma marca única, já bem-assimilada por um público fiel. A temática das navegações piratas, os personagens singulares, a diversidade de cenários, a filosofia e o volume dos episódios solidificam a identidade da obra. Por

[1] É como são chamadas as histórias em quadrinhos próprias do Japão, desenvolvidas no final do século XIX.
[2] Animação desenhada à mão ou por meio de computação, muitas vezes consistindo na adaptação de mangás para a televisão ou para o cinema.

conta disso, a escolha do título deste trabalho refere-se à famosa frase dita pelo protagonista Monkey D. Luffy (*Kaizoku ou ni ore wa naru*!), que significa: “Eu serei o rei dos piratas!”. A frase é bastante repetida pelos fãs da saga e corresponde à força motriz da viagem empreendida por Luffy e seus companheiros que formam o bando conhecido como Chapéus de Palha. Para o protagonista, tornar-se o rei dos piratas significa viajar livremente pelos mares de todas as regiões do mundo e, assim, vivenciar o livre direito ao deslocamento.

O estudo da série *One Piece* sob a luz do turismo é de interesse para as Ciências Sociais Aplicadas, posto que a história de Luffy e de seus companheiros de algum modo evidencia práticas, experiências, valores e temas importantes para o campo, como o deslocamento enquanto um direito humano e o humanismo como um fator fundamental nas relações interculturais entre pessoas. Afinal, o turismo como um fenômeno socialmente produzido deve ser analisado como fator de mudança de mentalidades, capaz de contribuir para o desenvolvimento pessoal e coletivo, além de impactar positivamente no modo de vida das sociedades e promover a valorização dos aspectos socioculturais de cada localidade (OMT, 2010).

Por meio deste estudo, é possível encontrar temas que se entrelaçam ao turismo em uma produção audiovisual. Também por conta da animação, este estudo justifica-se pelo fato de que as pesquisas científicas brasileiras pouco se debruçaram em produções como animes e mangás, resultando em uma carência de investigações ligadas a esse tipo de produto cultural (BRAZO, 2023; BRAZO; FONSECA FILHO, 2018). Sendo assim, a análise proposta pretende contribuir para o avanço de novos *insights* interdisciplinares que dialoguem e que incentivem outras pesquisas, pois conteúdos de entretenimento, ainda que fictícios, possuem potencial interpretativo e educativo pelos temas que abordam, podendo contribuir com reflexões sobre a filosofia e as práticas do turismo.

Também é de interesse deste trabalho compreender de que forma o audiovisual – como expressão do turismo cinematográfico – consegue impactar e dialogar com o modo de vida da sociedade, de maneira que as pessoas vejam, nessas produções, as representações, as memórias e as lições de vida (reais ou

ficcionais) capazes de influenciar as visões de mundo dos *set-jetters*[3] (DUARTE; FONSECA FILHO, 2016). Ilustrativo nesse sentido é o que acontece em Kumamoto, a terra natal de Eiichiro Oda, onde as estátuas dos principais personagens de *One Piece* foram instaladas em diferentes pontos da cidade para se tornarem verdadeiros atrativos turísticos (JASON, 2022). Iniciativas como essa nos mostram como as produções cinematográficas podem conectar turismo, cultura pop e cidade para atrair visitantes.

Uma vez tecidas estas considerações quanto ao objeto e ao propósito deste estudo, o artigo segue dividido em outras cinco partes na sequência a esta introdução. Na segunda parte, tem-se uma discussão acerca do turismo, do turismo cinematográfico e do audiovisual, elaborada com base na literatura obtida por meio da pesquisa bibliográfica. Na parte terceira, o foco recai sobre a operacionalização da investigação conduzida pela proposta de uma hermenêutica audiovisual, a qual se alinha à análise fílmica auxiliada pelos ensinamentos de Penafria (2009). A quarta parte ocupa-se da análise propriamente dita de *One Piece*, buscando identificar aspectos que possam dialogar com o turismo. A última parte é reservada às considerações finas do estudo.

2. Turismo, Turismo Cultural e Turismo Cinematográfico

Muitas são as definições sobre turismo disponíveis na literatura produzida no campo. Uma definição de caráter institucional é dada pela Organização Mundial do Turismo – OMT. Nesse sentido, o turismo é visto como "[...] a social, cultural and economic phenomenon related to the movement of people to places outside their usual place of residence, pleasure being the usual motivation" (UNITED NATIONS, 2008, p. 1). Observados os aspectos presentes na definição da OMT, há de se reconhecer o papel das pessoas na produção, na manutenção e na transformação dessa atividade ao longo do tempo. Como bem observam Ledhesma (2018) e Panosso Netto (2011), o ser humano está no centro do fenômeno turístico, conferindo-lhe propósito e significado, o que faz da atividade algo que extrapola a dimensão econômica.

[3] Assim são designadas as pessoas que viajam para lugares associados a uma obra, diretor, roteirista, ator ou personagem.

A atividade turística envolve uma rede de vínculos afetivos e comunicativos estabelecidos entre visitantes e receptores (LEDHESMA, 2018). Isso nos permite concluir que a experiência turística envolve interações e afetos, aspectos esses que pertencem à natureza socioemocional humana e que contribuem para a construção das memórias de quem viaja. Na compreensão de Panosso Netto (2011), os registros mnemônicos dessa experiência também contribuem para a compreensão do turismo, na medida que integram um ciclo representado pela decisão de viajar, pela viagem propriamente dita e pela memória produzida, essa última sempre passível de ser revisitada quando do retorno do viajante ao seu lugar de origem.

Quando as pessoas decidem viajar para conhecer lugares e paisagens vinculados às obras audiovisuais que admiram, surge o turismo cinematográfico, prática conectada ao turismo cultural (DUARTE; TELES; FONSECA FILHO, 2020; DUARTE; FONSECA FILHO, 2016). Nessa perspectiva, o desejo de deslocamento é impulsionado por motivações que se associam a produtos culturais, tais como filmes, séries para a TV, documentários, novelas e outras produções que mesclam texto, som e imagens em movimento.

Para compreender a conexão deste estudo com a cultura popjaponesa, é preciso adentrarmos na aura do turismo cultural. Conforme explicado por Castanho (2021, p. 13), a "[...] nossa cultura é algo que nos define e nos distingue de país para país. Cada cultura tem as suas diferenças e particularidades, e é essa uma parte integrante de nós como pessoas e como seres humanos [...]". É isso que coloca a cultura na base das motivações de muitos turistas para viajar, possivelmente sendo o principal fator para a saída temporária de pessoas do local habitual de residência.

Em estudos recentes sobre turismo e cultura, aponta-se que essa sinergia surge de um conjunto de motivações (WTO, 2018). Todavia, 47% dos turistas escolhem seus destinos com base no interesse pela cultura, considerando-a como um fator primário e secundário de decisão. Por meio dessa relação entre turismo e cultura, emerge um aspecto que confere novo sentido à definição de turismo, capaz de ultrapassar expectativas meramente econômicas, embora o capital não possa ser dissociado da atividade. Assim, parece-nos compreensível que as

pessoas viajam para conhecer, ver, sentir e vivenciar aquilo que as torna humanas no convívio com ooutro: a cultura.

Como faceta do turismo cultural, o turismo cinematográfico corresponde a um segmento com características próprias, sendo a principal particularidade a sua construção no domínio do audiovisual (DUARTE; TELES; FONSECA FILHO, 2020; DUARTE; FONSECA FILHO, 2016). Em um primeiro momento, ele acontece por meio de uma experiência sensorial prévia, que alimenta o devir espectador/viajante. Assim, o turismo cinematográfico envolve diferentes produções, como filmes, documentários, novelas, curtas-metragens, séries e animações que difundem ideias, emoções, símbolos e valores que dão forma à estética visual da narrativa fílmica. Embora as cidades com seus bairros, praças, avenidas, ruas, jardins e parques sirvam como locação para as produções audiovisuais, as animações também fornecem referênciascapazes de alimentar os planos de viagem dos consumidores do audiovisual.

No contexto da série *One Piece*, os fãs constroem seus interesses e afinidades com a cultura japonesa não somente devido às paisagens referenciadas no mundo real concreto ou fictícias, mas também por meio do mangá, produto cultural impresso que inicialmente moldou as experiências dos leitores. Na relação íntima entre mangá e anime, a passagem de *One Piece* ao *status* de produção audiovisual tornou-se, entre os fãs, um recurso complementar na aquisição de conhecimento sobre a cultura nipônica. Não é para menos que um traço marcante das pessoas que consomem esses produtos é a assimilação de uma parte do léxico japonês, como algumas das palavras explicadas ao longo deste artigo.

Devido às ambivalências associadas ao termo “cultura pop”, torna-se necessária uma breve discussão sobre sua utilização neste estudo. De um lado, ele está vinculado à lógica capitalista que comercializa a cultura para o consumo em larga escala, seguindo os binômios oferta/demanda e entretenimento/alienação, tal como observaram os intelectuais da Escola de Frankfurt, como Theodor Adorno e Max Horkheimer (ADORNO, 1971). De outro, o termo refere-se ao valor sentimental contemporâneo que esses produtos adquirem ao conquistar o gosto das pessoas pertencentes às camadas populares,

influenciando o modo como elas apreciam e se relacionam como o mundo (SÁ; CARREIRO; FERRARAZ, 2015).

A cultura pop também está relacionada à cultura de mídia, representando o cerne da experiência moderna no horizonte de um consumo cada vez mais imediato e transitório. Atualmente, a cultura pop é vivenciada por meio de diversas "[...] manifestações culturais populares e midiáticas oriundas do cinema, fotografia, televisão, quadrinhos, música, plataformas digitais, redes sociais, etc. [...]" (SÁ; CARREIRO; FERRARAZ, 2015, p. 4) que impactam no tecido social ao moldar visões de mundo, comportamentos, modos de falar, de vestir, preferências e desejos de consumo.

As produções audiovisuais japonesas tornaram-se emblemáticas do modo como os animes conquistaram popularidade nos últimos anos, aglutinando fãs ávidos pelo entretenimento estruturado em torno de uma cultura diferente. Os personagens presentes nos mangás, nos animes e nos *tokusatsus*[4] contribuem para a disseminação global de uma diversidade cultural expressa na moda, nos hábitos e na música. Esses são apenas alguns dos elementos que atravessaram as fronteiras nipônicas, para serem assimilados no Ocidente (NAGADO; MATSUDA; GOES, 2011). Em diferentes países, o interesse pela cultura japonesa tem estimulado a realização de eventos destinados ao público denominado *otaku*[5]. No Brasil, um dos eventos mais conhecidos sobre animes e mangás é o *AnimeFriends*, geralmente realizado na cidade do Rio de Janeiro (RJ), com o propósito de congregar pessoas adeptas do *cosplay*, divulgar editoras, produtoras e comercializar diversos produtos da cultura pop.

Os esforços do mercado para promover a cultura pop japonesa têm repercutido também no turismo. No Japão, essa influência tem sido impulsionada pelos mangás e pelos animes, independentemente de serem produzidos no terreno da ficção ou inspirados no mundo real concreto. Os cenários retratados nesses produtos incentivam os fãs a visitarem a cidade natal de *mangakás*

[4] Da contração "*tokushuu kouka satsuei*" ou "filmagem de efeitos especiais". Refere-se aos filmes com atores (*live- action*), cuja principal característica é o uso ostensivo de efeitos especiais, geralmente para ilustrar histórias de ficção científica e de fantasia (NAGADO; MATSUDA; GOES, 2011).
[5] Palavra que designa os fãs de obras produzidas no contexto da cultura pop japonesa.

famosos, como Eiichiro Oda[6]. Reconhecendo esse nicho do mercado, agências de viagem e prefeituras têm progressivamente investido no turismo *otaku* no Japão, oferecendo roteiros, mapas temáticos e meios de hospedagem (BRAZO, 2023; CASTANHO, 2021; BRAZO; FONSECA FILHO, 2018). O sucesso dos mangás, animes e games conectado à moda, aos cosméticos e ao turismo fez o governo japonês projetar um ganho econômico da ordem de 50 trilhões de Ienes até 2033[7].

Para abordar especialmente os animes, esse tipo de produção midiática pode ser entendido como a transposição das narrativas dos mangás para a linguagem audiovisual. Nas produções shounen[8], caracterizadas por cenas de ação, busca de poder e aventuras centradas na figura masculina, o protagonista é frequentemente retratado como o personagem mais forte, por isso, incapaz de expressar seus sentimentos. Na trama, esse perfil de personagem está constantemente em luta com os inimigos, refletindo o ideário masculino presente nas produções *shounen* e sua correspondência com o patriarcalismo persistente nas sociedades contemporâneas.

Por outro lado, conforme observado por Ramos (2018, p. 69), os protagonistas/heróis do gênero *shounen* têm potencial para conscientizar o público sobre certas "virtudes sociais como a justiça, a generosidade, a empatia e a benevolência". No entanto, é importante ressaltar que essas virtudes são comumente associadas a personagens masculinos, o que acaba por reforçar certos estereótipos sociais. Percebe-se, desse modo, que embora os mangás sejam criações ficcionais, as mensagens que eles transmitem refletem ideologias, valores, práticas e comportamentos de pessoas reais encarnados nos personagens. Essa estratégia criativa faz com que o autor estabeleça um diálogo com o público, mediado por referências do cotidiano capazes de gerar algum nível de identificação entre os fãs.

[6] É como cartunistas e quadrinistas são designados em japonês.
[7] Ver a matéria “Japão define meta de US$ 130 bilhões para o mercado de animes e jogos” em *EconomicNews/Brasil*, disponível em: https://encurtador.com.br/Xg0br.
[8] Uma das categorias de mangás (*Shounen*, *Seinen*, *Shojo*, *Josei* e *Kodomo*) definidas conforme o público-alvo.

3. Metodologia

Esta pesquisa se fundamenta na visão crítica e sensível do turismo, que utiliza o viés interdisciplinar para analisar elementos presentes em um quadro geral. De acordo com Barbosa Neto (2003), o turismo direciona o seu foco de análise para ondedesejar, sendo papel do turismólogo situar-se em lugares que se entrecruzam com vários outros espaços, ou seja, olhar além das linhas paralelas formadas pela interdisciplinaridade e dos nós capazes de proporcionar uma compreensão mais ampla sobre o que se quer analisar. O fato de o turismo ser discutível como disciplina autônoma é compensado pela sua capacidade de dialogar com outras disciplinas, nutrindo-se de outros campos epistêmicos para a produção de conhecimento.

No intuito de compreender como o fenômeno turístico pode ser representado em um produto da cultura pop japonesa, a primeira etapa do estudo consistiu na pesquisa bibliográfica. Como ensina Gil (2002, p. 44), a "[...] pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos [...]". As fontes utilizadas na pesquisa bibliográfica são diversas, incluindo obras de referência, publicações periódicas impressas ou digitais, entre outras. Dessa forma, a compreensão do turismo, do turismo cinematográfico, da cultura pop japonesa e da hermenêutica foi possível pelo acesso a livros, capítulos de livros, trabalhos apresentados em eventos técnico-científicos e artigos de periódicos que forneceram as bases para a construção de um entendimento preliminar sobre o objeto de estudo.

No que diz respeito à natureza dos dados, esta pesquisa caracteriza-se como qualitativa, pois é conduzida com o objetivo de descrever e de analisar aspectos do fenômeno turístico identificáveis em uma obra ficcional, cujos personagens interagem e compartilham significados em diferentes cenários (BAUER; GASKELL 2002). Em outras palavras, a pesquisa qualitativa "[...] lida com interpretações das realidades sociais [...]" no âmbito das ciências sociais, em contraste com a dimensão quantificável das pesquisas orientadas para a generalização, típica das Ciências Exatas (BAUER; GASKELL, 2002, p. 23).

Quanto ao procedimento de investigação, tem-se uma pesquisa do tipo documental. Esse tipo de pesquisa é caracterizado pela buscade informações em

materiais diversos e dispersos que ainda não foram submetidos a tratamento analítico, diferenciando-se das fontes utilizadas na pesquisa bibliográfica (GIL, 2002). Por conseguinte, a fonte dos dados utilizados neste estudo consiste em documentação de primeira mão, precisamente uma animação lançada em 1999, quejá acumula nove temporadas e totaliza 1075 episódios.

Do ponto de vista filosófico, a hermenêutica corresponde à escola teórica à qualeste estudo mais se alinha, pois busca compreender a obra fictícia de Eiichiro Oda e interpretá-la na perspectiva do turismo. De acordo com Panosso Netto e Marcelino Nechar (2016, p. 43), a hermenêutica "[...] constitui um saber orientado para a interpretação de textos. Os textos são matérias, ou assuntos de interpretação. Os textos podem ser visuais, acústicos, escritos, falados, sonoros etc. [...]". Neste estudo, o texto de interesse à análise é uma criação audiovisual seriada, uma animação (*anime*, termo utilizado no Japão), originalmente concebida como história em quadrinhos (*mangá*).

Na perspectiva de Hans-Georg Gadamer, o método hermenêutico é concebido como um modo de compreender o pensamento e a experiência cotidiana, podendo ser aplicado em diferentes situações (FONSECA, 2020). No campo do turismo, a aplicação da hermenêutica gadameriana pode contemplar como texto uma experiência, isto é, uma vivência turística que se dá em vários âmbitos e sentidos, o que possibilita revelar os significados construídos pelas pessoas. Desse modo, o desejo de diálogo entre texto/leitor é o que orienta a reflexão hermenêutica, pois, conforme observa Lacerda (2012, p. 75):

> [...] Ao pensar a hermenêutica como uma teoria do conhecimento, o autor [Gadamer] trata da relevância da experiência, da subjetividade nessa teoria, contudo essa subjetividade deve ser vista como relação entre sujeito e objeto, visão na qual o sujeito sempre está presente no ato de conhecer [...].

Diante do entendimento acima, e conforme Souza (2022), a relação da hermenêutica com este estudo se estabelece por meio da análise de um material de natureza audiovisual. No plano das Metodologias não Convencionais Integrativas (MnCI)[9], Souza interpreta fotografias como recortes da vivência

[9] Conceito cunhado por Valeria Giannella (professora da UFSB) para englobar métodos não tecnicistas que produzem conhecimentos interativos, enfatizando as competências dos sujeitos que

social, destacando que esse material requer um enfoque interpretativo diferente do texto escrito, sobre oqual a tradição hermenêutica gadameriana foi construída. Assim, Lacerda (2012) e Souza (2022) são autores que fornecem as bases para a análise aqui proposta sobre o anime *One Piece*.

Considerando a necessidade de uma estratégia de interpretação para o anime em tela, o estudo adotou a análise fílmica. Conforme postula Emanuela Penafria (2009), essa técnica de análise estabelece um diálogo com a hermenêutica, ajustando-se a conteúdos não textuais. Nesse contexto, a análise fílmica pode ser incluída no que Souza (2022) denomina como "hermenêuticas visuais", a fim de abranger conteúdos captados pelo olhar. Na mesma linha de pensamento, também é possível considerar a ideia de uma hermenêutica audiovisual, orientada para a interpretação da imagem acrescida de sons e movimentos. O filme, incluindo o anime, representa uma sequência lógica de imagens que, pela fusão de texto (roteiro e diálogos), sons (humanos, da natureza, dos objetos) e movimentos, transmitem mensagens carregadas de significados para o espectador (LACERDA, 2012). Essa estratégia foi fundamental para interpretação de *One Piece* sob a ótica do turismo.

Em relação aos aspectos operacionais da análise, Azubel (2018), em sua metodologia denominada Análise Fílmico-Compreensiva da Narrativa Seriada (AFCNS)[10], explica que é possível analisar uma série sem necessariamente precisar destrinchá-la de forma sistemática. Tal como explica a autora:

> [...] podemos analisar uma série por meio das temporadas; as temporadas, por meio dos episódios; os episódios por meio das sequências e das cenas. Ressalvamos, no entanto, que para compreender uma série não precisamos analisar todas as suas temporadas, da mesma forma que para analisar uma temporada não precisamos desnudar todos os seus episódios. Mas recortamos um *corpus* que atenda às necessidades da pesquisa (AZUBEL, 2018, p. 37).

Destarte, o recorte efetuado em *One Piece* contemplou as seguintes temporadas (sagas): (1) East Blue (1ª saga), que apresenta a infância e o início da jornada de Luffy; (2) Alabasta (2ª saga), na qual Luffy e sua tripulação se

utilizam o recurso das artes como auxílio à compreensão e à reflexão da vivência social (SOUZA, 2022).

[10] Metodologia desenvolvida por Azubel (2018) em sua tese de doutorado, para analisar o imaginário coletivo em séries de TV.

aventuram pelo deserto e ajudam os habitantes de um reino corrompido; (3) Skypiea (3ª saga), a ilha misteriosa na qual Luffy e os Chapéus de Palha conhecem seres alados; (4) Guerra de Marineford (saga da primeira metade do anime), que retrata os momentos mais difíceis enfrentados por Luffy e pelos Chapéus de Palha; e (5) Ilha dos Homens-Peixe (sequência da saga anterior), na qual Luffy e os Chapéus de Palha se reencontram e conhecem uma ilha nas profundezas do mar. Com base nesse recorte, a obra foi contextualizada, com o foco dirigido às particularidades de *One Piece*, conforme orienta Penafria (2009), visando conferir completude à pesquisa por meio de um processo denominado análise interna. Em uma segunda etapa, realizamos a decomposição, ou seja, a análise dos elementos constituintes, a fim de entender como cada tema tratado no anime transmite significados ao público.

4. Resultados e Discussão

Antes de adentrarmos nos aspectos do turismo em *One Piece*, consideramos necessário apresentar ao leitor o *mangaká* (quadrinista) Eiichiro Oda, ainda que de forma sucinta, sobretudo em razão das poucas fontes disponíveis sobre ele na Internet.

Em seu *métier*, Eiichiro Oda tornou-se o profissional mais bem-sucedido. Nascido em 1º de janeiro de 1975, na província japonesa de Kumamoto, ele desenvolveu o gosto pelas artes visuais quando era criança (EIICHIRO, 2023; ACADEMIA. [20--]). Akira Toriyama, o criador de Dragon Ball, serviu como referência profissional para o jovem aspirante a *mangaká*. Aos 13 anos, Eiichiro Oda publicou *Wanted!*, explorando as habilidades artísticas que, tempo mais tarde, foram aperfeiçoadas no curso de arquitetura frequentado na *Kyushu Sangyo University* (EIICHIRO, 2023; ACADEMIA. [20--]). Sem ter concluído a faculdade, mas com a técnica aprimorada, em 1999 ele lançou *One Piece*, não demorando muito para obter sucesso dentro e fora do Japão.

Seja na forma de *mangá* ou *anime*, *One Piece* é organizado em temporadas chamadas de sagas. Uma saga pode se prolongar por meses ou até por anos. Cada saga é dividida em arcos que contêm vários episódios. Desde a sua criação foram lançadas as sagas East Blue, Alabasta, Skypiea, Water 7, Thriller Bark,

Guerra de Marineford, Ilha dos Homens-Peixe, Aliança Pirata e Yonkou (EIICHIRO, 2023; ACADEMIA..., [20--]). Na estrutura da narrativa, é comum que cada saga coincida com uma das ilhas visitadas por Luffy e sua tripulação. Uma característica marcante na construção de *One Piece* é a preocupação de Eiichiro Oda em criar a história e a cultura de cada ilha por onde passam os seus heróis.

Com o contexto acima devidamente apresentado, o nosso próximo objetivo é estabelecer conexões possíveis entre esse produto midiático e o turismo.

Apesar de serem piratas, os membros do grupo de Luffy se distanciam do estereótipo de vilões construído nos séculos XVII e XVIII (COSTA, 2014), pois possuem valores positivos, aproximando-se do que Figueiredo e Ruschmann (2008, p. 162) identificam como viajantes aventureiros e exploradores, pessoas que, nas palavras dos autores, "[...] lançaram-se aos mares na tentativa de conhecer as terras ainda não descobertas [...]". Em outras palavras, são pessoas que buscam a compreensão do mundo por meio da experiência do deslocamento, impulsionadas por uma vontade de conhecer lugares e culturas. Esse movimento de atravessar as fronteiras com interesse pela novidade faz da viagem uma experiência de aprendizado *sobre o mundo* e *no mundo*, especialmente no que é sustentado pelo contato com a natureza e com as diferentes comunidades humanas.

A aventura em explorar o desconhecido é o que molda o perfil desses viajantes/exploradores, pois o movimento é intrínseco à condição humana, mesmo após o sedentarismo consolidado no Neolítico. A propensão à mobilidade nos humanos envolve o contato com o novo, com o desconhecido. Essa experiência comporta uma diversidade de indivíduos e grupos, quer como nômades, refugiados, migrantes ou turistas (MAFFESOLI, 2001 *apud* FIGUEIREDO; RUSCHMANN, 2008). Nesse contexto, os Chapéus de Palha possuem o arquétipo de aventureiro, ou de turista do tipo explorador proposto por Smith (1977 *apud* BERNARDO, 2013), isto é, aquele que viaja simplesmente na expectativa de encontrar o novo.

No que diz respeito ao movimento empreendido pelos Chapéus de Palha, cabe pontuar que o turismo tem na viagem um de seus componentes importantes, mas nem toda viagem é de turismo. O que diferencia o turista dos demais viajantes

é o fato de se pernoitar nos lugares pelos quais as pessoas se deslocam, relacionando-se com residentes e vivenciando as atividades que proporcionam a satisfação de certos desejos (SMITH, 1997 *apud* BERNARDO, 2013). Dessa maneira, Luffy e seus companheiros tornam-se turistas à medida que se deslocam pelos lugares nos quaispernoitam, desfrutam dos atrativos, da gastronomia local e constroem aquilo a que Ledhesma (2018) se refere como uma rede de vínculos interpessoais. Assim, a relação com a cultura, o meio ambiente, os serviços e as pessoas enriquecem a estadia dos Chapéus de Palha.

A aplicação da hermenêutica de Hans-Georg Gadamer (1900-2002) às temporadas de *One Piece* nos oferece uma abordagem no intuito de compreendermos os significados das experiências retratadas na narrativa. O filósofo alemão reconhece o papel da experiência e da subjetividade na interpretação, aspectos tidos como essenciais à análise de um material audiovisual como *One Piece*, em especial pelas possibilidades de reflexão que esse produto pode oferecer ao Turismo.

O anime em tela é rico em experiências variadas e subjetivas, vivenciadas pelos personagens e, por extensão, pelos espectadores que se envolvem com a narrativa. A hermenêutica gadameriana considera que a compreensão do texto (acrescentamos também as imagens estáticas e em movimento) é sempre contextual, o que significa dizer que cada espectador mobiliza a sua própria história, repertório intelectual e circunstância ao interpretar os episódios da série. Esse traço é crucial para que sejam entendidas as diferentes “camadas” de significado presentes nas aventuras de Luffy e sua tripulação. Em termos objetivos, a jornada desse jovem pirata é motivada pela busca do tesouro; mas em termos subjetivos, ela é alimentada pelo desejo de experimentação das relações humanas em diferenças culturais, bem como pela realização da liberdade de ir e vir. Isso aproxima a série das viagens de turismo empreendidas pelas pessoas ao redor do mundo, pois a interação humana é uma necessidade nos destinos turísticos, bem como a capacidade para lidar com as situações imprevisíveis, ou mesmo com o estranhamento de estar na sociedade do outro, ainda que se queira muito estar lá.

Conforme Souza (2022) e Penafria (2009), a análise fílmica ajustada ao contexto da hermenêutica visual se adequa bem à análise de material audiovisual. No anime de Eiichiro Oda, a combinação de imagens, sons e movimento cria uma narrativa em que cada elemento contribui para a produção do significado global. A hermenêutica visual permite que interpretemos o anime considerando a sua dimensão estética e simbólica em cada episódio, bem como as interações entre os personagens e os ambientes nos quais se encontram. O processo de análise das sagas específicas (East Blue, Alabasta, Skypiea, Guerra de Marineford e Ilha dos Homens-Peixe) permite a compreensão das diferentes fases da longa viagem empreendida por Luffy, o que a aproxima de importantes viagens míticas como a Odisseia (HOMERO, 2022). Ao longo de dez anos, a jornada do herói grego Ulisses o transformou ao sabor das adversidades e das conquistas. Assim como no mito de Ulisses, a viagem de Luffy representa o processo de amadurecimento humano, comportando sociação, dissabores e realizações.

Cada uma das sagas de *One Piece* apresenta uma etapa distinta da evolução dos personagens, constantemente afetados pelo contato com outras realidades, culturas e com outras subjetividades. As diferentes situações vividas em terras distantes colocam Luff e os Chapéus de Palha em contato com situações que lhes permite refletir sobre temas como amizade, justiça e liberdade. Nessa perspectiva, é possível afirmar que toda viagem desencadeia um processo transformador em quem a empreende, pois as pessoas têm a oportunidade de reelaborar suas visões sobre o outro, sobre si próprias e sobre a cultura com a qual entram em contato. No senso comum, as pessoas admitem o caráter transformador das viagens quando verbalizam frases como “fulano é uma pessoa viajada”, o que significa dizer que quem viaja, possui outra perspectiva sobre as pessoas, as coisas, a vida, o mundo.

Dito isso, o conteúdo relacionado às temporadas analisadas de *One Piece* é revelador das experiências e das subjetividades dos personagens. Desse modo, verificamos que:

a) ***East Blue:*** demarca a infância e o início da jornada de Luffy, estabelecendo as bases da narrativa, introduzindo o sonho do protagonista e sua

determinação como sujeito. A hermenêutica aponta para a origem e para as motivações de Luffy e de sua tripulação na jornada;

b) ***Alabasta:*** essa temporada aborda questões que envolvem corrupção, poder e resistência, fornecendo ao espectador uma interpretação sobre as concepções de justiça e de liderança. Em uma jornada de desenvolvimento de jovens protagonistas, descobre-se que a vida também envolve lidar com dificuldades e frustrações;

c) ***Skypiea:*** trata-se da ilha misteriosa com seres alados governada por um falso deus. O cenário e os personagens introduzem Luffy e sua tripulação em um ambiente mitológico e espiritual, com a temporada tratando sobre crenças fundamentalistas e valores como verdade e fé;

d) ***Guerra de Marineford*****:** esse arco concentra o clímax emocional e moral dá série, em que o jovem pirata precisa aprender a lidar com a separação dos Chapéus de Palha e com a perda do irmão. Nessa temporada, ao considerar o arquétipo do herói, Luffy e os Chapéus de Palha vivenciam sacrifícios e descobrem as suas fragilidades, entrando em contato com o sentido da resiliência. Temas sensíveis também são tratados, como a autodúvida, o luto e a depressão;

e) ***Ilha dos Homens-Peixe*****:** superados os desafios da temporada anterior, os personagens se reconectam e exploram um novo lugar. Em uma ilha subaquática, eles experienciam o convívio com a diversidade e descobrem a importância da coexistência com pessoas e grupos estigmatizados pela sociedade. Respeito, inclusão e cooperação são valores que se destacam nessa temporada de *One Piece*.

Passemos agora à análise interna de One Piece, acompanhada da decomposição da narrativa, sem a necessidade de dissecar completamente todas as suas partes (AZUBEL, 2018; PENAFRIA, 2009). Assim, é possível realizar a escolha de cenas específicas (recorte), destacando as passagens mais significativas e descrevendo o que se observa na trama com base nos temas tratados por Eiichiro Oda. O **Quadro 1** é fruto dessa estratégia, reunindo os temas identificados em cada arco e relacionando-os ao turismo.

Quadro 1 – Temas identificados em *One Piece* e suas relações com o turismo

Temporada	Episódio	Tema	Relação com o Turismo
East Blue	1-61	Aventura e exploração; Mobilidade e deslocamento.	Motivações das viagens; Interação com novas culturas e pessoas.
Alabasta	61-135	Navegação e informação geográfica; Patrimônio cultural e natural.	Sustentabilidade; Patrimônio cultural; Meio ambiente.
Skypiea	154-195	Cultura e hospitalidade; Inclusão e diversidade.	Cultura; Hospitalidade.
Guerra de Marineford	457-516	Sacrifícios; Resiliência.	Mobilidade; Deslocamento.
Ilha dos Homens-Peixe	517-574	Inclusão e diversidade.	Inclusão; Diversidade.

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Embora a definição de turismo tenha sido modificada ao longo do tempo com o avanço nas pesquisas, o conceito pode ser mais bem interpretado como um fenômeno que proporciona experiências a quem se dispõe a viajar por diferentes motivações (BERNARDO, 2013). Em *One Piece*, o que motiva os Chapéus de Palha a viajar pelo mar de *East Blue* são os sonhos, que, embora distintos, encontram no deslocamento um meio para concretizá-los. Luffy deseja encontrar o tesouro mais procurado do mundo, o "*one piece*", que pertenceu ao Capitão Gold D. Roger. Como cartógrafa, Nami quer viajar para desenhar o mapa-múndi[11]. Sanji sonha em conhecer o lendário mar *All Blue*, onde existem todos os peixes do mundo. Nico Robin, por sua vez, viaja para encontrar os *Poneglyphs* para preencher lacunas na história[12].

No mundo criado por Eiichiro Oda, com uma geografia dominada por mares e ilhas distantes, as viagens dos Chapéus de Palha são realizadas a bordo do *Going Merry*, navio que, posteriormente, é substituído pelo *Thousand Sunny*. Essas duas embarcações são valorizadas afetivamente pelos Chapéus de Palha, pois os

[11] De acordo com a trama, no universo de *One Piece* existem várias regiões inexploradas, motivo pelo qual não existe um mapa que as represente.
[12] Enormes estelas feitas de um tipo de pedra indestrutível. Nico Robin é o único personagem capaz de interpretá-las.

navios correspondem ao principal meio de circulação das pessoas em *One Piece*. Tratando-se de uma narrativa inspirada nos piratas europeus que dominavam as cidades insulares entre os séculos XVI e XVIII, o audiovisual em análise enfatiza um meio de transporte que por muitos séculos foi o principal modal utilizado nas viagens empreendidas no mundo real concreto, inclusive durante as vivências das elites europeias no *Grand tour* (SALGUEIRO, 2002). Dessa forma, Eiichiro Oda destaca a importância do transporte marítimo para viabilizar o deslocamento dos viajantes, sejam eles turistas ou não, pois tal como observa Page (2001 *apud* SANTOS *et al*., 2010, p. 6), "[...] o transporte também é um elemento-chave da experiência turística, parte integrante da indústria do turismo [...]".

Em uma jornada com paradas em diferentes ilhas, os Chapéus de Palha estabelecem relações significativas com as comunidades com as quais entram em contato, especialmente ao confrontarem os inimigos que ameaçam a sobrevivência das populações locais. Esse aspecto da narrativa audiovisual revela como os protagonistas não podem ser reduzidos a meros observadores, ao modo da condição assumida pelas pessoas em uma viagem turística. Os jovens piratas se engajam na superação dos desafios vividos pelas comunidades que encontram. Essa fusão de horizontes (interno/externo) ocorre quando diferentes perspectivas interagem e se integram. Por meio do confronto com os inimigos, para a defesa da comunidade, Luffy e sua tripulação ajudam as pessoas a solucionar conflitos, além de aprender e de incorporar parte da cultura local.

As interações entre os Chapéus de Palha e a comunidade em *One Piece* acontecem por meio de diversos elementos visuais. A série utiliza técnicas cinematográficas, como *close-up* para capturar as expressões faciais dos personagens durante as situações de compreensão e empatia (personagem de animes e mangás são muito expressivos), além de planos para mostrar a integração de Luffy e seus companheiros nas comunidades que visitam. As sequências de ação, nas quais os protagonistas defendem os locais, são frequentemente intercaladas com momentos de calma e de celebração, simbolizando a restauração da paz e integração cultural das diferenças. Tais interações também podem ser analisadas à luz do turismo consciente e ético, conforme define a Organização Mundial do Turismo (OMT,1999). Dessa maneira, os

Chapéus de palha representam o perfil do viajante consciente, que observa e ao mesmo tempo respeita a realidade dos locais visitados, atuando como um ator social na promoção da paz e na compreensão entre os diferentes povos. A ligação positiva que eles constroem com os residentes permite-lhes seguir a jornada com a certeza de que sempre poderão retornar acolhidos pela amizade e pelo respeito mútuos.

Conforme observa Van Genepp (1978 *apud* Figueiredo; Ruschmann, 2008), o bom acolhimento e a hospitalidade são elementos fundamentais na experiência dos viajantes. Em *One Piece*, esse tema é recorrente, manifestando-se nas celebrações realizadas com as comunidades locais após as vitórias conquistadas pelos Chapéus de Palha. Esses momentos reforçam a ideia de que a viagem e o deslocamento não são apenas físicos, mas também experiências transformadoras, que contribuem para a criação de laços interpessoais e interculturais.

Pontualmente no episódio 154, os Chapéus de Palha chegam à ilha celestial de Skypiea, onde são calorosamente recebidos por Conis e Pagaya, em uma cena rica para a análise hermenêutica no contexto do turismo. A recepção dos protagonistas pelos habitantes da ilha ilustra a hospitalidade, um conceito bastante caro às relações humanas e turísticas. Esse gesto de acolhimento que, no episódio, envolve a preparação de uma refeição com ingredientes locais e a troca de informações culturais, faz referência à experiência intercultural e ao diálogo entre visitantes e anfitriões. Conforme analisa Camargo (2019), a viagem é intrinsecamente ligada à ideia de acolhimento, algo essencial para quem está temporariamente longe de casa. Embora seja fictício, o episódio ressoa com os princípios estabelecidos pelo Código de Ética Mundial do Turismo da OMT (NAÇÕES UNIDAS, 1999), que destaca a necessidade do respeito e do intercâmbio cultural entre os turistas e a comunidade receptora. Pela análise fílmica, esse arco da série tem potencial para estimular entre os espectadores a reflexão sobre os valores da hospitalidade e sobre o aprendizado que decorre do encontro entre as diferentes culturas na experiência turística.

Questões sociais, culturais e ambientais também são abordadas no anime, refletindo a preocupação do *mangaká* com problemas que afetam o mundo real concreto. Contudo, a capacidade de estabelecer paralelos entre as questões

levantadas em *One Piece* e a realidade é algo que depende da perspicácia do público.

A depender da faixa etária dos espectadores, a série pode ser interpretada como mero entretenimento ou como uma produção audiovisual que dialoga com os acontecimentos contemporâneos, utilizando uma linguagem própria, com recurso a simbolismos. Há episódios que abordam a discriminação contra os homens-peixes e os sereianos, expondo uma prática etnocêntrica, racista e xenofóbica que afeta a dignidade e a liberdade de deslocamento das pessoas, tal como acontece com o drama humanitário dos refugiados e com os diferentes grupos marginalizados no mundo real concreto (CALIXTO; SILVA; SILVA; SANTANA; 2023). Apesar disso, os personagens são colocados em situações que valorizam a importância do respeito às diferenças, da tolerância, da inclusão e da reciprocidade nas relações entre quem é de fora (*outsider*) e quem é de dentro (*insider*) (ELIAS; SCOTSON, 2000). Evidencia-se, assim, uma intencionalidade autoral na transmissão de valores positivos, como o respeito à dignidade humana, a fim de enriquecer a experiência do espectador com uma visão mais humanista e ética sobre as relações sociais entre pessoas de outras cidades, países e continentes.

Entre os diversos temas identificados na série, destacamos o do patrimônio cultural e o do folclore pela relação íntima com o turismo. Na passagem pela Ilha Belonave, os Chapéus de Palha encontram a jovem Apis, personagem que personifica o ativismo na preservação do patrimônio cultural, esse legado fundamental para a identidade e para o vínculo comunitário dos seres humanos. O engajamento da jovem ativista pode ser interpretado como um esforço contínuo no diálogo entre passado, presente e futuro, incorporando significados tradicionais e contemporâneos que são atribuídos pela sociedade a sua herança cultural.

De acordo com Ledhesma (2018), o patrimônio cultural proporciona aos turistas um aprendizado *in loco* sobre a cultura do outro, na medida em que a experiência de *estar*, *ver*, *ouvir* e sentir gera um tipo de conhecimento empírico que as pessoas tendem a absorver mais facilmente. Na mesma direção, o mito que se mantém vivo entre os habitantes da Ilha Belonave sobre os dragões evidencia o papel do folclore na preservação e na difusão da memória ancestral entre os mais jovens, tal como discute Jesus (2017). Pela análise fílmica desse arco, tem-se uma

mostra sobre como uma obra de ficção trabalha o tema da preservação cultural por meio da relação entre patrimônio, folclore e turismo, pensando os bens culturais e as tradições como atrativos, e, mais do que isso, como componentes vitais para as comunidades.

A natureza representada em *One Piece* é convidativa à reflexão sobre o tema da sustentabilidade, uma das maiores preocupações do turismo contemporâneo. A necessidade de gerenciar a atividade turística de forma a minimizar os impactos negativos sobre o meio ambiente, a sociedade e as economias locais é crucial para um desenvolvimento mais justo e responsável. No anime, cada ilha possui características naturais únicas, o que faz com que as interações dos personagens nesses ambientes chamem a atenção para os desafios impostos à complexa relação entre os seres humanos e a natureza.

O desenvolvimento intensivo e insustentável dos recursos naturais está reconhecidamente afetando o clima global, ao contrário dos discursos negacionistas promovidos por representantes dos setores que lucram com a degradação ambiental,tanto no Norte quanto no Sul Global (TORRENTS AREVALO, 2024; AUGÉ, 2022). Em *One Piece*, a temporada de Alabasta mostra como uma organização criminosa, a *Baroque Works,* transforma a ilha em um ambiente árido para consolidar o seu poder. Destarte, a destruição ambiental dessa ilha funciona como uma metáfora para refletirmos sobre os efeitos devastadores das práticas não sustentáveis no mundo em que vivemos. Tal como discute Ledhesma (2018), a preservação do clima, dos recursos naturais e paisagísticos é da maior importância para sustentar o modo de vida das populações locais, bem como para garantir a viabilidade do turismo sustentável. Sem a preservação das condições naturais, não há possibilidade de continuidade para as populações originárias e tradicionais, nem para um turismo de base sustentável.

E para encerrar um debate que certamente se estende para além dos limites destas páginas, *One Piece* transcende a esfera do entretenimento ao apresentar simbolicamente diversos aspectos que convergem para o turismo, ainda que eles sejam tratados em uma obra ficcional. A análise empreendida possibilitou uma leiturada narrativa que, em determinados episódios, entendemos caminhar ao lado da experiência transformadora das subjetividades proporcionadas pelo

turismo. Cada saga do recorte que realizamos nos mostrou como as aventuras de Luffy e de sua tripulação envolvem interações sociais e vivências culturais diversificadas. Os temas identificados dizem respeito a elementos importantes para o turismo na atualidade, tais como a preservação ambiental, a sustentabilidade, a proteção do patrimônio cultural, a inclusão e o respeito à diversidade humana. Para além da perspectiva econômica, o anime nos permite sublinhar que as viagens, incluindo aquelas estimuladas pelo turismo, produzem ganhos não monetários revestidos de valores capazes de transformar e de enriquecer simultaneamente os viajantes e as comunidades visitadas. Assim, a série *One Piece* possui um caráter educativo, com potencial para estimular os espectadores a refletirem sobre os sentidos das viagens e do turismo.

5. Conclusão

Com base no objetivo proposto neste estudo, foi observado que o turismo corresponde a um fenômeno complexo, que viabiliza diferentes possibilidades de investigação, tal como a que conduzimos sobre os temas de interesse do turismo presentes em um anime. Pela dinâmica das relações experienciadas pelas pessoas nas viagens, quais sejam as suas motivações, esse fenômeno envolve a produção deimagens, valores, discursos e significados passíveis de transmissão sob as mais diferentes linguagens. Nessa direção, a produção audiovisual requer do espectador referências diversas, tais como conceitos, visões de mundo, memórias, experiências individuais, coletivas e intertextualidades que auxiliem na leitura daquilo que é visto, ouvido e sentido diante da tela. Na leitura conduzida neste estudo foram utilizadas referências próprias do campo do Turismo, tal como patrimônio cultural, hospitalidade, diversidade cultural e sustentabilidade.

A análise de algumas das temporadas de *One Piece* revelou a complexidade subjacente à investigação em Turismo. Identificar e compreender como diferentes aspectos do fenômeno turístico podem se manifestar nos temas trabalhados em uma obra ficcional não seria possível sem o respaldo da literatura especializada, dos referenciais metodológicos da hermenêutica e da análise fílmica. Contudo, ressaltamos que os elementos identificados neste artigo correspondem ao produto de uma interpretação autoral, demarcada a partir do Turismo, e que não pode ser

tomada como revestida de sentido absoluto, mas relativizada. Isso significa dizer que o conteúdo central de cada arco e de cada episódio em *One Piece* é rico em possibilidades interpretativas e analíticas, a depender das referências de cada observador, seja ele um pesquisador, um fã ou um espectador eventual.

Em síntese, a análise que conduzimos sobre *One Piece* mostrou como o turismo pode ser vislumbrado em uma obra da cultura pop japonesa, colocando em evidência os princípios fundamentais e os desafios enfrentados pelo setor na realidade concreta. Como um fenômeno midiático, a obra animada de Eiichiro Oda oferece uma leitura possível sobre questões pertinentes ao turismo contemporâneo, colocando em evidência a importância do diálogo intercultural, da garantia do direito humano à mobilidade, da preservação do patrimônio cultural e do fomento ao desenvolvimento sustentável nas sociedades receptivas a visitantes de diferentes culturas.

Referências

ACADEMIA BRASILEIRA DE ARTE. **One Piece e segredo de seu sucesso tão longevo**. São Paulo, ([20--]). Disponível em: https://encurtador.com.br/fAFJO. Acesso em: 23 maio 2024.

ADORNO, Theodor. A indústria cultural. *In*: COHN, Gabriel. **Comunicação e indústria cultural**. São Paulo: Companhia Editora Nacional; EDUSP, 1971. p. 287-295.

AUGÉ, Anaïs. From scientific arguments to skepticism: Humans' place in the Greenhouse. **Public Understanding of Science**, v. 31, n. 2, Feb., p. 179-194. 2022.Disponível em: https://l1nk.dev/8SYqk. Acesso em: 18 jun. 2024.

AZUBEL, Larissa Lauffer Reinhardt. Análise fílmico-compreensiva da narrativa seriada: uma proposta metodológica para ler o imaginário em séries de TV. **Revista GEMInIS/UFSCar**, São Carlos, v. 9, n. 2, p. 29-45. 2018. Disponível em: https://encr.pw/ocM79. Acesso em: 23 jun. 2024.

BARBOSA NETO, Edgar Rodrigues. O que é disciplinar e interdisciplinar na interdisciplinaridade do turismo? *In*: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM TURISMO DO MERCOSUL, 1. 2023, Caxias do Sul. **Anais [...]**. Caxias do Sul: UCS, 2003. Disponível em: https://acesse.dev/Jev3s. Acesso em: 12 jun. 2024.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George (ed.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. Petrópolis: Vozes, 2002.

BERNARDO, Edgar. **Uma introdução ao turismo:** conceitos, classificações e tipologias. CIES e-Working Papers, 2013. Disponível em: https://encr.pw/F5cnZ. Acesso em: 7 maio 2024.

BRAZO, Dionisio de Almeida. Análise do consumo de turistas *otaku* a partir da teoriada Hipermodernidade. **Revista de Turismo Contemporâneo**, Natal, v. 11, 3, p. 485-505. 2023. Disponível em: https://l1nq.com/7Jo7D. Acesso em: 13 jun. 2024.

BRAZO, Dionisio de Almeida; FONSECA FILHO, Ari da Silva. Turismo Otaku: imaginário e motivações de uma nova Tipologia. **Revista Turismo em Análise**, SãoPaulo, v. 29, n. 2, p. 273-291, maio/ago. 2018. Disponível em: https://acesse.dev/FBu13. Acesso em: 13 junho 2024.

CALIXTO, K. da S., SILVA, J. B. P.; SILVA, F. S. F.; SANTANA, G. F. O racismo como arma para manutenção da necropolítica em arquipélago de Sabaody e Ilha dos Homens-peixe de One Piece. **Observatorio de la Economía Latinoamericana**, Curitiba, v. 21, n. 9, p. 12738–12757. 2023. Disponível em: https://l1nq.com/2DbGI. Acesso em: 16 jun. 2024.

CAMARGO, L. O. de L. Hospitalidade, turismo e lazer. **Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo**, v. 13, n. 3, p. 1-15. 2019. Disponível em: https://encr.pw/DUfiX. Acesso em: 26 abr. 2024.

CASTANHO, Benjamim Filipe Carvalhido. **Turismo Otaku**: o perfil do otaku português. 2021. 98 f. Dissertação (Mestrado em Gestão de Turismo) - Instituto Politécnico do Porto, Vila do Conde, 2021. Disponível em: https://acesse.dev/fFsu0. Acesso em: 13 jun. 2024.

COSTA, Nicássio Martins da. Uma história dos piratas: o princípio da construção do estereótipo do pirata caribenho que povoa o imaginário popular contemporâneo. **Oficina do Historiador**, 2014. p. 1669–1682. Disponível em: https://encurtador.com.br/lwC24. Acesso em: 20 jun. 2024.

DUARTE, Rômulo; FONSECA FILHO, Ari da Silva. Luz, Câmera... Segmentação: umaproposta de turismo cinematográfico para a cidade de Niterói-RJ. **Rev. Tur. Anál.**, v. 27, n. 2, p. 323-341. 2016. Disponível em: https://l1nq.com/kylZG. Acesso em: 20 jun.
2024.

DUARTE, Rômulo; TELES, Adonai; FONSECA FILHO, Ari da Silva. O turismo cinematográfico pelas lentes da Teoria do Ator-Rede. **Visão e Ação**, v. 22, n. 3, p. 485-507. 2020. Disponível em: https://acesse.dev/zZaId. Acesso em: 22 maio 2024.

ELIAS, Norbert; SCOTSON, John L. **Os estabelecidos e os outsiders:** sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

EIICHIRO Oda: A trajetória do gênio por trás de One Piece. 2023. Disponível em: https://encurtador.com.br/HIJZ7. Acesso em: 8 maio. 2024.

FIGUEIREDO, S. L.; RUSCHMANN, D. V. de M. Estudo genealógico das viagens, dosviajantes e dos turistas. **Novos Cadernos NAEA**, v. 7, n. 1., p. 155-188. 2008. Disponível em: https://l1nq.com/qi9mV. Acesso em: 21 jun. 2024.

FONSÊCA, F. O. **A pesquisa em turismo na perspectiva do método hermenêutico**. *In*: NEVES, Cristhopher Smith Bignard (org.). Turismo, sociedade e ambiente. Ponta Grossa: Atena, 2020. p. 15-22. Disponível em: https://encurtador.com.br/mnyHP. Acesso em: 21 jun. 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas,2002.

HOMERO. **Odisseia**. Campinas: Sétimo Selo, 2022.

JESUS, T. C. A. de. **O folclore e sua relação com o turismo cultural no Brasil**: estudo de caso de estância turística de Olímpia, a capital nacional do folclore. 2017. Dissertação (Mestrado em Ecoturismo) - Instituto Politécnico de Coimbra, Coimbra, 2017. Disponível em: https://encurtador.com.br/nntOX. Acesso em: 5 maio 2024.

LACERDA, Thays. **Aproximação da hermenêutica gadameriana com a análise de filmes em ambientes de informação**. 2012. 121 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade Federal Fluminense, Niterói - RJ, 2012. Disponível em: https://encurtador.com.br/c8Ss3. Acesso em: 17 maio 2024.

LEDHESMA, Miguel. **Tipos de Turismo**: nueva clasificacíon. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: OMPT, 2018.

NAÇÕES UNIDAS. Organização Mundial do Turismo. **Código de Ética Mundial Parao Turismo**. 1999. Disponível em: http://www2.unwto.org/. Acesso em: 27 set. 2023.

NAGADO, Alexandre; MATSUDA, Michael; GOES, Rodrigo de. **A cultura pop japonesa**: histórias e curiosidades. 1. ed. [*S.l.: s. n.*], 2011. Disponível em: https://encurtador.com.br/sqvQ7. Acesso em: 08 jun. 2024.

OMT. **International Recommendations for Tourism Statistics 2008**. New York:OMT, 2010. (Studies in Methods; 83).

PANOSSO NETTO, Alexandre. **Filosofia do Turismo:** teoria e epistemologia. 2. ed.São Paulo: Aleph, 2011. (Série Turismo).

PANOSSO NETTO, Alexandre; CASTILLO NECHAR, Marcelino (ed.). **Turismo**: perspectiva crítica: textos reunidos. Assis: Triunfal Gráfica e Editora, 2016.

PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes: conceitos e metodologia(s). *In*: CONGRESSO SOPCOM, 6., 2009, Lisboa. **Anais [...]**. Lisboa: SOPCOM, 2009. Disponível em: https://encr.pw/bWqnb. Acesso em: 21 jun. 2024.

RAMOS, A. A. **Aspectos da Cultura Japonesa representados no herói do mangáOne Piece**: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, on e giri. 2018. 185 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: https://encurtador.com.br/bt5sR. Acesso em: 09 jun. 2024.

SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério (org.). **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA/Compós, 2015. Disponível em: https://acesse.dev/WAP0x. Acesso em: 19 maio 2024.

SALGUEIRO, Valéria. Grand tour: uma contribuição à história do viajar por prazer e por amor à cultura. **Revista Brasileira de História**, v. 22, n. 44, p. 289-310. 2002. Disponível em: https://l1nq.com/bYjQD. Acesso em: 25 abr. 2024.

SANTOS, P. P.; PAULA, A. A.; MARQUES, A. S.; ZARDO, D. M. A história e a importância do transporte para o turismo. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE SISTEMAS, 6., 2010, Foz do Iguaçu. **Anais [...]**. Foz do Iguaçu: Unioeste, 2010. Disponível em: http://isssbrasil.usp.br/artigos/e3_159.pdf. Acesso em: 12 jun. 2024.

SOUZA, Romênia Oliveira de. Usos da fotografia em pesquisas nas ciências sociais e algumas hermenêuticas visuais possíveis. **Domínios da Imagem**, v. 16, n. 30, p. 323-383. 2022. Disponível em: https://acesse.dev/W6KlS. Acesso em: 20 jun. 2024.

TORRENTS AREVALO, J.A. Climate Change versus Economic Growth: Case of Greenhouse Apply a Study of European Union Countries and England from 2010 to 2019 Using Linear Regression and Neural Networks. **Sustainability**, 2024, v. 16, n. 1884. p. 1-22. 2024. Disponível em: https://acesse.dev/nDXOf. Acesso em: 18 jun. 2024.

UNITED NATIONS. **International Recommendations for Tourism Statistics 2008**. Madrid: OMT. 2008. Disponível em: https://acesse.dev/AwhSF. Acesso em: 15 maio 2024.

WORLD TOURISM ORGANIZATION. **Tourism and culture synergies**. Madrid: WTO, 2018. Disponível em: https://acesse.dev/ouFbe. Acesso em: 19 abr. 2024.