

One Piece e Arqueologia: O Valor do Passado e o Papel do Arqueólogo (a).

One Piece and Archaeology: The Value of the Past and the Role of Archaeologists.

Yasmin Koury ¹¹¹
Willian Oliveira ¹¹²
Guilherme Fônsca ¹¹³
Kahio Roberto ¹¹⁴
Ana Cristina Cardouzo ¹¹⁵

Recebido em 31 de março de 2025

Aceito em 30 de abril de 2025

Resumo: O artigo tem por finalidade apresentar pontos de discussão sobre a Arqueologia e a valorização do Arqueólogo no mangá One Piece, evidenciando assim o potencial do uso de mídias da cultura popular como forma de facilitar a divulgação científica e torná-la mais acessível ao público em geral.

Palavra-chave: Arqueologia. Cultura Pop. Divulgação. One Piece.

Abstract: The article aims to present discussion points about Archaeology and the appreciation of the Archaeologist in the One Piece manga, thus highlighting the potential of using popular culture media as a way to facilitate scientific dissemination and make it more accessible to the general public.

Keyword: Archaeology. Pop Culture. Disclosure. One Piece.

1. Apresentação

Arqueologia sempre foi um tópico de sucesso dentro da cultura pop, pois remetia a um desejo pelo passado e o antigo que acompanha as civilizações desde muito tempo, afinal, como pontuado por Falconi e Giroladini (2020), desde

¹¹¹ Arqueóloga pela UFPE. Mestranda em Design pela UFPE, orientada pela Dr. Kátia Medeiros de Araújo. Membro do Projeto de Extensão Arqueopop da UFPE. yasmin.koury@ufpe.br; **Orcid: 0009-0000-7479-5991.**

¹¹² Designer pela UFPE. Membro do Projeto de Extensão Arqueopop da UFPE. willian.carlosbarros@ufpe.br; **Orcid: 0009-0007-8397-5688.**

¹¹³ Graduando em Arqueologia pela UFPE, orientado pela Dra. Ana Catarina P. T. Ramos, membro do Projeto de Extensão Arqueopop da UFPE. Guilherme.josef@ufpe.br; **Orcid: 0009-0003-9853-4253.**

¹¹⁴ Graduando em Arqueologia pela UFPE, orientado pelo Dr. Bruno Tavares, membro do Projeto de Extensão Arqueopop da UFPE. Kahio.roberto@ufpe.br; **Orcid: 0009-0007-2629-5555.**

¹¹⁵ Arqueóloga pela UFPE. Mestranda em Arqueologia pela UFPE, orientada pelo Dr. Henry Sullasi. Membro do Projeto de Extensão Arqueopop da UFPE. anacristina.cardouzo@ufpe.br; **Orcid: 0009-0000-4927-2742.**

tempos antigos os seres humanos buscam vestígios do passado, guardam seus objetos, visitam monumentos e outros feitos que enquadram uma fascinação ancestral pelo antigo.

Entretanto, apesar dessa concepção enraizada que liga a Arqueologia ao passado, é complexo definir uma ciência que se molda e se adapta ao tempo e contexto em que se insere (Lima, 2011). Um exemplo disso é que na atualidade já existem áreas da ciência arqueológica que se debruçam sobre a sociedade contemporânea, como o *Archaeogaming*, a arqueologia dos e nos videogames (Reinhard, 2018), ou a arqueologia da cultura pop¹¹⁶ (Sakurai, 2014).

A Arqueologia da Cultura Popular, ou pop, pode ser entendida como a busca pela compreensão da ciência arqueológica a partir da perspectiva da cultura popular (Sakurai, 2015), ou seja, por meio de obras midiáticas como por exemplo filmes, livros, histórias em quadrinhos ou jogos. Essa perspectiva permitiu observar que os arqueólogos, e a Arqueologia, são temáticas enraizadas no mundo da ficção, mesmo que os pesquisadores retratados na cultura pop sejam percebidos de forma diferente dos arqueólogos reais (Sakurai, 2015; Falconi e Giroladini, 2020).

Personagens como Indiana Jones e Lara Croft são exemplos comuns de como essa representação se perpetua no mundo ocidental, tendo o primeiro exemplo sido o responsável por introduzir os arqueólogos no gênero de Aventura na década de 80 (Sakurai, 2015). No Japão, para o mesmo autor, foi a partir da década de 1980 que personagens e cenários arqueológicos começaram a aparecer com maior frequência nas obras da cultura pop, incluindo animações tais como *Meu Amigo Totoro* (1995), *Sakura Card Captor* (1996) e *One Piece* (1997), sendo este último o foco do presente trabalho.

One Piece é uma série de mangás escrita e ilustrada por Eiichiro Oda, que vem sendo publicada na revista *Weekly Shonen Jump* desde 1997. A obra

¹¹⁶ No presente artigo, cultura popular ou pop se refere a um movimento cultural surgido por volta dos anos 1950 abarcando diversas formas midiáticas, como jogos, filmes, quadrinhos, livros, entre outros, e com o objetivo de ser acessível para a população em geral, conforme apontado por Gorgatti (2011).

também possui sua versão animada, produzida pela Toei Animation desde 1999, e é considerado um dos animes mais famosos da atualidade. A obra narra a história do jovem Monkey D. Luffy e sua tripulação, os Chapéus de Palha, que estão em busca do tesouro One Piece, deixado pelo antigo rei dos piratas Gol D. Roger.

Nessa aventura fictícia, muitos arcos e personagens se destacam, cativando os fãs de diversas formas. Para o presente trabalho, cujo objetivo é falar um pouco sobre a presença da Arqueologia e a sua importância para One Piece, a personagem Nico Robin ganhará um destaque especial, uma vez que ela é arqueóloga e membro da tripulação dos Chapéus de Palha, portanto possui um papel relevante na trama.

A partir da personagem Nico Robin, a arqueologia foi sendo gradativamente incluída em One Piece, pois um dos maiores mistérios da obra está relacionado com artefatos arqueológicos chamados Poneglyphs, que são enormes pedras com escrituras antigas que contam sobre a história do mundo e do Século Perdido, uma época que o Governo Mundial deseja esconder com todas as suas forças.

Dessa forma, o presente trabalho irá apresentar alguns dos cenários que permitem falar de Arqueologia e da sua importância para o mundo de One Piece, com o interesse de apresentar discussões pertinentes para cada um desses cenários, assim como possibilidades futuras de exploração das temáticas, seja para fins de pesquisa, ensino ou extensão. Afinal, falar de One Piece e Arqueologia é abrir um leque de possibilidades tão extenso quanto o número de episódios do anime.

2. One Piece e Arqueologia: alguns cenários em que os mundos convergem

Na presente seção, alguns arcos e cenários em que a Arqueologia aparece no universo de One Piece serão apresentados de forma breve para que, na seção seguinte, discussões sejam traçadas sobre as temáticas, assim como perspectivas

para trabalhos futuros. Por fim, cabe salientar que as informações sobre os arcos, bem como as imagens, foram retiradas do mangá ou anime da obra abordada.

2.1 O Conhecimento das Pedras - As Poneglyphs

Na obra existe uma grande busca por artefatos rochosos com escrituras antigas datadas do Século Perdido, muito semelhantes a gravuras rupestres, chamados de Poneglyphs (figura 1).



Figura 1: Ilustração de uma pedra Poneglyph.

Fonte: One Piece (anime), 2006.

Até o momento, não se tem muitas informações sobre essas rochas com gravuras, mas apesar de serem bem peculiares e, em alguns casos, bem escondidos, esses registros de tempos antigos servem para contar tanto a história do mundo como também compartilhar informações, fator que colabora para fazer a conexão entre esses artefatos fictícios e os registros rupestres reais, posto que eles eram uma forma de expressão e comunicação entre os povos do passado (Biavatti; Ertzogue, 2021).

Na obra não fica explícito se os Poneglyphs possuem uma ordem ou como é feita a leitura das escrituras, apenas que pouquíssimas pessoas podem lê-las, sendo elas a arqueóloga Nico Robin e os mais velhos da família Kozuki, responsáveis por transmitirem entre as gerações a habilidade de ler essas gravuras.

2.2 A ilha dos arqueólogos: Ohara!

É interessante ver a forma como a arqueologia é abordada em One Piece. A partir da introdução da personagem Nico Robin, que ocorre durante a saga de Alabasta, segunda da série, a arqueologia passa a ser um tópico recorrente em One Piece, posto que a própria Robin é arqueóloga e esse fato possui uma grande relevância para a trama. Um pouco mais a frente na história, é revelado que a Robin formou-se arqueóloga aos oito anos de idade e ao ser aprovada no teste para se tornar arqueóloga, ela recebe um lembrete de outro personagem acerca do dever que ela tem, de lembrar o que significa ser um arqueólogo(a).

Cada profissional tem sua percepção do que significa ser um arqueólogo(a). Em One Piece, apesar de não haver uma definição muito clara, arqueólogos(as) são postos como pessoas que prezam pela história, pela cultura e pelo conhecimento. Estudam linguística, o passado, culturas e estruturas sociais, sendo um exemplo da multidisciplinaridade do trabalho arqueológico, e não à toa são categorizados de maneira geral como estudiosos.

O orgulho de Clover, arqueólogo e professor que lidera a biblioteca de Ohara, conhecida como a ilha dos arqueólogos (figuras 2 e 3), é a vasta coleção de informações registradas sobre diversas culturas ao redor do mundo, preservadas na biblioteca. Afinal, essas informações guardam e relembram o passado ao mesmo tempo que podem contribuir com o presente e o futuro do mundo. Dessa maneira, o local onde a biblioteca se localiza se chama Árvore da onisciência (figura 4), sendo uma forma de demonstrar que ali está guardado tudo que se sabe sobre a humanidade.



Figura 2: Ohara, a ilha dos arqueólogos.
Fonte: One Piece (anime), 2006.

Figura 3: Biblioteca de Ohara sendo destruída.
Fonte: One Piece (mangá), 2006.

Figura 4: “Árvore da Onisciência”
Fonte: One Piece (mangá), 2005.

O senso de dever e a sede por conhecimento dos arqueólogos de Ohara é tamanha, que mesmo com o Governo Mundial, instituição que rege as leis do mundo de One Piece, proibindo a pesquisa sobre o Século Perdido, um momento da história que o governo tenta ao máximo apagar, eles se arriscam a pesquisar às escondidas, ainda que fossem executados. Mesmo que seja um conhecimento proibido, a curiosidade acerca do Século Perdido faz com que arrisquem suas próprias vidas para desvendar esse mistério e assim Ohara é o único local no qual ainda é possível ler o idioma das antigas escrituras registradas nos Poneglyphs.

A valorização do arqueólogo(a) e dos intelectuais pode ser vista também da perspectiva da população de Ohara. Ao verem que os arqueólogos(as) estavam sendo acusados pelo governo de buscarem a destruição do mundo, há uma grande confusão devido ao renome e o reconhecimento que os arqueólogos(as) têm dentro da ilha e mundo afora. Nas palavras dos cidadãos, os arqueólogos são “estudiosos brilhantes, conhecidos por todo o mundo, e eles são o orgulho da ilha”(One Piece, capítulo 394, p. 6)

Apesar disso, é notável que há uma falha no trabalho de divulgação científica por parte dos arqueólogos(as) da obra, uma vez que os cidadãos comuns não são incluídos nas pesquisas, deixando-as restritas apenas aos arqueólogos(as). Há fatores que podem ser considerados para tal, como o fato citado anteriormente de algumas pesquisas serem proibidas e passíveis de execução. Desse modo, para proteger a população, os arqueólogos(as) não divulgam certos tipos de informação.

Outra possibilidade é que os arqueólogos(as) realmente poderiam achar desnecessário fazer essa extroversão para pessoas que, na visão deles, pouco ou nada agregariam nas pesquisas e estudos sendo feitos. Infelizmente, esse tópico não é muito explorado na obra, portanto não se pode chegar a nenhuma

conclusão concreta dos motivos pelos quais a divulgação científica não é feita de forma satisfatória, mas isso traz consequências para a trama.

Devido ao fato das pesquisas não serem externadas para a população em geral, há uma facilidade por parte do governo de criar uma narrativa anticientífica contra os arqueólogos(as), que culmina na destruição da ilha de Ohara. A partir do momento em que o Governo Mundial toma conhecimento das pesquisas que estão sendo realizadas sobre o Século Perdido, temática expressamente proibida, os arqueólogos(as) passam a ser pressionados pelas forças armadas para entregar todo o material da pesquisa e encerrar as atividades.

Embora a população de Ohara se orgulhe dos seus acadêmicos, em dado momento as pessoas são convencidas pela narrativa criada pelo governo de que as pesquisas dos arqueólogos(as) iriam destruir o mundo, afinal, ninguém sabia o que de fato eles faziam na biblioteca. Tudo isso faz com que a população se volte contra os arqueólogos e parem de protestar, se retirando da ilha que estava prestes a ser destruída.

Após serem capturados, o professor Clover pede para falar com uma das maiores autoridades do mundo, os chamados *Gorosei*¹¹⁷, para dar um relatório e comentar sua hipótese sobre as pesquisas. É importante observar o grau de reconhecimento dos arqueólogos(as) nesse caso, pois uma das autoridades do governo reconhece a capacidade do professor e sua contribuição sobre a história e cultura da humanidade, considerando uma lástima ele pesquisar algo proibido, mas o professor Clover responde da seguinte forma:

“O passado pertence a toda humanidade. Ninguém pode parar o desejo...de saber uma história desconhecida. ...Qualquer que seja o passado, se essa for a história que a humanidade criou, nós precisamos aceitá-la! Se você entender isso sem temer as consequências, seremos capazes de tomar precauções.”(One Piece, capítulo 395, p. 5)

Essa frase traz uma percepção idealizada sobre o dever arqueológico, sem permitir que medos se apoplesem da revelação do conhecimento. Uma das funções do arqueólogo(a) é trazer à tona o que é descoberto, desenterrar o passado e

¹¹⁷ Gorosei é o segundo maior status político dentro do universo de One Piece, atualmente tendo 5 membros.

elucidar os fatos, mesmo que tais fatos sejam contrários a história popularmente conhecida. Ainda que algumas dessas informações possam ser sensíveis por se tratar do passado de pessoas reais, é necessário que seja feita uma divulgação desses dados levando em consideração como esses dados podem afetar as pessoas (Ruibal e Vila, 2018).

E isso remete ao que foi apresentado no início desta seção, quando a Robin se torna arqueóloga e o Clover a lembra da função do arqueólogo(a). Elucidar o passado, entender as pessoas, adquirir conhecimento e permiti-lo existir, fazendo assim parte do processo de educação e da prática do saber.

2.3 Paralelos com os mitos do El Dorado

El dorado se trata de uma história rica de lendas e criaturas míticas na qual muitos aventureiros perderam a vida ou desapareceram completamente. Apesar da sua origem incerta, tudo indica que a história começou por volta do século XVI, quando os europeus passaram a acreditar em uma cidade inteira de ouro. Alguns registros defendem que esse mito surgiu como uma invenção dos povos indígenas com o propósito de confundir os europeus (Nouhad, 1988 *apud* Sperber, Suzi Frankl, 2024). Outros argumentam que a história se originou dos próprios espanhóis para esconder o massacre autóctone sobre os povos indígenas (Ramos Pérez, 1995).

Apesar de não ficar explícito na obra, provavelmente faz uma grande referência a navegadores espanhóis que vieram para a América ou a autores como Dorita Nouhad, que já fez pesquisas sobre civilizações nativo-americanas (NOUHAD, 1988) com um personagem chamado Mont Blanc Noland, ou pode ser um trocadilho para “no land” que pode ser um trocadilho para a história do personagem.

Noland era um grande navegador que diz ter visto uma montanha de ouro em uma ilha nos grandes mares e que ao tentar levar outras pessoas, não teve êxito em achar o local novamente, fazendo ele ser mortor e ficar conhecido até o momento atual da obra como “Noland, o Mentiroso”.

O local encontrado era na verdade uma ilha chamada *Jaya*, habitada por povos antigos chamados de *Shandia*, pessoas originárias da lua que se assemelham bastante com nativos americanos: tirando os pares de asas nas costas, eles têm sua pele decorada com tatuagens que cobrem grande parte do seu corpo. E assim como ocorreu na realidade, a histórias desses povos reflete a luta contra os colonizadores, chamados de povos que vem do mar e que tentam roubar suas riquezas.



Figura 9: Kalgara, nativo de Shandia
Fonte: One Piece (mangá), 2003.

Apesar dos Shandia não verem o ouro como algo valioso, a religião deles é baseada em torno de um sino dourado que quando tocado serve como guia para seus antepassados saberem como voltar para sua ilha e viverem dentro das árvores. Além disso, também adoravam espécies de serpentes gigantes e praticavam sacrifícios, mas tudo isso mudou com a chegada de Noland a Jaya, fazendo com que grande parte dos povos abandonassem suas crenças gradativamente.

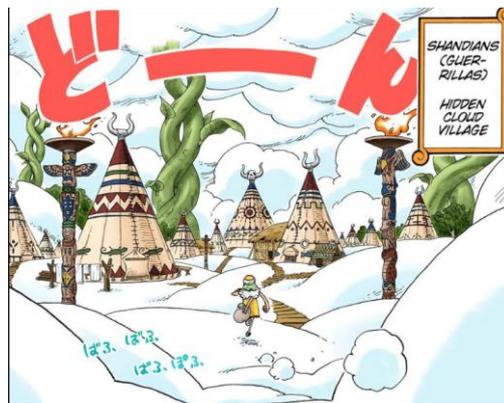


Figura 10 e 11: Cidade de Shandora e Aldeia dos nativos

Fonte: One Piece (mangá), 2002 e 2003.

Futuramente, os Chapéus de palha descobrem Shandora, uma antiga cidade dourada que era parte da ilha Jaya que Noland tinha encontrado no passado, mas que agora estava presa entre as nuvens por conta de um evento chamado *Knock Up Stream*, uma corrente marítima vertical capaz de alçar terras aos céus. Assim como El Dorado, as riquezas de Shandora foram cobiçadas, mas seu verdadeiro tesouro era um dos Poneglyph, que contém informações cruciais sobre o Século Perdido.

Nico Robin, ao investigar as ruínas na terra de *Upper Yard*, como era nomeado pelos nativos da ilha do céu o pedaço de terra que chegou aos céus por conta da corrente, apresenta uma das mais interessantes amostras do papel da Robin enquanto arqueóloga, pois é muito semelhante ao trabalho de um arqueólogo real.

Nessa prospecção realizada, ao acompanhar o mapa da ilha recebido em Jaya, ela caminha e observa as construções, a formação e composição do solo, analisando e comparando se a forma como as ruínas estão distribuídas faz sentido com o mapa e com o que ela podia observar. Em meio a pesquisa de campo, constantemente é mostrado o uso do caderno de campo para registrar as informações e ordená-las de forma a facilitar o entendimento. E a partir de todo o processo realizado pela Robin, ela percebe que há uma incongruência com as estruturas e o relevo, a fazendo deduzir que, ao Shandora ser lançada aos céus, que na obra são palpáveis e sólidas, cobriam o restante das estruturas da cidade destruída, a levando a escavar as nuvens e encontrar uma nova camada de solo disponível para investigação.



FIGURA 12 e 13: NICO ROBIN encontrando uma escritura antiga com o nome da antiga cidade e utilizando seu caderno de campo
 Fonte: One Piece (mangá), 2003.

Após explorar essa nova camada, finalmente é revelada a grande cidade do ouro, Shandora. Devido ao fato de Robin ler os Poneglyphs e as escrituras que resistiram nas demais estruturas, ela percebeu a falta de construções consideradas importantes para a cidade e a provável causa de sua ruína: uma batalha para proteger textos ancestrais.

Segundo a leitura dos textos antigos pela própria Robin, sua destruição se deu 800 anos atrás, no período do Século Perdido. Devido a causas políticas da época, inimigos fizeram Shandora sucumbir e ter toda a sua história perdida, mesmo seus descendentes, os Shandians, não conseguiam ler as informações que sobreviveram nem entender ao certo como as coisas chegaram a esse ponto, mas a vontade de defender o que se tem ali permaneceu, revelando um grande desejo de proteger o que eles consideravam patrimônio, inclusive o grande sino dourado, que estava desaparecido.

Ao se deparar com tal fato, Enel, o dito deus da ilha¹¹⁸, conversa com a Robin sobre as ruínas ao perceber que ela era uma arqueóloga. É interessante ressaltar esse diálogo e pautar a importância de interagir com os nativos das regiões nas quais pesquisas estão sendo desenvolvidas. Através desse diálogo, a

¹¹⁸ Deus é um título de autoridade em Skypiea, uma das cidades originárias do céu, para o governante, como presidente ou rei

Robin adquire novas informações que modificam sua conclusão anterior sobre a ausência do sino.

Ao interagir com Enel, é dito que ele já havia descoberto as ruínas de Shandora alguns anos antes da Robin, porém com dificuldades. Enel diz que não consegue ler a língua antiga e por isso seu processo de entendimento e exploração foi mais lento, levando meses para chegar até as ruínas. Ao decorrer da conversa, a torre que guardava o sino de ouro vem à tona. Devido a ausência, Robin conclui que provavelmente o sino não chegou aos céus junto do resto das cidades, mas Enel conta sobre as histórias que ouvia e confirma que o sino estava em algum lugar dos céus próximo às ruínas, mas que não sabia seu paradeiro.

Segundo o próprio Enel, “400 anos atrás, no nascimento desta ilha de deus nos céus... havia o som de um sino que podia ser ouvido por todo o país. Aquele velho chamava de ‘a música da ilha’. Então, era causado por um sino de ouro!?” (One Piece, Capítulo 272, p.9). A partir disso, se pode notar como uma lenda, uma história nativa, acabou trazendo informações importantes sobre a pesquisa arqueológica. As pessoas locais têm explicações e percepções próprias, que podem colaborar para as investigações arqueológicas devido ao conhecimento da região, das histórias passadas por gerações e da geografia do ambiente ao redor, entre outras coisas. Mas, além disso, a parceria com a comunidade pode funcionar como uma via de mão dupla na qual ambas as partes trazem informações novas sobre o mesmo assunto e sob perspectivas diferentes.

2.4 O Arco de Egghead

O arco de Egghead retoma a discussão sobre arqueologia e o fim de Ohara, além de ser repleto de informações, revelações e mistérios, situando-se em um momento crucial da história de One Piece. Entre os eventos mais relevantes, destacam-se as movimentações revolucionárias, Regicídio, destruição de reinos completos e perseguição a cientistas. Apesar de parecerem desconexos, todos esses acontecimentos estão ligados ao maior mistério da obra: o Século Perdido. Embora Egghead seja uma ilha futurista, ela levanta questionamentos sobre um passado distante. O mistério surge com o

aparecimento de um robô gigante de tecnologia desconhecida, que cientistas acreditam datar do Século Perdido. Mais adiante no arco é revelado que de fato esse personagem está ligado a figuras e eventos relacionados ao período obscuro da história do mundo de One Piece.

Ao longo do arco, é discutida a possível existência de um reino antigo altamente desenvolvido tecnologicamente, possuindo avanços que nem mesmo o Dr. Vegapunk, o homem mais inteligente do mundo, é capaz de compreender ou reproduzir completamente. Esse reino pode ser uma alusão ao mito de Atlântida, que teria sido destruída por um terremoto e submergido no oceano.

Curiosamente, o Dr. Vegapunk sugere, em uma transmissão global, que o mundo de One Piece pode enfrentar um destino semelhante, pois através de estudos sobre o passado, ele percebeu que durante o Século Perdido armas altamente tecnológicas, chamadas de armas ancestrais, foram utilizadas em uma guerra que fez com que o nível do mar subisse 200 metros em apenas 100 anos, fazendo com as partes mais altas do mundo ficassem isoladas como ilhas e formando o mundo atual de One Piece. O grande problema é que essa guerra ainda está acontecendo de maneira secreta e nada além da falta de tecnologia impede que as armas voltem a ser utilizadas.

Todo esse conhecimento adquirido sobre o Século Perdido só foi possível por causa dos livros resgatados da ilha de Ohara, preservados pelo sacrifício dos arqueólogos que acreditavam que aquele conhecimento precisava ser protegido. Fato esse que foi revelado à Robin e parte do bando dos Chapéus de Palha pelo próprio Dr. Vegapunk.

Como já mencionado, a pesquisa sobre o Século Perdido é estritamente proibida e punida com a morte. Isso ficou evidente com a destruição de Ohara e, posteriormente, no arco de Egghead, com a tentativa do Governo Mundial de eliminar o Dr. Vegapunk pelo mesmo motivo. O arco também reforça que não apenas cientistas são impedidos de desvendar esse segredo, mas até mesmo reis. Ao questionar os Gorousei sobre documentos antigos do Reino de Alabasta, o Rei Cobra foi assassinado e sua filha Vivi teve que desaparecer por segurança.

Em resumo, o arco de Egghead permite trazer discussões sobre a relação da arqueologia e poder, abordando os problemas gerados pelo uso indevido da tecnologia e pelo desconhecimento do nosso próprio passado, além do uso da ciência para legitimar ou deslegitimar discursos. Em transmissão global, o Dr. Vegapunk finalmente divulgou o trabalho realizado pelos arqueólogos de Ohara para todos aqueles que quisessem ouvir. Até o momento, por se tratar de um acontecimento muito recente na obra, ainda não é possível saber como a divulgação dessas informações afetará a forma como o Governo Mundial, a Marinha, os piratas ou mesmo a própria sociedade civil se relacionam com esse passado.

3. Discussões e Perspectivas Futuras

Os aspectos descritos apresentam um pouco das noções da arqueologia que podem ser debatidas no universo de One Piece. Cada um desses arcos, por sua vez, permite a construção de artigos e debates próprios sobre distintos temas na comunidade arqueológica, desde o trabalho de campo até a relação com as pessoas não-arqueólogas.

Nesse sentido, One Piece se apresenta como um leque de possibilidades para debates no âmbito arqueológico, existindo inúmeras linhas de discussão, além de ser uma ferramenta propícia para a divulgação da arqueologia por meio da cultura pop. A título de exemplo, outros arcos ou formas de abordagens seriam:

- Baseando-se na rota, e história, da Robin é possível debater sobre a Arqueologia e cenários multifacetados por meio dos arcos de Ohara, Ennies Lobby e Egghead; sendo que cada um deles permite um artigo próprio com distintas perspectivas;
- Em termos de comparação, a destruição da Ilha de Ohara e sua biblioteca conduz a um paralelo com a destruição da biblioteca de Alexandria, bem como a questões de poder entre os arqueólogos e o governo vigente;
- Possibilidade de debate sobre as questões indígenas, de colonização e arqueologia comunitária por meio do arco de Skypiea;

- Questões de preservação e arqueologia subaquática por meio dos arcos da Ilha dos homens-peixe e de Wano, sendo possível até mesmo um paralelo com a cidade de Petrolândia no nordeste do Brasil.

Para o presente trabalho, de forma introdutória, objetivou-se apresentar aspectos gerais que retratasse a importância da Arqueologia e do arqueólogo(a) no universo de One Piece. Para tal, os aspectos foram introduzidos com a apresentação das Poneglyphs, principais materialidades associadas ao trabalho dos arqueólogos em One Piece, para em seguida se ter um esboço da Ilha dos Arqueólogos, Ohara. Nessa perspectiva, um dos pontos que permitem a discussão partindo desses dois arcos é a relevância e o papel do Arqueólogo(a), algo que a Robin tem que encarar desde o início, e a falta de divulgação científica, algo persistente na realidade do fazer arqueológico.

Além disso, fazendo associação também com o arco de Egghead, é possível discutir as relações entre arqueologia e poder, uma vez que no universo pirata os arqueólogos são temidos por serem os únicos a compreender um passado distante que o governo deseja esconder. Isso porque, como pontuado por Ruibal e Vila (2018), a materialidade diz muito sobre a natureza de ordem política das sociedades, uma vez que muitos aspectos como arquitetura, megalíticos, joias e outros foram usados na legitimação das sociedades e políticas dominantes.

Por conseguinte, no arco de Skypiea, para além do paralelo com o mito do El Dorado apontado acima, é possível destripar aspectos importantes do trabalho de campo, o que é corroborado pela prospecção e escavação realizada pela Robin, bem como o uso indispensável do caderno de campo na construção desse conhecimento.

Além disso, esse arco permite visualizar questões de colonização, aculturação, multiculturalidade e genocídios contra os povos originários, bem como a importância desses povos na construção do conhecimento sobre o patrimônio. Esse tipo de abordagem na Arqueologia é vista e executada por meio do viés da Arqueologia Comunitária, que pode ser compreendida como uma prática integral e integrada que busca a comunhão da comunidade com seu

patrimônio material e imaterial, facilitando a inclusão da comunidade nos processos de investigação (Marshall, 2002; Smith y Waterton, 2009; Moshenka *et al.*, 2007 *apud* Ruibal e Vila, 2018).

Destarte, cada um desses pontos permite amplas discussões não só dentro do cenário arqueológico, mas também fora dele, pois, tendo em vista a repercussão da obra em décadas de lançamento, One Piece se torna uma forma de apresentar a ciência arqueológica e alguns de seus debates de forma lúdica e objetiva. E, conforme defendido por autores como Sakurai (2015) e Nery, Pereira e Silva (2020), se utilizar de ferramentas midiáticas pode ser um caminho interessante para desmistificar as ciências em geral e aproximá-las da comunidade não acadêmica, convidando-a a fazer parte do processo educacional e da prática do saber.

Embora obras midiáticas em sua maioria não sejam criadas com finalidades estritamente educativas, elas podem se tornar uma forma interessante, divertida e acessível de se chegar até as pessoas, cativando-as para determinados assuntos tal como acontece em One Piece. A vasta e complexa construção do mundo da obra e o fato da arqueologia possuir certa relevância para a trama permite que a ciência arqueológica seja explorada de diversas formas por meio da história em quadrinhos ou da animação, suscitando reflexões sobre memória, poder, patrimônio e identidade de maneira acessível e lúdica.

Desse modo, ao analisar diversos momentos da obra sob essa perspectiva, é possível notar que a ficção pode ir além do entretenimento, funcionando como um convite para que um público mais amplo compreenda e valorize a importância da arqueologia e do papel dos arqueólogos(as) na preservação da história e do conhecimento humano.

Referências

BIAVATTI, Cidiclei Alcione; ERTZOGUE, Marina Haizenreder. Eu aceno, tu grunhes, ele traceja: a linguagem e o tempo. **Muiraquitã: Revista de Letras e Humanidades**, v. 9, n. 1, p. 180-200, 2021.

El Dorado, a lendária cidade do ouro. National Geographic Portugal, 13 fev. 2023. Disponível em: https://www.nationalgeographic.pt/historia/dorado-a-lendaria-cidade-do-ouro_3526. Acesso em: 20 fev. 2025.

FALCONE, Antonia; GIROLDINI, Pierluigi. Imagined Archaeologies: Stereotypes and Myths in Cinema, From Indiana Jones to Arturo Frantini. In: PROIETTI, Enrico(org). **Developing Effective Communication Skills in Archaeology**, 2020, pág.285-307.

LIMA, Tania Andrade. Cultura material, a dimensão concreta das relações sociais. Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. **Ciências Humanas**, v. 6(1), p. 11-23, 2011.

NERY, Aline Silva Dejesi; PEREIRA, Willian Alves; SILVA, José Antônio Dias da. As potencialidades da animação O REI LEÃO como recurso didático no ensino de Ciências e Biologia. **A Bruxa**, v. 4, n. 1, p. 1-8, 2020.

RAMOS PÉREZ, Demétrio. "El mito del Dorado no tiene unorigen andino". In:Historica. Lima, vol.XIX, n.2, dez. 1995

REINHARD, Andrew. Uma conversa sobre Archaeogaming com Andrew Reinhard. [Entrevista concedida a] Moura, Cleberson Henrique de *et al.* **Aedos**, Porto Alegre, v. 12, n. 26, p. 721-739, ago. 2020

RUIBAL, Alfredo González; VILA, Xurxo Ayán. **Arqueología: Una introducción al estudio de la materialidad del pasado**. Alianza Editorial, Madrid, 2018.

SAKURAI, Junya. Archaeology in popular culture. **Japão: Doseisha**, 2014.

SAKURAI, Junya. Investigação da Sociologia das Ruínas: Mangá e Arqueologia. **Japão: Doeisha**, 2015.

Sperber, Suzi Frankl . Órfãos do Eldorado e os ?encantes? em dois tempos: o perspectivismo indígena e a noção de má escolha. In: Marcos Paulo Torres Pereira David Junior de Sousa Silva Fábio Wosniak. (Org.). PELAS ENCRUZILHADAS LITERÁRIAS: SABERES DECOLONIAIS DE LITERATURAS AMAZÔNICAS. 1ed.Macapá: Editora da Universidade Federal do Amapá, 2024, v. 1, p. 36-59.