

Mangá e ensino de história: a relação de poderes na obra One Piece de Eiichiro Oda

Luis Filipe Bantim de Assumpção¹

Andreia Cristina Alcantara Paz²

Resumo

Este artigo visa analisar o uso de mangá, na condição de história em quadrinhos japonesa, como instrumento de ensino-aprendizagem, na Educação Básica. Para tanto, mobilizamos o conceito de linguagens alternativas (MARCONDES; MENEZES; TOSHIMITSU, 2000) convergindo com os *jogos de espelhos* (CHARAUDEAU, 2013) para pensarmos como o mangá pode favorecer o Ensino de História, em uma via crítica e interessada com o aprimoramento dos/as educandos para a cidadania, em turmas de 9º ano. Partindo da BNCC, elaboramos uma abordagem crítica com a temática das relações de poder, através do mangá One Piece. Sendo assim, verificamos que o Ensino de História, em particular, passa a deter significado junto aos jovens quando estes são levados a problematizar a sua existência, enquanto seres políticos, por meio de linguagens alternativas e com mídias que eles consumam na contemporaneidade.

Palavras-chave: Ensino de história; mangá; linguagens alternativas; One Piece.

1 Introdução

O ensino na atualidade vem enfrentando uma série de desafios, dentre eles, se adaptar às necessidades dos alunos em um mundo que passa por constantes transformações, tornando as relações sociais mais conectadas e complexas. Nesse cenário, vemos pessoas que são bombardeadas de informações provenientes de diversas fontes, sendo elas acadêmicas ou não, mas, na sua maioria, oriundas do meio digital. As habilidades tradicionais que antes eram valorizadas, como a memorização de dados histórico-sociais em geral, deram lugar à necessidade de desenvolver competências como o pensamento crítico, a busca pela solução de problemas, a comunicação eficaz e o trabalho colaborativo entre os educandos.

É nesse desafio que os educadores são instados a repensar as suas abordagens pedagógicas, levando ao crescimento e a procura de ferramentas educacionais outras que, por vezes, se mostram inovadoras, tais como os *mangás*. Assim, Eri Cavalcanti (2021, p.66-67) nos

¹ Doutor pelo Programa de Pós-graduação em História Comparada da UFRJ, com estágio de Pós-doutorado em Letras Clássicas pela mesma universidade. Líder do Grupo de Pesquisa Integrada em História, Patrimônio Cultural e Educação da Univassouras. Professor Adjunto II do curso de Pedagogia da Univassouras, campus Maricá e Squarema. Orcid: 0000-0003-2031-9441. E-mail: lbantim@yahoo.com.br; luisfilipe.assumpcao@univassouras.edu.br

² Especialista em Psicopedagogia Clínica, Institucional e Hospitalar pela Faculdade IBRA de Brasília. Orcid: 0009-0008-7875-4204. E-mail: cristinaandrea2016@gmail.com

recorda que a produção do conhecimento deve estar atrelada ao público, ao local e às circunstâncias em que este será empregado. Gert Biesta (2021, p. 23-25) nos ajuda a endossar Cavalcanti ao pontuar que o/a professor/a deve assegurar que o processo educacional esteja empenhado com a formação de cidadãos conscientes, sujeitos de direitos. Tendo realizado esta escolha é possível que a/o profissional da Educação estabeleça quais os melhores recursos a serem aplicados na formação das/os alunas/os, cuja eficiência dialoga com as circunstâncias históricas e escolares.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e os currículos escolares reconhecem a necessidade de uma abordagem que seja inclusiva e interdisciplinar para o desenvolvimento das/os estudantes. Na própria BNCC encontramos o que chamam de “Competências Gerais da Educação Básica” em um total de dez, as quais se tornaram cruciais para a Educação Básica, dentre as quais enfatizamos as de número 3 e 4:

3 - Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

4 - Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (BRASIL, 2018, p. 9).

Ancorados neste trecho da BNCC, interagimos com Borja Antela-Bernárdez (2020 p.63-64), ao expor que as Histórias em Quadrinhos – doravante HQ – detêm uma linguagem capaz de levar ao aprimoramento escolar e acadêmico dos sujeitos. A sua afirmação lida com uma comparação prática entre as HQ e os livros didáticos, sendo estes considerados complexos e ricos de informações. Entretanto, o contato das/os discentes com os livros didáticos torna a sua leitura complicada e distancia o/a leitor/a dos assuntos ali presentes, causando um resultado contrário ao planejado.

Antela-Bernárdez nos leva a endossar a BNCC, ao evidenciar que as ilustrações presentes nas HQ são linguagens alternativas que devem ser empregadas nas salas de aula, favorecendo a aprendizagem entre professoras/es e discentes, especificamente, nas aulas de História. Dito isso, a nossa proposta lida em analisar algumas das potencialidades dos *mangás* no Ensino de História, enquanto HQ japonesa, interagindo com os conteúdos dos currículos

escolares, para daí fomentarmos um aprendizado histórico significativo e prazeroso as/aos educandas/os e educadoras/es (ANTELA-BERNARDEZ, 2020, p. 64-66). Com isso, utilizaremos a obra *One Piece* como objeto de análise e de aplicação de uma alternativa metodológica empenhada em discutir as relações de poder e a desigualdade social nas escolas. Para tanto, apresentaremos algumas das características do *mangá*, para discutirmos as suas possibilidades para o Ensino de História, através da obra *One Piece*, de Eiichiro Oda.

2 Metodologia

Se estamos interessados em favorecer o Ensino de História para um público-alvo ideal composto por jovens do 9º ano do Ensino Fundamental, o conhecimento histórico ali criado e difundido deve se adequar às demandas desse segmento etário. Portanto, os *mangás* se inserem na concepção de linguagem alternativa de ensino-aprendizagem, visto que são instrumentos complementares da dinâmica pedagógica, sem negar a relevância dos materiais didáticos convencionais (MARCONDES; MENEZES; TOSHIMITSU, 2000, p. 9-10). A sua preponderância, em nossa análise, se dá pela capacidade que estes detêm na promoção da aprendizagem ativa, do pensamento crítico e da análise textual. Eles se apresentam como uma ponte entre a cultura pop e a educação, já que falam diretamente a linguagem e com os interesses das/os alunas/os.

3 Caracterizando o *mangá*: uma análise de *One Piece* como ferramenta pedagógica na educação histórica

A diversidade temática dos *mangás* nos permite adotá-los de maneira recorrente nas salas de aula, uma vez que a sua linguagem promove relações interdisciplinares por meio de assuntos diversos. Por exemplo, um *mangá* como *One Piece* nos permite abordar questões históricas, mas, também geográficas e de linguagens. Temáticas como a organização política de uma sociedade, atividades e dependência de modelo feudal, luta de classes, escravidão se inserem nesta perspectiva, visto que são inerentes às disciplinas de História e Geografia, favorecendo debates, projetos multidisciplinares e práticas transdisciplinares.

Mesmo que as possibilidades não se limitem ao exposto, queremos esclarecer que a versatilidade dos *mangás* nos leva a corresponder as diretrizes da BNCC, sobretudo no que concerne ao enriquecimento dos currículos escolares. Ademais, como os *mangás* são Histórias em Quadrinhos dotadas de traços culturais tipicamente japoneses, ainda que sejam criados em outros países na atualidade, a sua análise e discussão nos leva a combater a xenofobia em prol de uma educação mais democrática e comprometida com o antirracismo e a valorização da diferença.

Embora tenhamos apontado alguns elementos concernentes ao *mangá*, na condição de história em quadrinhos, outros esclarecimentos se tornam fundamentais para apreender as suas nuances artísticas, mas, também, a sua inserção no mercado editorial – ajudando-nos a entender a lógica de consumo e difusão de *One Piece* na atualidade. Djota Carvalho (2006, p.53-56) afirma que os *mangás* detêm traços de originalidade, reiterando uma identidade nacional japonesa que se quer passível de reconhecimento e exportação. Contudo, mesmo esses elementos tipicamente nipônicos são incapazes de negar a influência que as HQ estadunidenses exerceram sobre a produção quadrinística do Japão, sobretudo, após a segunda guerra mundial (SCHODT, 1996, p. 22-23). Logo, reconhecemos o *mangá* como um produto da indústria editorial japonesa, mas, com aspectos e temáticas oriundas da interação que a cultura nipônica estabeleceu com o Norte Global.

Bryan Hartzheim (2015, p. 8) informa que os *mangás* na/da categoria *shonen*, isto é, direcionados ao público jovem masculino, teve um crescimento vertiginoso no Japão, após a segunda guerra mundial. Outro dado relevante é que o *mangá shonen* foi o responsável por tornarem os jovens leitores japoneses em consumidores dotados de interesses literários próprios, a partir da década de 1950, graças ao aumento do poder aquisitivo de algumas famílias japonesas, nesse período (HARTZHEIM, 2015, p. 3-9). Essa perspectiva converge Djota Carvalho (2006, p. 56) ao declarar o potencial pedagógico dos *mangás*, visto que o seu conteúdo expressa a necessidade do esforço para se alcançar objetivos diversos, a importância de se respeitar os responsáveis e os professores, bem como a lógica da impermanência da vida em virtude das transformações que experienciamos no cotidiano – tal como em *One Piece*. Outro aspecto que torna os *mangás* singulares e, por extensão, favoráveis à dinâmica pedagógica, é a relevância dada à narrativa e ao desenvolvimento dos personagens. Via de exemplo, citamos *One Piece*, cuja complexidade das personagens vai se desdobrando no decorrer da narrativa,

permitindo-nos verificar traços das relações de poder contemporâneas sendo desenvolvidas e desempenhadas, tanto entre países quanto por micro poderes.

Thomas Zoth (2011, p. 109-110) enfatiza que *One Piece* é uma obra de sucesso por dialogar com comportamentos esperados dos jovens japoneses, porém, estes são facilmente identificáveis e adaptáveis à perspectiva das/os adolescentes oriundos do Norte Global e das áreas sob a sua influência. Os obstáculos vivenciados pelas personagens de *One Piece* também se tornam instrumentos de identificação com o público-alvo ideal da obra, afinal, do processo de formação da tripulação do “Chapéu de Palha” até a realização do objetivo principal do seu capitão, Monkey D. Luffy, são muitos os esforços, as perdas e os sacrifícios realizados. Portanto, *One Piece* também ensina que todas as conquistas necessitam de envolvimento, dedicação e amadurecimento para lidar com as situações que se apresentam pelo caminho. Daí a importância da amizade, da confiança e do trabalho em equipe, ainda que todos os membros da tripulação principal sejam diferentes em comportamento, aparência e personalidade.

Considerando um Ensino de História que se queira crítico, *One Piece* nos leva a questionar a concepção binária de “bem” e “mal”, isso porque a representação dos piratas no imaginário do Norte Global se consolidou como algo próximo aos “fora da lei”. Por outro lado, na obra de Eiichiro Oda, a noção de justiça e bondade é circunstancial e questionável, pois, a Marinha detém membros que negociam com piratas, sequestram e prendem pessoas inocentes para conseguirem recursos, mesmo que alguns dos almirantes e capitães se mostrem comprometidos em combater pessoas “ruins” para garantir a ordem mundial (KOPPER, 2020, p. 503-505). A Marinha, no entanto, está submetida ao Governo Mundial, cuja liderança reside na cidade sagrada de Mary Geoise, governada pelos Dragões Celestiais e liderados pelos cinco anciãos, considerados os sujeitos mais poderosos do mundo e membros das famílias mais influentes do universo de *One Piece*. Tais sujeitos são tratados como divindades pelos demais seres humanos, os quais devem obedecer aos (des) mandos dos Dragões Celestiais. Portanto, em *One Piece* a ideia de igualdade político-social inexistente e mesmo havendo leis a serem seguidas, o que importa é a obediência para com os valores da aristocracia e da Marinha – a qual trabalha para garantir a supremacia dos Dragões Celestiais sobre o mundo.

Como na obra de Oda a Marinha e os Dragões Celestiais se preocupam com os interesses dos “homens de bem”, a lei do mais forte se torna hegemônica, fazendo com que tripulações diversas estejam sempre disputando para garantir riqueza, fama e poder. Todavia, a tripulação do “Chapéu de Palha”, liderada por Luffy, é composta de piratas interessados em promover

melhores condições de vida para pessoas pobres e necessitadas, o que não condiz com o comportamento esperado pelo Governo Mundial (KOPPER, 2020) e nem mesmo com a concepção hegemônica acerca dos piratas na contemporaneidade. No caso de *One Piece*, em particular, endossamos o posicionamento de Zoth (2011) e Kopper (2020), visto que este *mangá* nos leva a pensar e a problematizar a ideia e o lugar da justiça no meio social contemporâneo.

Mesmo que a sua narrativa ocorra em um mundo distópico edificado em conformidade à aristocracia hegemônica que parece ter vencido um enfrentamento ocorrido no chamado “século perdido”, é curioso o esforço dos líderes mundiais desta HQ em silenciar a História desse período. Os indícios deste momento histórico foram gravados em estruturas de pedra, semelhantes a epígrafes, chamadas de poneglifos, cuja linguagem escrita foi perdida. Vale destacar que a comunidade de Ohara era a única capaz de interpretar as informações dos poneglifos e, por isso, foi exterminada pela Marinha, a mando do Governo Mundial. Mediante esse cenário, *One Piece* e o caso de Ohara nos ajuda a mobilizar a relevância da História e como esta tende a obedecer aos interesses do Estado – considerando que os governos se modificam constantemente. Portanto, a existência de um *mangá* que aborda a necessidade de silenciar episódios do passado pela ameaça que estes causariam à estrutura político-social vigente que, em *One Piece*, é tratada como sagrada, nos ajuda a repensar a cristalização de certas temáticas nas salas de aula da Educação Básica e Superior.

4 Resultados e discussões

Uma vez que as HQ, na condição de produtos da indústria midiática, são construídas para atender a interesses diversos, todas as atividades pedagógicas realizadas com a sua linguagem devem ser tratadas em função de sua intencionalidade. Patrick Charaudeau (2013, p. 12) manifesta que as mídias se constituem em uma empresa que fabrica informações que edificam uma “máquina midiática”, por meio do discurso. Este, no entanto, é um instrumento de poder que se desenvolve em atos comunicacionais diversos, visando a transmissão de mensagens dotadas de intencionalidades. As intenções inerentes aos discursos variam com o tempo, o espaço, o grupo e às determinações do meio social. Quando pensamos o *mangá One Piece*, defendemos que a estética de suas imagens somada aos discursos produzidos pelas personagens – na sua maioria simples e sem grandes momentos de reflexão e discussão – é uma estratégia para alcançar os objetivos comunicacionais desta obra, junto ao público *shonen*.

Ainda com Charaudeau (2013, p. 16) este reitera que as mídias edificam um “jogo de espelhos” que reflete o espaço social em que se insere, na mesma proporção em que é refletido por ele. Se tomarmos *One Piece* o seu “jogo de espelhos” manifesta o desequilíbrio político, social e econômico existente no mundo, no qual o Estado se mostra interessado em atender exclusivamente às demandas das elites hegemônicas. Nesse sentido, a tripulação do “Chapéu de Palha” se constitui em uma crítica à estrutura político-social vigente, haja vista que um bando de piratas é responsável por salvar cidades inteiras e em defender grupos étnicos minoritários – como o caso dos tritões da Ilha dos Homens-Peixe.

Entretanto, para alcançarmos o nosso objetivo com o Ensino de História é importante que a temática mobilizada através de *One Piece* dialogue com a BNCC, interagindo com a estrutura curricular do segmento e da série elencados para essa atividade. Dessa maneira, convergimos com a Base ao afirmar que as Ciências Humanas devem contribuir para que as novas gerações possam construir o sentido de responsabilidade para valorizar “[...] os direitos humanos; o respeito ao ambiente e à própria coletividade; o fortalecimento dos valores sociais, tais como a solidariedade, a participação e o protagonismo voltados para o bem comum; e, sobretudo, a preocupação com as desigualdades sociais” (BRASIL, 2018, p. 354). Assim, concordamos com Waldomiro Vergueiro e Maria Jaciara Oliveira (2020, p. 31) de que as HQ levam a uma educação popular, fazendo as/os discentes se aproximarem dos assuntos da disciplina histórica por uma via mais atrativa e didática. Com isso, as relações políticas edificadas em *One Piece* fazem com que as/os jovens identifiquem similitudes com as suas experiências cotidianas. Para tanto, é importante que as/os docentes selecionem o material em conformidade à faixa etária de sua turma, de modo que os resultados pedagógicos sejam mais eficientes com o uso das HQ.

Nesse sentido, dentre as **Competências específicas de Ciências Humanas para o Ensino Fundamental** a de número 3 nos assegura utilizar *One Piece* como instrumento didático-pedagógico no Ensino Fundamental, pois, almeja: “Identificar, comparar e explicar a intervenção do ser humano na natureza e na sociedade, exercitando a curiosidade e propondo ideias e ações que contribuam para a transformação espacial, social e cultural, de modo a participar efetivamente das dinâmicas da vida social” (BRASIL, 2018, p. 357). Esta **Competência** interage com a **Unidade Temática** do 9º Ano intitulada “A história recente”, na **Habilidade** EF09HI35 que declara a necessidade de “Analisar os aspectos relacionados ao fenômeno do terrorismo na contemporaneidade, incluindo os movimentos migratórios e os

choques entre diferentes grupos e culturas” (BRASIL, 2018, p. 432-433). Nesta **Habilidade** o que nos interessa é a questão dos choques entre diferentes grupos e culturas, para tratarmos da relação política entre o tritão Arlong e a personagem Nami, navegadora da tripulação do “Chapéu de Palha”.

Daremos início ao estudo no momento em que o protagonista Luffy decide encontrar os melhores piratas para o seu bando, colocando-se à disposição para enfrentar qualquer desafio em prol desse objetivo. No final do volume 8 da trama, quando já reuniu três integrantes do seu bando: O espadachim Roronoa Zoro, o Cozinheiro Vinsmoke Sanji e o Atirador Usopp, o grupo de Luffy tem seus pertences roubados por uma mulher conhecida por Nami, a qual eles deram carona em seu navio. Ao iniciar o volume 9, Luffy e seus companheiros partem em busca da ladra Nami, mas não só para recuperar o que lhes foi tomado, pois, o capitão da tripulação dos “Chapéu de Palha” (Mugiwara em japonês) decide que Nami será a navegadora de sua tripulação. A sua escolha gera uma discussão entre os membros recrutados, justamente porque a personagem não é confiável. Durante o volume 9, capítulo 73, descobrimos que Nami na verdade é um membro dos piratas de Arlong, que, por sua vez, é a força opressora da vila Cocoyasi, local onde a navegadora cresceu com a sua irmã adotiva Nojiko e a sua mãe adotiva Bell-mère. Dado esse fato, a narrativa começa a construir um jogo de conflito para Nami quando Usopp é apanhado por Arlong e o tirano decide tirar a vida do rapaz (ODA, 1999).

Nesse trecho começamos a identificar debates que se fazem necessários segundo a BNCC, como por exemplo a habilidade EF09HI30 (2018, p. 433) que diz “Comparar as características dos regimes ditatoriais latino-americanos, com especial atenção para a censura política, a opressão e o uso da força, bem como para as reformas econômicas e sociais e seus impactos”.

Se estamos falando de um universo cuja força que executa as leis é a Marinha, como piratas tomaram o poder de uma vila inteira? Essa é a primeira discussão que podemos levar para a sala de aula. Aqui, retratamos o descaso das autoridades com populações empobrecidas e que vivem como reféns de grupos organizados, os quais roubam e matam inocentes sem que haja consequências para esses atos. Uma vila inteira é refém de Arlong, devendo obedecê-lo e pagar tributos para que não sofram as consequências da revolta do pirata.

Outro ponto a ser questionado é o contexto histórico e social de cada personagem imersa na trama. Por exemplo, Usopp julgou Nami por seu roubo e traição, mas, quando paramos para

pensar na situação em que ela se encontra, o que ele teria feito? E você, o que faria se todos que ama estivessem sendo coagidos por um tirano que só quer saber de explorá-los? Nesse momento, quando começamos a entender o local do outro na história, o seu contexto social e o comparamos com as suas escolhas, talvez fique mais fácil de entender as motivações de uma pessoa ao se tornar agressiva, por exemplo. Além da visão histórica, o *mangá* nos faz refletir sobre questões da vida e que, facilmente, poderiam se tornar uma dinâmica em sala de aula, como uma desavença entre estudantes por não partilharem das mesmas concepções ideológicas. Então iniciariamos uma roda de conversa e utilizaríamos o volume citado de forma que todos pudessem ter contato, não somente com a história, mas com as ilustrações presentes neste trecho de *One Piece*. Feito isso, colocaríamos em pauta os possíveis motivos da animosidade e faríamos uma reflexão acerca disso. Defendemos que a discussão sobre pensamento político-ideológico quando mediada em sala de aula favorece o diálogo entre os sujeitos, permitindo-lhes aprimorar esse tipo de debate para além do ambiente escolar – o que garantiria uma atitude cidadã e democrática.

5 Considerações finais

Por meio do volume 9 de *One Piece* discutimos temáticas de relevância social para as/os nossas/os discentes na/da Educação Básica, por meio de uma mídia dotada de uma linguagem alternativa àquela que se mostra comum aos espaços escolares da atualidade. Feitos os devidos questionamentos, em conformidade à BNCC e as nossas experiências pedagógicas, concluímos que *One Piece* é uma mídia passível de utilização nas escolas, uma vez que vem sendo altamente consumida por uma parcela significativa da juventude – sem estar restrita ao público japonês. Nesse sentido, Oda promoveu um “jogo de espelhos” em sua obra para edificar críticas político-sociais à realidade mundial, na qual o acúmulo de renda e poder se mantém restrito a uma pequena parcela das comunidades humanas. Dessa forma, é cada vez mais recorrente a criação de poderes paralelos, os quais passam a rivalizar com o poder do Estado, haja vista a incapacidade deste – ou o desinteresse – de lidar com as áreas periféricas de seus territórios. Portanto, o nosso texto sugeriu o uso de *One Piece* para que as/os estudantes dos segmentos e anos selecionados possam refletir sobre o mundo em que vivem, interpretando as suas nuances e verificando que uma leitura crítica do meio social é fundamental para exercermos plenamente a cidadania e lutarmos por uma sociedade mais democrática. Entretanto, para que isso ocorra cabe as/aos docentes encontrar mecanismos pedagógicos que integrem a realidade das/os jovens educandas/os fazendo com que seja atendida não só as suas necessidades sociais imediatas, mas

as realidades locais específicas, levando ao respeito pela diferença e à promoção de um aprendizado significativo.

Referências

- ANTELA-BERNÁRDEZ, B. El cómic y la enseñanza de la Historia em la Pedagogía de la Escuela Viva. In: CAMPOS, C. E. da C.; ASSUMPÇÃO, L. F. B. de; SOUZA NETO, J. M. G. de (Org.). *História em Quadrinhos em Perspectiva para o Ensino de História*. São João de Meriti, RJ: Desalinho, 2020, p. 61-80.
- BIESTA, G. Devolvendo o ensino à educação: uma resposta ai desaparecimento do professor. In: GABRIEL, C. T.; MARTINS, M. L. B. (Org.). *Formação docente e currículo: conhecimentos, sujeitos e territórios*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2021, p.23-42.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.
- CARVALHO, D. *A educação está no gibi*. São Paulo: Papirus Editora, 2006.
- CAVALCANTI, E. *A História “encastelada” e o ensino “encurralado”*: escritos sobre História, ensino e formação docente. Curitiba: Editora CRV, 2021.
- CHARAUDEAU, P. *Discurso das mídias*. Trad.: A. M. S. Corrêa. São Paulo: Contexto, 2013
- HARTZHEIM, B. H. Training Grounds: Postwar Manga Magazines and Shueisha’s Weekly Shonen Jump. *Reitaku Review*, 21, p. 3-22, 2015. Disponível em: <https://reitaku.repo.nii.ac.jp/record/681/files/03-22%20Bryan%20Hikari%20Hartzheim.pdf> Acessado em: 22 nov. 2024.
- KOPPER, A. Pirates, justice and global order in the anime “one piece”. *Global Affairs*, v. 6, n. 4-5, p. 503-517, Jul. 2020. Disponível em: <http://dsps.ceu.edu/sites/pds.ceu.hu/files/kopper-justiceandglobalorder2018draft.pdf> Acessado em: 22 nov. 2024
- MARCONDES, B.; MENEZES, G.; TOSHIMITSU, T. *Como usar outras linguagens na sala de aula*. São Paulo: Editora Contexto, 2000.
- ODA, E. *One Piece*. Vol. 9. São Paulo: Panini Comics Ltda., 1999.
- SCHODT, F. L. *Dreamland Japan: Writings on modern manga*. Berkeley: Stone Bridge Press, 1996.
- ZOTH, T. The Politics of *One Piece*: Political Critique in Oda’s Water Seven. In: ROYAL, D. P.; GOOCH, S. C.; MENESES, J. (Ed.). *Forum for World Literature Studies: Graphic Engagement: The Politics of Comics and Animation*, v. 3, n.1, p. 107-117, April 2011. Disponível em: <https://www.fwls.org/Download/Archives/415.html> Acessado em: 22 nov. 2024.

Manga y enseñanza de la historia: la relación de poderes en One Piece de Eiichiro Oda

Resumen

Este artículo tiene como objetivo analizar el uso del manga, como cómic japonés, como instrumento de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica. Para ello, movilizamos el concepto de lenguajes alternativos (MARCONDES; MENEZES; TOSHIMITSU, 2000) que convergen con los juegos de espejos (CHARAUDEAU, 2013) para pensar cómo el manga puede favorecer la enseñanza de la Historia, de manera crítica e interesada en mejorar la estudiantes para la ciudadanía, en clases de 9no grado. A partir del BNCC, desarrollamos un abordaje crítico del tema de las relaciones de poder, a través del manga One Piece. Por lo tanto, vemos que la Enseñanza de la Historia, en particular, comienza a tener sentido entre los jóvenes cuando son llevados a problematizar su existencia, como seres políticos, a través de lenguajes alternativos y con medios que consumen en la época contemporánea.

Palabras clave: Enseñanza de la historia; manga; lenguajes alternativos; One Piece.

Manga et enseignement de l'histoire : le rapport des pouvoirs dans One Piece d'Eiichiro Oda

Résumé

Cet article vise à analyser l'utilisation du manga, en tant que bande dessinée japonaise, comme instrument d'enseignement-apprentissage dans l'éducation de base. Pour cela, nous mobilisons le concept de langages alternatifs (MARCONDES; MENEZES; TOSHIMITSU, 2000) convergeant avec les jeux de miroir (CHARAUDEAU, 2013) pour réfléchir à la manière dont le manga peut favoriser l'enseignement de l'histoire, de manière critique et intéressée par l'amélioration de étudiants à la citoyenneté, dans les classes de 9e année. A partir du BNCC, nous avons développé une approche critique de la thématique des relations de pouvoir, à travers le manga One Piece. On voit donc que l'enseignement de l'histoire, en particulier, commence à avoir un sens chez les jeunes lorsqu'ils sont amenés à problématiser leur existence, en tant qu'êtres politiques, à travers des langues alternatives et avec les médias qu'ils consomment à l'époque contemporaine.

Mots-clés: Enseignement de l'histoire; mangas; langages alternatives; One Piece.

Manga and history teaching: the power relationship in Eiichiro Oda's One Piece

Abstract

This article aims to analyze the use of manga, as Japanese comics, as a teaching-learning tool in Basic Education. To this end, we mobilized the concept of alternative languages (MARCONDES; MENEZES; TOSHIMITSU, 2000) converging with *mirror games* (CHARAUDEAU, 2013) to think about how manga can favor the Teaching of History, in a critical way and interested in the improvement of students for citizenship, in 9th grade classes. Starting from the BNCC, we developed a critical approach with the theme of power relations, through the manga One Piece. Thus, we verified that the Teaching of History, in particular, begins to have meaning for young people when they are led to problematize their existence, as political beings, through alternative languages and with media that they consume in contemporary times.

Keywords: History teaching; manga; alternative languages; One Piece.