FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

GRAU DE ESCRIURE EL NOM DEL GRAU

TREBALL DE FI DE GRAU
Curs 2025-2026

Nakama:

Anàlisi dels valors tradicionals japonesos presents a One Piece

Víctor Ruiz Moll

1525838

TUTORA

MEGUMI YAMADA

Barcelona, 19 de desembre de 2025

Dades del TFG

Títol: Nakama: Anàlisi dels valors tradicionals japonesos presents a One Piece i la seva representació

Autor: Víctor Ruiz Moll
Tutora: Megumi Yamada
Centre: Universitat Autònoma de Barcelona
Estudis: Estudis d'Àsia Oriental
Curs acadèmic: 2025-26

Paraules clau
One Piece, valors tradicionals, Japó, manga, nakama

Resum del TFG
En aquest treball es realitzarà un anàlisi de diversos valors tradicionals japonesos per contextualitzar-los i entendre el seu significat, entre ells estarien *nakama*, el *bushidō*, el *giri*, el *ninjō*, el *yūki*, el *gaman* i el *wa*. Posteriorment a aquesta investigació s'explicarà una mica sobre l'obra en la que es basa aquest treball per, a continuació mostrar tot un seguit d'exemples de moments on aquest manga mostra clarament representacions dels valors que s'estan estudiant. Tot seguit, arrel dels exemples seleccionats, es farà una comparativa entre la definició tradicionalment concebuda de cada valor i la seva reinterpretació a l'obra de One Piece. Per finalitzar, s'explicarà com aquesta obra i els valors que es mostren en ella, han arribat a influenciar i arribar al públic global.

Título: Nakama: Análisis de los valores tradicionales japoneses presentes en One Piece y su representación

Autor: Víctor Ruiz Moll
Tutora: Megumi Yamada
Centro: Universitat Autònoma de Barcelona
Estudios: Estudios de Asia Oriental
Curso Académico: 2025-26

Palabras clave
One Piece, valores tradicionales, Japón, manga, nakama

Resumen del TFG
En este trabajo se realizará un análisis de diferentes valores tradicionales japoneses para contextualizarlos y entender su significado, entre ellos serian *nakama*, el *bushidō*, el *giri*, el *ninjō*, el *yūki*, el *gaman* i el *wa*. Posteriormente a esta investigación se explicará un poco sobre la obra en la que se basa este trabajo para, a continuación mostrar todo un seguido de ejemplos de momentos en los cuales este manga muestra claramente representaciones de los valores que se estan estudiando. Seguidamente, a raíz de los ejemplos seleccionados, se hará una comparativa entre la definición tradicionalmente concebida de cada valor i su reinterpretación dentro de la obra de One Piece. Para finalizar, se explicará cómo esta obra i los valores que se muestran en ella, han llegado a influenciar i llegar al público global.

Title: Nakama: Analysis of the japanese traditional values presents in One Piece and their representation

Author: Víctor Ruiz Moll
Tutor: Megumi Yamada
Institution: Universitat Autònoma de Barcelona
Studies: Oriental Asia Studies
Academic year: 2025-26

Keywords
One Piece, traditional values, Japan, manga, nakama

TFG Abstract
In this work, an analysis of various traditional Japanese values will be carried out in order to contextualize them and understand their meaning. These include *nakama*, *bushidō*, *giri*, *ninjō*, *yūki*, *gaman*, and *wa*. Following this research, the work will briefly introduce the series on which this study is based. Afterwards, a series of examples will be presented in which the manga clearly depicts representations of the values being analyzed. Based on these selected examples, a comparison will then be made between the traditionally understood definitions of each value and their reinterpretation in the work *One Piece*. Finally, the study will explain how this series and the values represented within it have influenced and reached a global audience.

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ 4
1.1 Context 4
1.2 Justificació 5
1.3 Objectius 5
1.4 Metodologia 6
1.5 Estructura del treball 6
2. MARC TEÒRIC 7
2.1 Nakama 7
2.1.1 Definició 7
2.1.2 Origen i evolució 8
2.1.3 Nakama a la cultura popular 9
2.2 Valors tradicionals japonesos 10
2.2.1 Bushidō 10
2.2.2 Giri 11
2.2.3 Ninjō 12
2.2.4 Yūki 12
2.2.5 Wa 13
2.2.6 Gaman 13
3. One Piece 14
3. 1 Context i expansió 14
3. 2 Premisa narrativa 14
3.3 Estructura de l'obra 15
3. 4 Construcció de relacions col·lectives 15
3.5 Estructures de poder 16
3.6 Wano com referència del Japó 16
4. Representació dels valors japonesos a One Piece 18
4.1 El concepte de Nakama dins de One Piece 18
4.2 Representació d'altres valors tradicionals 19
4.2.1 Bushidō 20
4.2.2 Giri 21

4.2.3 Ninjō 22
4.2.4 Yūki 23
4.2.5 Wa 25
4.2.6 Gaman 25
4.3 Wano i la representació explícita dels valors japonesos 26
5. Reinterpretació dels valors tradicionals japonesos 28
6. Impacte global i difusió cultural 30
7. Conclusions 32
Bibliografia 33

1. INTRODUCCIÓ

1.1 Context

En les darreres dècades, la cultura japonesa ha passat de ser un fenomen al Japó, a ser consumit arreu del món. La globalització del manga i l'anime no solament ha fet que la gent consumeixi el producte, sinó que ha transcendit fins a arribar a evocar interès pel públic a la cultura japonesa, la llengua, els valors, etc. Aquestes obres, a més a més d'oferir entreteniment, proporcionen una finestra mitjançant la qual l'espectador pot aprendre conceptes històrics i socials del Japó i la manera en la qual es reinterpreten els valors tradicionals en aquest medi.

Dins del món del manganime, One Piece, creat per Eiichiro Oda, destaca com un dels mangas més influents i populars que existeixen. Amb publicació ininterrompuda des de 1997. La sèrie amb més de 530 milions de volums venuts en l'àmbit global, convertint-se així en el manga més venut de la història, combina una mescla d'humor, aventures i moments dramàtics dins d'una gran quantitat de personatges complexos que tots junts creant un enorme món complex i ple de diferents històries. Per aquests aspectes, One Piece es tracta de l'obra idònia per analitzar en aquest treball, ja que havent-hi tants personatges i "històries" diferents, dona peu a poder analitzar diferents valors japonesos des d'una perspectiva més àmplia.

La intenció d'aquest treball se centra en com mitjançant una obra de ficció com One Piece, es poden transmetre i fer entendre al públic aspectes de la cultura japonesa. Es poden veure representats els vincles socials que es creen, la lleialtat i la perseverança, fent possible que ideals tradicionals es reinterpretin en un marc actual.

1.2 Justificació

Aquest tema l'he escollit perquè com bé ja he esmentat, amb la gran popularització de la cultura popular japonesa, aquesta transmeti valors i idees pròpies del Japó globalment. El manga i l'anime ja s'han convertit en un aspecte cultural important i la tria de l'obra One Piece per l'anàlisi d'aquest treball resulta ideal gràcies a la seva gran influència.

Es tracten molts valors tradicionals en les relacions dels personatges tant principals com secundaris. Un exemple clar i el més recurrent i que es mencionat cop rere cop, es tracta del concepte de *Nakama* (仲間), el qual és perfectament present i mencionat dins de l'elenc de personatges principals. *Nakama* representa la "família escollida" que es forma gràcies a la lleialtat, suport i compromís. És un valor que representa l'ideal principal de la tripulació del protagonista i que comporta l'eix principal de la seva relació. No tan sols *Nakama* és l'únic valor representat, ja que el *Bushidō*, el *Giri*, el *Ninjō*, el *Yūki*, el *Gaman* i el *Wa* també tenen la seva part dins de la història. Es tracta d'una combinació de valors que tot i se tradicionals, tenen la seva veu dins d'una obra contemporània que arriba a un públic internacional. Per tant, a part d'entendre millor el missatge que transmeten les actituds d'alguns personatges i el seu origen dins de la cultura tradicional japonesa, també serveix per veure com aquesta s'adapta i es reinterpreta en l'actualitat.

1.3 Objectius

1. Definir el concepte de *nakama*, analitzant-ne l'origen, el significat i la seva importància dins la cultura japonesa.
2. Analitzar com One Piece utilitza el concepte de *nakama* i de quina manera aquest es veu representat dins la narrativa de la història i el seu simbolisme.
3. Identificar quins altres valors tradicionals apareixen dins de One Piece i analitzar-los.
4. Comprovar si la representació dels valors presents a One Piece es tracten realment d'una reinterpretació dels valors tradicionals japonesos.
5. Fer una reflexió respecte el possible impacte que ha pogut causar la difusió d'aquests valors en l'àmbit global.

1.4 Metodologia

La metodologia d'aquest treball es basarà en una combinació de la informació recopilada de diversos recursos bibliogràfics i l'anàlisi del contingut de l'obra escollida. Primerament, una recerca de diferents fonts que aportin la informació necessària per poder definir el concepte de *nakama*, trobar el seu origen i els ideals que representa. Alhora, també es recopilarà informació respecte a altres valors tradicionals japonesos importants que es volen analitzar en aquest treball, sent aquests el *bushidō*, el *giri*, el *ninjō*, el *yūki*, el *gaman* i el *wa*.

Un altre aspecte a investigar seria el contingut de l'obra de One Piece en si. Investigació la qual es basaria en una anàlisi d'escenes, arcs, diàlegs i personatges que mostrin una relació junts amb el concepte de *nakama* i la resta de valors tradicionals esmentats anteriorment. Amb això es pretén trobar de quina manera es mostren aquests valors, ja que, per exemple, tot i que el terme *nakama* es mencioni, cal analitzar en quin context s'utilitza.

A continuació, un cop ja es tingui la informació teòrica dels conceptes que es volen relacionar amb l'obra, i també s'hagi analitzat l'obra per identificar com apareixen aquests valors, es compararà les dues interpretacions per arribar a una conclusió sobre fins a quin punt pretén ser una reinterpretació dels valors tradicionals, o bé mostra els valors tal com són dins la cultura japonesa.

Finalment, es reflexiona sobre si per la influència i popularitat de One Piece, no tan sols al Japó, sinó arreu del món, ha col·laborat a que un públic amb arrels culturals diverses aprenguin i es vegin atrets per aquests valors.

1.5 Estructura del treball

Aquest treball oferirà un marc teòric on, primerament, es presentarà el concepte de *nakama* i d'altres valors tradicionals japonesos que s'han seleccionat per aquest treball. Tot seguit, hi haurà un apartat per posar context en l'obra d'objecte d'estudi, One Piece, fent una exploració dins de la seva narrativa i aportant una visió del seu èxit global. A continuació, es realitzarà l'anàlisi que contrastarà els valors tradicionals japonesos, definits dins del marc teòric, que apareixen dins la història de One Piece. El següent serà una comparació entre els valors com apareixen representats

a l'obra i els valors dins la cultura japonesa, veient així com s'adapten o exemplifiquen. Finalment, es mostrarà una reflexió de la globalització de One Piece i el possible impacte d'aquests valors en un públic internacional, seguit de les conclusions tretes del treball en si.

2. MARC TEÒRIC

2.1 Nakama

2.1.1 Definició

Sovint la llengua japonesa presenta termes que posseeixen una càrrega de significat no corresponent a les traduccions que se'ls atorga. Un clar exemple, que s'analitzarà detalladament en

aquest treball, seria el terme conegut com a *nakama*(仲間). En diccionaris japonesos trobem es defineix aquesta paraula com una persona que pertany a un mateix grup, un company o un camarada, entre altres accepcions (Nihongo Master, 2025a). Però segons altres fonts, *nakama* s'utilitza per descriure a persones que formen part d'un mateix grup i que comparteixen una mateixa activitat i/o objectiu, remarcant així la importància que representa estar dins d'un mateix col·lectiu (Self Taught Japanese, 2024).

Una part important dins de la definició de *nakama* és que la relació que es mantenen entre altres *nakamas*, tot i compartir un espai conjuntament, no necessàriament ha de presentar cap lligam entre ells que impliqui tenir una relació personal afectuosa. Per tant, *nakama* no es refereix a un vincle d'amistat, sinó a un vincle de pertinença a un conjunt, com per exemple companys de feina o membres d'un equip esportiu. Els membres d'aquests grups es considerarien *nakamas* ja que formes part del mateix col·lectiu i comparteixen activitats i objectius comuns. Però, que dues persones tinguin aquest tipus de relació, no implica que necessàriament s'hagi de tenir una bona relació. És a dir, amb un *nakama* es pot tenir una mala relació (Self Taught Japanese, 2024).

Per fer una comparació entre l'amistat i *nakama*, podem prendre el terme tomodachi (友達) i veure el seu significat, el qual seria directament "amic". Per tant, tomodachi defineix una relació personal que comporta afinitat entre les persones implicades (Nihongo Master, 2025a). Aleshores observem com *nakama* i tomodachi són dos termes que poden tenir algun aspecte comú però no es tracta del mateix. Per exemplificar-ho, pots tenir un amic amb el qual no comparteixes ni un objectiu ni una activitat en comú, cadascú té el seu propi camí però no impedeix que es guardi una amistat propera. I alhora, es pot tenir un company de feina amb el qual, dia a dia us esforceu conjuntament per aconseguir els objectius que s'han d'assolir però realment, no tens una bona relació, fins i tot podria arribar a caure't malament. Amb això veiem com un tomodachi pot no ser un *nakama* i un *nakama*, no necessàriament ha de ser un tomodachi. O sigui *nakama* no es pot presentar com sinònim d'amic.

A més a més, la solidaritat i la camaraderia tenen un pes important en el funcionament de les relacions establertes entre *nakama*. El vincle es reforça a mesura que hi ha un suport mutu i constant durant el transcurs d'esdeveniments que se superen. Això provoca que l'equip en qüestió es cohesioni i faci més fort, fent així que ja no es percebin com individus sinó com un grup que es mou i evoluciona conjuntament (Wise & Shine, 2025). Un exemple clar seria un equip esportiu, que a mesura que se superen adversitats i a través de les victòries i derrotes, es crea un vincle més fort i es reforça la unió entre *nakama*.

Com bé s'ha esmentat anteriorment, *nakama* no implica explícitament cap relació profunda. No obstant això, la definició del terme es permet una flexibilitat del seu significat segons el context en el qual es trobi. Sobretot dins la finestra de la cultura popular, *nakama* pot adquirir un significat on apareixen tant la lleialtat, la confiança i el compromís, creant una relació més personal (Self Taught Japanese, 2024).

Per tant, es presenta una ambivalència d'usos del terme *nakama*. Per una banda tenim l'ús comú, el que vindria a ser l'aplicatiu del significat a la vida quotidiana, *nakama* vist com a persona pertinent a un grup i que comparteix experiències i objectius. I d'altra banda, estaria l'ús simbòlic que representaria un ideal dins d'una relació entre individus on prima la cooperació, confiança i

lleialtat. Aquest segon ús es veuria present sobretot dins la cultura popular japonesa, dins del món del manga i l'anime, on *nakama* representaria una unió entre els personatges que establirien aquesta relació com una "família escollida" (Self Taught Japanese, 2024; Wise & Shine, 2025).

2.1.2 Origen i evolució

Malgrat que *nakama* actualment és principalment reconeguda per ser utilitzada tant en el manga com l'anime, per entendre l'origen i l'evolució d'aquest terme japonès, cal fer una aproximació històrica de com tradicionalment s'organitzaven els col·lectius al Japó.

Una perspectiva mitjançant la qual es pot analitzar aquest origen serien els gremis i associacions presents entre l'edat mitjana i l'inici de l'època moderna. L'estudi de Nagata (2008), que fou publicat a *International Review of Social History*, explica com es van desenvolupar diverses associacions socials i econòmiques, com seria el cas dels za i, més endavant, els kabu *nakama*. Dins d'aquestes organitzacions, s'ajuntaven persones que tenien un ofici, un negoci o un interès en comú i feien comunitats amb unes normes pròpies i que es proporcionaven suport (Nagata, 2008).

Els za, que principalment varen ser actius abans del període Tokugawa, eren associacions que se solien vincular a temples i permetien que els membres del grup portessin a terme activitats comercials sota una protecció col·lectiva. Els za promovien la cooperació i solidaritat entre els integrants, aquestes són característiques que estan relacionades amb el concepte de *nakama* (Nagata, 2008).

Durant el transcurs del període Tokugawa (1603-1868), els za passarien a ser els kabu *nakama*, que eren societats posseïdores de llicències comercials. Tot i que tenia una base econòmica, la idea de la lleialtat dins del grup, el respecte a les normes i una mostra de responsabilitat eren aspectes importants que es volien reforçar dins d'aquestes associacions. Aquestes maneres d'organitzar-se influirien en la manera d'entendre les relacions socials (Nagata, 2008). Aquests aspectes dels kabu *nakama*, estan molt relacionats amb la concepció del terme modern de *nakama*, per tant, ho podríem veure com una adaptació d'un concepte existent ja històricament que fa referència a una cosa, que per les seves característiques, s'ha utilitzat per definir un nou terme que posseeix trets del terme d'origen sense referir-se al mateix.

Amb el pas del temps, el terme s'ha anat desvinculant de la connotació purament institucional per ser una paraula pròpia d'un ambient social. *Nakama* es refereix a persones que tot i no posseir vincles directes, com serien els vincles familiars, formen part d'un grup que comparteix experiències i metes (Japanese With Anime, 2017; Coto Academy, 2021).

Alguns estudis socioculturals com ProQuest i J-STAGE donen suport a la idea de que la societat japonesa prioritza el que seria el grup, la idea de pertinença a un col·lectiu específic, per sobre de l'individualisme. D'aquesta manera, *nakama* rep una gran importància ja que es tracta d'un concepte que se centra en la cooperació dins d'un grup, comparteix valors que la societat japonesa recolza (ProQuest, 2014; J-STAGE, 2005).

Actualment, *nakama*, a través de la cultura popular del manga i l'anime, ha assolit un significat molt present per exemple a One Piece, on es representa el concepte de *nakama* com una "família escollida" i manté la lleialtat com un ideal molt important (CBR, 2025).

Així es pot conclure que l'evolució del terme *nakama*, tot i tenir un origen dins d'associacions formades durant el Japó premodern fins a arribar a una representació simbòlica d'ideals dins la cultura popular actual, un aspecte que es manté i caracteritza des d'un inici fins a dia d'avui, seria la idea de pertànyer a un grup amb responsabilitats i objectius comuns.

2.1.3 Nakama a la cultura popular

Dins la cultura popular japonesa contemporània, el que representa el concepte de *nakama* ha adoptat una presència important als mitjans del manga i l'anime. Històries no solament dirigides a un públic juvenil, sinó també adult, han mostrat elements que es poden vincular amb tot allò que representa ser un *nakama*.

No tan sols exposen un *nakama* com una manera de referir-se a un amic, sinó que atribueix relacions més profundes on la lleialtat i la confiança són el motor principal d'aquestes relacions. Un grup unit per assolir objectius comuns, reflex de com la societat japonesa posa la identitat col·lectiva per damunt del propi individu. Un exemple d'aquests ideals seria One Piece, obra d'Eiichirō Oda, on el concepte de *nakama* no solament és molt important i present, sinó que activament es menciona i es pot entendre la manera en la qual funciona el vincle que comporta ser un *nakama*. En aquest cas concret, el grup en qüestió al que es forma part seria una tripulació, on els membres es tenen els uns als altres com una família.

No obstant, el concepte de *nakama* no és exclusiu de One Piece. Aquest també es pot veure representat en obres molt conegudes com per exemple Naruto o Fairy Tail, on els personatges creen vincles de grup que es basen en una amistat però transcendeix més enllà. Sovint en aquestes i d'altre obres, tot i no aparèixer explícitament la paraula *nakama*, els elements que defineixen el concepte si hi són.

D'aquesta manera, un concepte tradicional es difon a un públic global, ja no solament al col·lectiu japonès, d'una manera més atractiva sense perdre el seu significat real. Fent així, que *nakama* s'estableixi dins la cultura popular japonesa com un concepte important per poder expressar un sentiment de pertinença.

2.2 Valors tradicionals japonesos

2.2.1 Bushidō

El *Bushidō* (武士道) es pot traduir directament com "el camí del guerrer" i es coneix com aquell conjunt de valors que construïa la moral pròpia de la classe samurai del Japó feudal. Aquest servia com un ideal de conducta pel qual els samurais regien el seu comportament no tant sols en el combat, sinó també durant la seva vida quotidiana. Lleialtat, honor, deure, autodisciplina i coratge són aquelles virtuts que quedaven accentuades en aquest estil de vida que portaven a terme aquests guerrers (Motenas Japan, 2025).

Originalment els samurais tenien un paper clar definit en l'àmbit militar dins d'una societat que patia conflictes constants entre clans. Aquests samurais es regien per una fidelitat atorgada al

seu senyor feudal, el *daimyō*. Això els proporcionava una identitat i una funció social marcada per una relació de dependència que requeria una ètica basada en el sacrifici, servei i manteniment de l'honor.

No obstant, la funció que exercien els samurais va patir un canvi significatiu durant el període Edo (1603-1868), un cop el Japó va entrar en una etapa amb més estabilitat política. Degut a aquesta relativa estabilitat, les guerres van disminuir i, per tant, aquestes figures que tenien funciones purament de caire militar, van començar a ocupar càrrecs administratius dins dels dominis dels seus *daimyō* (Nippon.com, 2019).

Ja que va ser un canvi molt brusc respecte la funció que realitzaven aquest grup de persones, la seva identitat no es veia de la mateixa manera. Per tant, en un punt on els combats no els podien definir, es requeria un sistema moral que justifiqués que aquestes persones tinguessin tal estatus social. Aleshores el *bushidō* va anar més enllà de la importància que aportava en el camp de batalla i va adoptar una ètica més aviat centrada en el deure, la responsabilitat i mantenir l'honor tant personal com col·lectiu.

Malgrat aquest canvi, la lleialtat seguia sent el valor fonamental del *bushidō*. El samurai servia al seu senyor fins al final, fossin quines fossin les conseqüències. Posava per sobre aquesta lleialtat als seus propis interessos ja que la pèrdua de l'honor era molt greu i que portaven a que es realitzessin pràctiques extremes per a la restauració de la dignitat com el seppuku (Motenas Japan, 2025).

Amb el pas del temps els principis del *bushidō* van passar de solament formar part del discurs de la classe samurai a integrar-se en un àmbit cultural més ampli del Japó. Valors que estaven arrelats exclusivament a un context militar com el sentit del deure, la disciplina personal i la responsabilitat col·lectiva, van passar a reinterpretar-se com ideals aplicables també a la vida quotidiana (Nippon.com, 2019). El *bushidō* ja no estava vinculat exclusivament a una classes social i es va consolidar com una ètica de referència a la cultura japonesa. D'aquesta manera, es va poder aplicar en altres contextos diferents als quals estava principalment dirigits fent que valors com la lleialtat i la responsabilitat d'un mateix cap al grup s'adaptessin a les diferents esferes socials i ja no tan sols al camp de batalla.

Dins del que seria la cultura popular japonesa moderna, com seria el manga, els valors que el *bushidō* representa posseeixen una gran influència en algunes obres. Conceptes com l'honor, la lleialtat o el sacrifici estan presents en la moral dels personatges, no tan sols explícitament com a samurais, tot i que hi ha molts casos on apareixen samurais o interpretacions molt properes. Són personatges que estan guiats pel compromís revers els altres, donant major importància al col·lectiu o una causa al bé propi. D'aquesta manera, el *bushidō* apareix en el manga, no tan sols com una interpretació directe dels valors tradicionals que suposa un samurai en aquesta figura directament representada, sinó com un conjunt de valors que aporta trets heroics a un personatge.

2.2.2 Giri

El *giri* (義理) es pot entendre més que com una idea moral, com una obligació social dins de les relacions interpersonals a la societat japonesa. Es tracta d'una norma que regula el

comportament que tenen les persones envers d'altres segons els vincles que aquestes mantinguin. El *giri* implica una necessitat d'haver de correspondre als favors rebuts i mantenir les relacions recíproques equilibrades, fins i tot quan aquesta obligació pot arribar a significar un conflicte amb els propis ideals.

Per tant, el *giri* es pot diferenciar del *bushidō* de manera que aquest es tractaria d'un model de conducta basat en ideals com l'honor, però el *giri* correspondria a l'obligació que comporta el vincle social establert. No seria tant actuar sota uns principis sinó en complir el deure que li atorga la seva posició, la relació per la qual té l'obligació d'actuar com ho ha de fer.

Històricament, el *giri* va estar present en les estructures socials del Japó feudal, per exemple en el context de la relació que tenien un samurai i el seu *daimyō*. Aleshores, tot i que es diferencien el *bushidō* i el *giri*, poden estar representats per una mateixa figura com ho seria el samurai, el qual no tan sols es basava en la seia lleialtat marcada pel *bushidō*, sinó que tenia una necessitat d'haver de correspondre als beneficis que rebia. El suport que tenia el guerrer de part del seu senyor feudal s'havia de correspondre d'alguna manera, creava un deute moral, per tant, oferia la seva fidelitat i serveis, els quals es convertirien en el seu deure a seguir com mostra el *giri*. A més a més, aquest valor es caracteritza per la seva naturalesa continuada. No és simplement una obligació puntual, sinó un deure permanent que dona una estructura social (Paul, 2023).

Un punt a destacar seria el problema que pot generar el xoc entre l'obligació social i els propis sentiments. El *giri* pot exigir que es duguin a terme accions que no coincideixin amb els desitjos individuals, provocant que s'hagi de prioritzar el deure a la manera de pensar o la voluntat individual. Aquesta capacitat de sobreposar la feina a l'ideal propi ha estat tradicionalment considerada una qualitat valuosa dins la societat japonesa.

2.2.3 Ninjō

El terme conegut com *ninjō* es pot traduir com "sentiments humans" i vindria a representar la conducta humana dins la cultura japonesa. Es tracta d'un valor molt comparat amb el *giri* ja que tracten dos punts completament oposats. Aleshores, des del punt de vista contrari es torna a comparar el que s'ha de fer i el que un mateix sent, però aquest cop exposant la voluntat individual com el camí a seguir per sobre de l'obligació.

Segons l'anàlisi present a Seki (1971), un diccionari japonès té com a definició de *ninjō* el cor o els sentiments comuns a l'ésser humà, la humanitat i amabilitat. A més a més, assenyala que la manca de *ninjō* porta a tenir una actitut freda. En aquest estudi també s'explica que tot i la complexitat de la relació entre *giri* i *ninjō*, es tracta d'un ideal el poder integrar ambdues visions en un mateix, així responsabilitzant-se de les obligacions socials però no deixant enrere els propis ideals i sentiments.

Un altra punt de vista a tenir en compte seria de de la pespectiva de Doi (1966), que situa el *ninjō* com un desig de dependència afectiva (amae), és a dir, aconseguir un sentiment d'acceptació i estima dins de les relacions socials. Però, no es tracta de que el *ninjō* sigui simplement un sentiment de dependència, sinó que mostra com els sentiments són molt importants dins de la conducta humana i com poden arribar a xocar amb les obligacions socials.

Aleshores, el *ninjō* es presenta com una força que guia per mitjà de l'afecte i la compassió, que sovint entrant en conflicte amb el deure que es té si aquest es contrari al que un mateix sent. Aquest es tracta d'un dilema recurrent dins la literatura i teatre tradicionals japonesos on els personatges es troben dividits entre la seva humanitat i el que espera la societat d'ells.

2.2.4 Yūki

El *yūki* (勇気) representa el concepte de coratge, es refereix a la capacitat d'afrontar-se a situacions difícils amb determinació. Però no es tracta simplement de no tenir por, sinó d'una força interna que impulsa l'acció malgrat la por. Es pot entendre millor quan es desglossa el terme en 勇 , que seria la valentia, i 気 que seria esperit o energia. Per tant, és aquesta energia que mou a realitzar actes plens de coratge. Això es manifesta, per exemple, quan una persona s'enfronta a un perill o quelcom desconegut i ho fa amb fermesa per poder-ho superar (Sknihongo, 2026).

Històricament, el *yūki* ha estat relacionat al codi del *bushidō* anteriorment esmenat com el camí del guerrer del samurai, ja que el coratge definit no s'interpreta solament com la valentia envers el camp de batalla, sinó també la fortalesa per defensar els compromisos i honor. Per tant, el *yūki* no es tracta d'un valor que es limiti exclusivament a un context militar, en la cultura japonesa, també està relacionat a l'enfrontament de reptes personales i socials que requereixen de convicció i coratge per afrontar-los, ja que tot i que no es tracti d'una lluita, també es necessita de ser valent per poder fer front a certes dificultats que se'ns poden posar pel davant.

2.2.5 Wa

El *wa* (和) es pot traduir com pau o harmonia, però dins de la concepció japonesa s'enten com una cosa amb un significat més profunda, que seria el prioritzar la cohesió social i les relacions pacífiques per damunt de l'interès individual. El *wa* implica una unitat del grup on es prefereix la cooperació i convivència a la confrontació, tenint un ordre social que afavoreixi al respecte mutu. Però, la harmonia del *wa* no implica que no hi hagi cap conflicte, sinó la capacitat de mantenir un repecte i una cordinació malgrat els possibles problemes. Dins la societet japonesa, es tendeix a evitar la confrontació ja que perjudiquen a la unitat del grup. Es tracta d'una actitud perfectament visible durant la comunicació social, on es prioritza parlar amb suavitat mitjançant registres de formalitat.

Històricament, el *wa* es remunta a més de mil anys enrere. Una mostra d'això és dins d'un text del segle 8 anomenat Nihon Shoki, en el qual al Japó se'l nombra com "La terra del *wa*", això demostra que el *wa* ha estat present molt de temps i que es tracta d'un valor molt important per al Japó com a nació. Més endavant, durant el període Edo, el *wa* es va reforçar gràcies a corrents filosòfiques com el confucianisme que van remarcar la importància de l'equilibri per a conviure adequadament (MBL, 2025; JapanGov, 2014).

2.2.6 Gaman

El concepte de *gaman* (我慢) es pot traduir com perseverança i resistència. El seu significat va més enllà referint-se al concepte de suportar les dificultats sense mostrar queixa, sense arribar a mostrar el patiment que s'està suportant als demés. Aleshores no es tracta d'una actitud que només afecta a l'individu que ha de resistir alguna situació difícil, sinó que com ho ha de fer amb serenitat sense exterioritzar el patiment, d'aquesta manera busca evitar que s'alteri l'equilibri del grup.

La pràctica del *gaman* contribueix a l'harmonia social, ja que busca evitar que els problemes afectin al grup i, per això mateix, els suporta un mateix per no exterioritzar-los al seu entorn. La contenció del patiment comporta una estabilitat que es pot aconseguir gràcies a una gran fortalesa necessària per poder gestionar el dolors silenciosament per tal de no afectar a l'harmonia del grup (Guidable, 2021; Hana Asia Office, 2024).

3. One Piece

3. 1 Context i expansió

El manga de One Piece va ser creat pel mangaka Oda Eiichiro l'any 1997 a la revista Weekly Shōnen Jump. Durant els anys s'ha anat consolidant com un dels mangas més populars a nivell global i s'ha convertit en el més venut de la història. Apart de la publicació setmanal de l'obra que ja acumula prop de 1200 capítols, també s'ha realitzat una sèrie animada, múltiples pel·lícules, videojocs, joc de cartes i també una adaptació "live action" produïda per Netflix que, malgrat la mala reputació que solen tenir aquest tipus d'adaptacions, ha tingut molt bona acollida i ha provocat que un nou tipus de públic pugui arribar a aquesta obra.

Degut a que One Piece actualment es troba aprop d'arribar als 30 anys de publicació, es tracta d'una obra que ha arribat a públics de diferents edats i generacions. Des dels fanàtics més recents fins als que han seguit el manga des de fa anys, tots han pogut observar com l'obra s'expandeix i els personatges evolucionen. A més a més, gràcies a la gran quantitat de capítols que n'hi ha, ha donat peu a crear un univers narratiu tant extens com per poder aprofundir en les relacions dels personatges, els seus conflictes personals i processos d'evolució. Per tant, es tracta d'un manga que tot i la seva gran popularitat, el que aporta més poder analitzar-lo és la gran quantitat de narratives que existeixen dins l'obra.

3. 2 Premisa narrativa

La trama principal de One Piece se centra en la història del protagonista, Monkey D. Luffy, que vol arribar a ser el rei dels pirates, títol que segons el protagonista representa ser la persona més lliure del món, i per poder-ho aconseguir, ha de trobar el tresor que va deixar l'anterior rei dels pirates, en Gol D. Roger, i que porta el nom d'aquesta obra.

Al llarg del seu viatge, el protagonista es va envoltant progressivament de més gent que es va unint a la seva tripulació per recolzar-lo en el seu somni però que, a més a més, cada un d'ells posseeix un somni propi paral·lel al del seu capità.

Malgrat que sembla una trama molt simple, es desenvolupa en un món que, a mesura que van passant els capítols, no para de mostrar nous misteris i facetes molt destacables. L'obra evoluciona des d'una divertida aventura de pirates a una obra que dona pinzellades de temes diversos que no es podrien arribar a esperar d'una obra orientada inicialment al gènere shōnen. Tot i no semblar-ho a plena vista, la política està molt present a l'obra amb les branques de poder i un exèrcit revolucionari que se'ls oposa. Alhora, molts temes que tracta l'obra són el racisme, la discriminació, el genocidi, la esclavitud, la corrupció, el tràfic humà, etc.

3.3 Estructura de l'obra

El manga s'estructura a base d'arcs narratius més o menys llargs que es desenvolupen en diferents illes del món fictici de One Piece. A cada nova localització es presenten característiques socials, polítiques i culturals diverses que permeten veure històries explicades des de diferents punts de vista. Mitjançant aquesta estructura, es genera la sensació de que ens trobem en un univers en constant expansió on es van descobrint coses noves a mesura que avança la història.

Com a norma general, cada arc presenta algun conflicte que els protagonistes han de resoldre per poder seguir endavant en el seu viatge. Generalment, aquestes situacions a les quals s'enfronten, es basen en enfrontaments contra una o diverses figures que representen algun tipus de control o autoritat abusiva envers la població del territori en el que es troben actualment o alguna persona en concret. D'aquesta manera aconsegueixen una alliberació de l'opressió a la que es veia sotmesa la zona en la que es troben o algun personatge en específic. La gran majoria de les ocasions, aquesta opressió està generada per un grup o un individu en una posició de poder com un rei, o una persona ja bé que pertany directament o és afiliat al govern. Fet que reforça la presència de dimensions polítiques dins de l'obra.

Aquests conflictes que apareixen recurrentment durant el transcurs de la història no només aporten a desenvolupar acció i lluites per a l'entreteniment del públic, sinó que contribueix a ampliar la complexitat social de l'obra. Aquests arcs es desenvolupen en illes, on cada una que es va descobrint posseeix característiques pròpies que ajuden a mostrar contextos diversos i amb un elenc de personatges totalment diferents que aporten més riquesa a la trama general.

3. 4 Construcció de relacions col·lectives

Un aspecte molt important dins la narrativa de la obra seria les relacions existents entre els personatges, tant les ja establertes com les que es van formant durant el transcurs de la història. La tripulació principal de la qual forma part el protagonista d'aquest manga no es forma immediatament, sinó que podem observar com comença des de zero. A mesura que la història avança, es presenten personatges que acabaran formant part o tenint un gran pes amb la tripulació protagonista i, mitjançant les experiències que comparteixen creen vincles de confiança. Cada nou membre ha estat introduït amb algun conflicte intern que els atorga una motivació pròpia i una raó de voler unir-se.

Tot i que formen part d'un objectiu comú que seria complir el somni del capità i protagonista, no tan sols se centren en aquest objectiu. Cadascun dels membres de la tripulació té una aspiració pròpia paral·lela a la principal de l'obra. Aquests somnis que tenen tots també tenen importància dins de la narrativa de l'obra i no es queden tan sols com unes idees de fons per afegir informació sense importància. Amb això es mostra com un conjunt d'individus amb objectius i motivacions diverses, poden conviure i cooperar entre si.

Malgrat això, l'obra mostra com els vincles poden tenir daltabaixos i no sempre ser fermes i tenir una mancança de conflictes. L'existència de disputes internes també és un tema que ha sorgit més d'un cop dins l'obra i aquests afecten a la cohesió tant del grup en la seva totalitat com a solament algun membre de la tripulació en concret. Però, aquestes tensions dins del grup ajuden a reforçar les relacions entre els personatges on la confiança i compromís mutu prevalen tot i que la situació sigui adversa.

A més de la tripulació principal, a One Piece apareixen gran varietat de grups i col·lectius que permeten que la complexitat social de l'obra sigui major. Existeixen altres tripulacions pirates, clans familiars, països, pobles, exèrcits, màfies i d'altres organitzacions. Aquestes fan visible com hi ha moltes maneres per les quals les relacions dels individus estan establertes. Hi ha grups que es basen en la lleialtat personal, d'altres en la por, la política, la jerarquia... Aquesta diversitat de maneres d'establir un grup mostra moltes facetes de com la convivència i cooperació es pot dur a terme.

3.5 Estructures de poder

Més enllà de la narrativa de pirates i aventures que mostra l'obra, a One Piece, el món està sota el control de diverses estructures de poder, ja siguin a major o menor nivell, que regulen la societat. Aquestes institucions tenen una gram presència i importància dins de l'obra i formen part de gran part dels conflictes que esdevenen durant el transcurs de l'obra.

L'organització política amb més influència és el Govern Mundial, el qual posseeix control sobre gran part d'aquest univers fictici i s'estableix com la màxima autoritat. Mitjançant organismes afiliats com la Marina, el Govern Mundial imposa un sistema jeràrquic que regula territoris, imposa lleis i controla la informació. Tot i que es vol amagar amb un discurs d'estabilitat i es mostra com si es fes justícia, es mostra en moltes ocasions com aquest sistema oprimeix i abusa del seu poder de moltes maneres.

La Marina, que vindria a representar el que seria l'exèrcit o la policia del govern, apareix recurrentment a l'obra per aportar conflictes. Malgrat que el seu objectiu és mantenir l'ordre, no tots els membres tenen la mateixa concepció del que seria la justícia, per tant, sovint genera tensions i conflictes entre ells mateixos o la resta de membres de la Marina.

Paral·lelament, també existeixen grups que s'oposen directament a aquestes institucions, com vindria a ser l'Exèrcit Revolucionari. Aquest posa en dubte l'autoritat del govern i denuncia les desigualtats i abusos que porten a terme.

Molts dels arcs narratius que es desenvolupen durant el transcurs de l'obra estan relacionats en la dominació o desigualtat. Degut a que molts antagonistes es troben en posicions de poder, l'obra no solament mostra un enfrontament entre personatges, sinó que implica qüestions relacionades amb la corrupció i l'abús de poder.

3.6 Wano com referència del Japó

De totes les localitzacions que se'ns introdueixen a One Piece, hi ha un país en concret, Wano, que destaca degut a la seva clara inspiració en el Japó feudal. Elements com l'arquitectura, la vestimenta, la presència dels samurais i l'organització territorial basada en regions governades per *daimyō* creen una imatge d'aquesta època històrica del Japó.

La figura del samurai té un paper molt important en aquest arc narratiu i es relacionen amb idees d'honor, lleialtat, sacrifici i compromís col·lectiu. Aquestes idees i la imatge dels samurai porten admiració i respecte per part de la tripulació principal. Són característiques que gràcies al context en el que s'explica la història d'aquest país, estan molt presents i es veuen perfectament representades.

A diferència d'altres parts de l'obra on les característiques de la gran quantitat de personatges existents es pot relacionar de menor o major magnitud als valors tradicionals japonesos, els trets que podem trobar en els samurais o diferents personatges de l'imaginari japonès adaptats en aquest arc narratiu, es poden directament percebre amb aspectes dels valors tradicionals japonesos, ja que explícitament es tracta d'un país i uns personatges inspirats en Japó.

4. Representació dels valors japonesos a One Piece

4.1 El concepte de Nakama dins de One Piece

El concepte de *nakama* és un dels elements més importants i una paraula que s'utilitza molt recurrentment dins de One Piece. Tot i que, al no tenir una traducció exacte a altres llengües, quan s'ha hagut de doblar per portar-ho a altres països, s'ha substituït la paraula *nakama* per d'altres com "amic", "company", també referint-se a un *nakama* com un membre de la tripulació... Depenent del context on s'utilitza la paraula, s'ha adaptat una idea o paraula que representa però no del tot, el veritable significat de la paraula. Ja que dins de l'obra es percep com una amistat que va més enllà del convencional. El terme implica confiança i suport mutu, el sentiment de pertinença a un grup, i aquest, dins de l'obra de One Piece, es tracta d'un pilar molt important tant emocional com narrativament.

La tripulació dels Barret de Palla (la del protagonista) representa perfectament aquest valor. Tot i procedir de diferents llocs, tenir personalitats diverses i perseguir objectius molt diferents, construeixen una relació per mitjà d'experiències compartides que va enfortint el seu vincle. El grup es forma progressivament durant el transcurs de l'obra i cada membre s'incorpora a la tripulació després d'enfrontar conflictes personals que es resolen gràcies a l'ajuda dels altres, formant així el principi d'aquesta relació.

A cada nou membre, en Luffy els diu que siguin el seu *nakama* per convidar-los a la seva tripulació, i sempre que es refereix a ells ho fa amb la mateixa expressió, no pas referint-se a ells com a amics ni com els tripulants del seu vaixell.

Un dels primers moments on el concepte del què vol dir *nakama* apareix més clarament és durant l'arc d'Arlong Park, concretament en l'escena on la Nami, després d'intentar carregar ella sola amb els seus propis problemes, decideix recolzar-se en en Luffy. Aquesta decisió té una gran importància ja que el personatge passa de tenir una total desconfiança en els pirates, ja que aquesta figura havia acabat amb la vida de la seva mare i havia pres la seva pròpia llibertat i la del seu poble, a demanar ajuda directament a un altre pirata, que li havia obert les portes i l'havia acceptat com un *nakama*, per compartir el seu conflicte amb la tripulació. La resposta immediata d'acceptació, tot i que els havia traït anteriorment degut a la desconfiança que ella encara tenia, reforça la idea de que *nakama* implica donar suport als altres independentment de les conseqüències que pugui comportar.

A més, el vincle que comparteixen no elimina la individualitat de cada personatge. Cada membre manté un somni propi, que demostra que formen part d'un mateix grup que en comptes de trepitjar-se i provocar que algun dels seus objectius es vegi obstaculitzat, es donen suport mutu per a aconseguir realitzar allò que volen assolir.

Això es pot observar concretament a l'arc de Whole Cake, on aquest cop el conflicte principal gira al voltant d'en Sanji i les obligacions que l'imposa la seva família retrobada. En aquest cas, el personatge intenta separar-se de la tripulació per protegir als seus *nakamas*, però el capità rebutja acceptar que marxi i deixi de perseguir el seu somni, per tant, l'intenta recuperar. La decisió d'en Luffy de negar-se a continuar el viatge sense ell i explícitament dir que no podrà convertir-se en el Rei dels Pirates, és a dir el seu somni, si ell no està al seu costat, reforça la idea de que un *nakama* representa un compromís entre els membres del grup a no deixar-se enrere i seguir endavant tots junts. Demostra una responsabilitat emocional que va més enllà de compartir un objectiu, ja que no es poden assolir aquests objectius si no ho fan conjuntament.

El concepte de *nakama* també es relaciona amb la predisposició de protegir als altres tot i que això representi posar en risc la seguretat d'un mateix, és a dir, el sacrifici. Aquest aspecte es veu perfectament representat durant l'arc d'Enies Lobby, ja que, tot i que la tripulació sempre es posa en perills constants que els poden portar molts cops prop de la mort, aquest cop decideixen enfrontar-se directament al Govern Mundial, declarant directament la guerra contra ells, fent així que se'ls posi l'eix principal de poder de tot el món en la seva contra per tal de poder rescatar a una dels seus, aquest cop la Nico Robin. Malgrat que ella fa un moviment similar a en Sanji decidint allunyar-se del grup per no posar-los en perill ja que el seu enemic és el Govern Mundial, la tripulació insisteix en salvar-la igualment. La famosa escena on la Robin finalment els demana ajuda tot i que sap el que comporta que ho fàcil dient-los que vol seguir vivint, simbolitza el *nakama* com un espai de pertinença emocional, un grup al que poder tornar on se sent reconeguda i recolzada.

Un altre moment clau, o més aviat nou moments clau, que reforcen la idea de *nakama* dins de la tripulació dels Barret de Palla, es produeix quan cada un dels membres reconeix explícitament el somni d'en Luffy de convertir-se en el Rei dels Pirates. Cada moment on els *nakamas* d'en Luffy afirmen públicament que el seu capità complirà el seu objectiu, no és tracta simplement d'una opinió personal expressada en veu alta, sinó d'una declaració de confiança absoluta en les capacitats del seu capità. En diferents moments de l'obra, i especialment en situacions de perill, cada membre reafirma que creu fermament que en Luffy assolirà el seu somni i aquest reconeixement no només enforteix la cohesió del grup, sinó també els vincles entre ells. D'aquesta manera, com tots

comparteixen el mateix ideal i tenen el mateix objectiu en ment, es reforça el vincle que tenen com *nakamas*, pel qual no solament es protegeixen i ajuden, sinó que creuen en el destí de l'altre com si es tractés del propi, fent així que sigui un ideal col·lectiu.

Malgrat la força que tenen aquests vincles, One Piece demostra que de vegades fins i tot aquestes relacions tenen daltabaixos. Es donen diverses, discussions, desacords i separacions temporals, com per exemple els esmentats anteriorment, que permeten aportar una major profunditat a les relacions dels personatges dins del grup. Tot i així, aquests conflictes no els separen sinó que els apropen encara més. D'aquesta manera, el *nakama* no es tracta d'una simple relació d'amistat, va més enllà. S'estructura més aviat com una família, amb llaços inseparables que per molt que puguin patir problemes i enfrontar moltes dificultats, no es trenquen sinó que es fan més forts. A través d'aquest concepte, el manga construeix una idea de comunitat basada en la confiança, el suport mutu i la voluntat de seguir endavant malgrat les dificultats.

4.2 Representació d'altres valors tradicionals

4.2.1 Bushidō

Dins de One Piece, diversos personatges es poden relacionar amb valors tradicionalment associats amb el que representa el *bushidō*. Alguns com l'honor, la disciplina, la lleialtat o el sacrifici personal. Tot i que no es presenta directament el seu codi, els personatges que van associats a aquest valor són majoritàriament tots aquells que guarden relació amb la figura del samurai. L'exemple més clar seria en Roronoa Zoro, un dels personatges de l'elenc principal.

Des del principi de l'obra, en Zoro es mostra amb una disciplina i determinació absolutes cap al seu objectiu de convertir-se en el millor espadatxí del món. És un personatge que es caracteritza per una actitud més serena i seriosa, una dedicació immensa al seu camí per millorar ja que constantment està entrenant i buscant formes de fer-se més fort, una gran capacitat d'aguantar el dolor en situacions properes a la mort i per mantenir la seva paraula en tot moment. Aquestes característiques són algunes que mostren un comportament que recorda a ideals vinculats amb el *bushidō*.

Un moment clau per veure una mostra d'aquests ideals es produeix durant l'arc de Thriller Bark. Després de l'enfrontament contra en Gecko Moria, tothom queda sotmès sota el poder d'un nou enemic i és en Zoro l'únic que queda en peu. Aquest, per mitjà de l'habilitat del seu rival, decideix assumir completament el dolor i esgotament acumulats per en Luffy a canvi de que no l'entregui a les autoritats, malgrat que fent això, juntament amb el seu propi dolor, comportaria la seva pròpia mort. Tot i així, assumeix la càrrega i miraculosament sobreviu a la vora de la mort. Realitza el sacrifici en silenci i rebutja qualsevol reconeixement posterior ja que ell mateix diu que "no ha passat res". Aquesta escena, reforça una imatge del personatge basada en el sacrifici personal i la fidelitat al seu capità, element que es pot relacionar amb el *bushidō* i la fidelitat del samurai cap al seu *daimyō*.

La lleialtat es torna un element molt important a la relació d'en Zoro i en Luffy. Malgrat el caràcter distant de l'espadatxí i la seva pròpia ambició, en Zoro mostra repetidament una gran fidelitat cap

al seu capità i a la seva tripulació fins al punt de posar en perill el seu propi somni. No obstant, aquesta fidelitat no es basa en una posició jeràrquica on pel fet de ser el seu superior és fidel i punt, sinó que es basa en el respecte i la confiança, ja que respecta la seva força i confia en ell per convertir-se en el Rei dels Pirates. Per tant, la representació d'aquest valor dins de One Piece ja agafa una idea una mica diferent de l'originalment entès. Aleshores es tracta d'una reinterpretació del concepte del *bushidō* i el samurai.

Dins l'obra es relaciona ocasionalment en Zoro amb l'imaginari samurai. Un exemple important pel tema d'aquets punt apareix durant l'arc d'Alabasta, quan la princesa Vivi es refereix constantment a en Zoro pel sobrenom de "Mr. Bushido". Tot i que es tracta d'un comentari sense importància, resulta bastant important ja que menciona directament el *bushidō* i el relaciona explícitament amb el personatge. Aquest sobrenom no tan sols se'l fa pel fet de dur una espasa i semblar un samurai, sinó pel conjunt de trets que té el personatge que el lliguen amb aquest valor com la seva actitud seriosa, la disciplina i buscar tenir duels honorables.

El vincle establert entre el personatge i els ideals samurais es reforça encara més durant l'arc de Wano, un territori clarament inspirat en el Japó feudal. En aquest arc l'espadatxí es veu molt lligat a la idea del samurai, ja que com podia ser d'esperar, abunden en aquest arc argumental. Fins i tot, no dins de l'obra mateixa però si arrel d'informació extra de mà de l'autor, s'arriba a presentar una relació de sang d'en Zoro amb samurais molt destacables d'aquest territori.

Però, One Piece no presenta el *bushidō* estrictament tradicional, sinó que l'adapta a una narrativa contemporània en alguns dels seus aspectes com les aspiracions i motius de la lleialtat atorgada a un individu, on més que per una posició de poder, es dona per tenir confiança i respecte. Però, també es mantenen molts ideals del codi del samurai del *bushidō* com l'honor, la disciplina, el sacrifici i la lleialtat.

4.2.2 Giri

Mentre que el concepte de *nakama* es basa en un vincle emocional voluntari, el *giri* es relaciona amb un deure moral imposat per un compromís. D'aquesta manera, implica actuar per obligació, reciprocitat o responsabilitat, fins i tot quan el que s'ha de complir entra en conflicte amb els sentiments o els interessos personals. Dins de One Piece, aquest valor es representa de diverses formes mitjançant decisions i sacrificis que fan diversos personatges.

Un exemple clar es troba a l'arc de Whole Cake, com ja s'ha mencionat anteriorment, en Sanji es veu obligat a retrobar-se amb la seva família i complir el que el demanen. Posteriorment, se n'adona que es troben en una situació de perill que els comportaria la mort per part de la família Charlotte. Malgrat que en Sanji va ser maltractat física i psicològicament durant tota la seva infància per part del seu pare i germans i mai li havien mostrat cap afecte, en Sanji es nega a deixar-los morir. La seva decisió no es basa en la seva estima cap a ells, ja que no en té cap. Aleshores actua mogut per un sentiment de responsabilitat envers la seva família i per molt que els detesti, no els pot deixar morir. Aquesta conducta s'associa clarament amb el *giri* en un sentiment de responsabilitat cap a la família.

El *giri* també es mostra en el sentit de la reciprocitat, havent de retornar els favors rebuts. Un exemple destacat es produeix a l'arc de Dressrosa, quan els combatents del coliseu, després de ser enganyats i mitjançant l'ajuda d'una habilitat, són convertits en mà d'obra i els esborra la memòria col·lectiva. Posteriorment, gràcies a l'ajuda de l'Usopp, en Luffy i la resta de la tripulació, són alliberats. Aquests decideixen formar la Gran Flota dels Barrets de Palla, en agraïment per salvar-los la vida. Després dels esdeveniments que han tingut lloc, desenvolupen un fort sentiment de deute moral, decideixen jurar lleialtat a en Luffy però no solament per admiració, sinó per correspondre al favor que han rebut marcant la seva promesa d'ajudar-lo en el futur quan ho necessiti. En aquest cas el *giri* es manifesta com l'obligació moral de retornar el que s'ha rebut.

L'obra també presenta formes del *giri* relacionades al compliment del deure. Un cas bastant significatiu és el d'en Monkey D. Garp durant la guerra de Marineford. En aquesta guerra s'enfronten marines i pirates, els quals intenten evitar l'execució pública de l'Ace. En Garp, tot i considerar l'Ace com un membre de la seva pròpia família i haver participat en la seva criança, es decideix mantenir en el bàndol de la Marina, tot i que ofereix ajudar a l'Ace si aquest li demana directament. El personatge pateix davant de la situació i és perfectament conscient de que si no intervé, quin serà el destí que esperarà al seu nét adoptiu. Malgrat saber-ho, no abandona la seva responsabilitat associada al seu càrrec de vicealmirall de la Marina. Aquest cas mostra un conflicte entre el seu deure institucional cap a la Marina i el deure moral cap a la seva família. Es tracta d'una col·lisió entre aquests dos tipus de deure.

Hi ha una situació semblant d'aquest tipus de representació en un altre càrrec de la Marina. En aquest cas es en Kizaru, un almirall que destinen a l'illa d'Egghead a acabar amb la vida del científic Vegapunk ja que suposava un perill pel Govern Mundial. Kizaru havia mantingut una relació molt propera d'amistat amb el seu objectiu a eliminar, cosa que feia que es tractés d'una feina molt difícil a realitzar. Malgrat els seus sentiments i la seva amistat, acaba completant la tasca i matant a en Vegapunk. A diferència d'altres antagonistes, en aquest cas Kizaru actua en resposta a la seva obligació com almirall, només a causa del seu deure institucional. El personatge mostra resignació i remordiment per les seves accions però continua fent el que el correspon. Com en el cas anterior, el *giri* es vincula a una fidelitat amb les responsabilitats institucionals encara que entrin en conflicte directe amb els vincles personals i els propis sentiments.

D'aquesta manera, One Piece presenta el *giri* de diverses maneres. Tenim exemples on es tracta d'una obligació envers la família, responsabilitat assumida, la necessitat de retornar un favor rebut o el compliment d'un deure imposat per un càrrec. L'obra mostra el concepte en diverses ocasions on els personatges s'han de debatre entre el que han de fer i el que realment senten, així condicionant les seves decisions. Es mostra com les obligacions poden arribar tenir un pes molt important en el comportament de l'individu, tot i quan els sentiments personals entren en conflicte amb el deure. Però, també hi ha exemples de compliment de l'obligació moral adquirida sense necessitat de posar en dubte els propis ideals.

4.2.3 Ninjō

El *ninjō* entès com les emocions i sentiments que condueixen a un individu a actuar de certa manera, es presenta a One Piece en moments on els personatges s'impulsen mitjançant el que

senten sense aturar-se a pensar en les conseqüències. També es presenta com el conflicte que apareix en el *giri*, però aquest cop de manera inversa, fent que en comptes de prioritzar el deure, siguin els sentiments els que prevalguin. Aquest valor porta a sacrificis motivats per l'afecte.

Un exemple es veuria en la relació entre en Monkey D. Luffy i en Portgas D. Ace, autoproclamats germans per voluntat pròpia. Durant l'arc de Marineford, en Luffy decideix infiltrar-se en una presó d'alta seguretat i posteriorment al camp de batalla d'una guerra de grans dimensions, amb l'únic objectiu de salvar el seu germà de la mort que l'esperava a la seva execució, tot i que representava un enorme perill. Aquesta decisió es basa purament en un vincle emocional que no es dicta per cap obligació.

D'altra banda, l'Ace també exemplifica el *ninjō* posterior a que el Luffy aconsegueixi alliberar-lo. Tot i tenir la possibilitat de fugir, decideix tornar enrere per protegir al seu germà que anava a ser atacat per un cop mortal i posant fi a la seva pròpia vida per ell.

Un altre exemple seria el doctor Hiriluk, que malgrat tenir una malaltia incurable i no tenir molt més temps de vida, decideix acollir i ensenyar a en Chopper tractant-lo com el seu propi fill. En un intent de salvar-lo, en Chopper prepara una sopa però que malauradament porta un ingredient verinós. Tot i saber-ho, el doctor se la pren tot i que això representi posar punt final a la seva vida i aprofita el seu últim alè sacrificant-se pel seu regne que està en mans d'un tirà, enviant un missatge a la seva gent de que tot es pot curar i que hi ha esperança. Aquest comportament respon únicament a la seva convicció emocional i al seu amor per les persones, més que no pas a qualsevol obligació moral externa.

D'igual manera que el *giri* ens presentava un conflicte entre el deure i els sentiments propis, posant prioritat al deure. En el *ninjō* també tenim exemples però a la inversa, on els sentiments superen a l'obligació i s'actua segons els ideals propis. Un exemple seria en Koby durant la guerra de Marineford. En aquest moment, el personatge que és membre de la Marina però amb un càrrec molt baix, decideix oposar-se a la continuació de la guerra i es posa davant d'un dels principals dirigents per evitar que aquella massacre tant de marines com de pirates seguís endavant, tot i que això comportés posicionar-se en contra de la jerarquia. Aquesta acció implica que trenca amb el deure que té com a marine i posa per davant la compassió que sent per les vides que s'estan perdent.

Un altre exemple on es trenca amb l'obligació que es té, seria quan en Franky a Dressrosa, tot i tenir unes tasques a complir establertes pel pla de l'aliança de la qual forma part juntament amb el seu capità, decideix sortir del pla per protegir a la població dels Tontatta que estava sent esclavitzada. Aquí el personatge actua sota el seu criteri moral i la seva compassió per les persones que estaven patint.

Finalment, el cas d'en Bartholomew Kuma i la seva relació amb Bonney constitueix un dels exemples més significatius de *ninjō* dins de l'obra. Després que Ginny, una persona molt important per a ell, fos segrestada pels líders mundials i acabés morint a causa d'una greu malaltia, en Kuma decideix fer-se càrrec de la filla que havia tingut durant el seu període d'esclavitud, Bonney, tot i no tenir cap obligació legal o familiar de fer-ho. Amb el temps descobreix que la nena pateix la mateixa malaltia que havia provocat la mort de la seva mare i, davant la impossibilitat de trobar una altra solució, accepta les condicions imposades pel Govern Mundial per poder obtenir el tractament que la salvarà. Aquesta decisió el porta a sotmetre el seu cos a modificacions constants

fins al punt de perdre progressivament la seva llibertat, els seus records i, finalment, la seva pròpia identitat. Més que actuar per un deure imposat, en Kuma es guia per l'afecte, la compassió i la voluntat de protegir una persona estimada. El seu sacrifici no respon a una obligació social, sinó a un sentiment profund d'amor envers Bonney. Per aquest motiu, el personatge representa una de les manifestacions més extremes del *ninjō* dins de One Piece, mostrant fins a quin punt els sentiments humans poden portar algú a renunciar a tot per garantir el benestar d'una altra persona.

4.2.4 Yūki

El *yūki* es representa dins de One Piece a través de personatges que decideixen actuar malgrat la por que senten i les possibles conseqüències de les seves accions. No es tracta de coratge en si mateix, sinó de tenir-lo tot i que la situació sigui adversa i continuar endavant tot i la por.

El personatge que millor representa aquest valor és l'Usopp. Constantment expressa obertament la seva por davant dels enemics i moltes situacions de perill. Tot i la por, en moltes ocasions actua superant aquesta. Un exemple seria quan a l'arc d'Enies Lobby, tot i ser conscient de la diferència de poder entre ell i els seus rivals, participa en el rescat de la seva *nakama*. Ell mateix protagonitza una acció molt important dins l'obra, en la qual per ordres d'en Luffy, dispara contra la bandera del Govern Mundial prenent-li foc tot i sabent que això implica posar el món en contra i tornar-se un objectiu buscat. Però dur a terme l'acció tot i la por per defensar els seus companys.

Com es tracta del personatge que millor representa aquest valor, té molts moments on es veu clarament com actua lluitant contra la seva por. A l'arc de Dressrosa, la situació en la que es troba es torna massa perillosa i el supera, per tant decideix fugir, deixant a molts aliats seus enrere. No obstant, en adonar-se que tota la gent que ha deixat enrere podria tenir un final desafortunat, decideix tornar tot i el terror que sent, visiblement tremolant s'enfronta al perill. Aquesta decisió és molt significativa ja que el personatge no deixa de tenir por en cap moment, però degut al seu coratge actua a pesar de les conseqüències. Aquest moment exemplifica perfectament el *yūki* com la capacitat de sobreposar-se a la por per fer el que és correcte.

Tot i que l'Usopp és el millor exemple, d'altres personatges també es troben en situacions similars. A l'arc de Wano, la Nami s'està enfrontant a una enemiga que la supera per molt i aquesta decideix perdonar-li la vida solament si accepta que el seu capità mai es convertirà en el Rei dels Pirates. Tot i que unes simples paraules la separen de la vida i la mort, entre llàgrimes per la immensa por que té, s'hi nega i diu que el seu capità aconseguiria el seu somni. En aquest moment el *yūki* es manifesta defensant les teves creences davant d'una amenaça mortal i no doblegar-se sota el perill.

Un altre exemple de fermesa en les seves paraules seria el cas de la Nico Robin. Després d'una vida marcada per la persecució i estar sempre aïllada sense crear vincles amb ningú, acaba per creure que no mereix viure i que és millor que desaparegui. No obstant, la seva tripulació s'enfronta a l'organització que la oprimeix i la convenç de que mereix viure i que torni amb ells. Comportant això a la famosa escena on la Robin finalment és suficient valenta com per acceptar el que realment sent i proclamar que vol viure, demanant així ajuda als seus *nakamas* tot i que això els posi en perill. Aquesta és una valentia diferent a les vistes anteriorment ja que es tracta d'un cas

molt més d'acceptació personal enfront els conflictes interns que pateix el mateix personatge, i la por vindria per part dels seus companys que no volia que sacrifiquessin la vida per ella però tot i aquest sentiment decideix actuar.

Finalment, el personatge d'en Koby durant la guerra de Marineford. Enmig del conflicte, decideix intervenir per fer un crit demanant que aturin la guerra i que cessin les morts innecessàries. Es tracta d'un simple soldat que es posa cara a cara contra el seu superior amb el segon rang més alt dins de la seva institució que si no fos per la intervenció d'un altre personatge, estava a no res d'executar a en Koby. Aquesta declaració la fa entre llàgrimes d'empatia i de por per posar-se en contra dels seus superiors. Es tracta d'una acció que malgrat la por, dur a terme amb coratge per defensar el seu codi moral.

One Piece mostra molts cops el *yūki* com una força que impulsa els personatges a actuar malgrat la por o el risc al que s'enfrontin. No solament es coratge per poder lluitar, sinó també per defensar ideals o prendre decisions difícils. També demostra que es pot tenir coratge per actuar però no sempre representa sortir victoriós, sinó sobreposar-se a les adversitats per molt grans que siguin.

4.2.5 Wa

El *wa* a One Piece es presenta buscant l'harmonia col·lectiva o la restauració d'aquesta després que es veiés afectada, però no pas com l'absència de conflicte. Les majors representacions de l'obra mostren com hi ha tensions i problemes dins d'un grup o una societat i es busca la manera d'aconseguir que es resolgui el problema.

Un primer exemple seria a l'arc d'Alabasta. Durant aquest arc narratiu, el regne d'Alabasta està profundament fragmentat a causa de la manipulació que està portant a terme un pirata. Aquest provoca la divisió del país enfrontant el govern amb la seva població, portant a la formació d'un exèrcit rebel que té la intenció de començar una guerra civil. Afortunadament es descobreix la veritat, s'acaba el conflicte i es restaura l'estabilitat. En aquest cas el *wa* es mostra com la recuperació de la unitat social després d'un període de desharmonia.

En una perspectiva diferent tenim el cas de la illa Gyojin, la qual es tracta d'un territori situat a les profunditats del mar habitat per una societat d'homes-peix que pateix una forta discriminació des de fa molt de temps per part dels humans, fet que genera ressentiment i confrontació envers aquests. En aquest arc, en Jinbē, un home-peix, fa una transfussió de sang al Luffy, un humà, fet que causa que tota la població de la illa quedi en xoc degut a les complicades relacions que hi ha entre les dues races. No obstant, una part de la població, en comptes d'alimentar-se del ressentiment, busquen ser acceptats i poder viure en harmonia a la superfície amb els humans. Tot i el dolor i patiment que han rebut, no busquen la confrontació sinó la convivència. La figura de l'anterior reina es una mostra d'això, ja que va morir lluitant per aconseguir complir aquest objectiu. En aquest cas no només es busca la restauració interna del grup que està dividit en els que odien els humans i es volen enfrontar a ells i els que volen la pau, sinó que també es presenta el *wa* com un desig per assolir una convivència amb altres societats.

Un cas similar es presenta a Elbaph, el país dels gegants, on el concepte del *wa* es reflecteix en l'objectiu que tenia l'anterior rei del país, en Harald, que ara és mort. Aquest buscava transformar la imatge del poble gegant que tothom tem per poder tenir una millor relació amb l'exterior. Impulsa un procés per canviar la percepció violenta dels gegants per encaixar en altres societats. Per aconseguir-ho evita enfrontaments innecessaris i acaba fent pactes amb el Govern Mundial que, tot i que l'afecten a ell com individu, se sacrifica amb l'objectiu d'aconseguir portar l'harmonia entre el seu poble i la resta. És un exemple similar al de la illa Gyojin ja que ambdós volen aconseguir la convivència amb les altres societats i volen evitar el conflicte.

Finalment, la pròpia tripulació dels Barret de Palla és una mostra del *wa*, però en aquest cas en una escala reduïda, no com els casos anterior que es tractaven de països. A la tripulació, tot i els conflictes interns que poden sorgir de menor o major magnitud, el grup sempre restaura la cohesió. El *wa* no elimina els conflictes indefinidament, sinó que mostra la voluntat de mantenir la unitat del grup.

En conjunt, el *wa* es mostra com un procés de restauració dels conflictes que apareixen al llarg de l'obra. Aquests problemes que sorgeixen no trenquen definitivament els vincles, sinó que es tracta de mostrar com els personatges s'enfronten als conflictes per poder restaurar l'harmonia i reforçar la unitat.

4.2.6 Gaman

El *gaman* fa referència a la capacitat de suportar el dolor i les adversitats amb perseverança. No es tracta simplement de resistència física, sinó també d'una fortalesa emocional necessària per seguir endavant malgrat el patiment.

Dins de One Piece, un exemple seria el d'en Bartholomew Kuma. Abans dels esdeveniments de la història principal, utilitzava la seva habilitat que el permetia extreure el dolor i el patiment físic del cos d'algú sobre la població del Regne de Sorbet, en especial en persones de la tercera edat i malaltes, per tal d'alleugerar el seu patiment. Tot i aconseguir-ho, aquell dolor que ell extreia no simplement desapareixia sinó que havia de ser consumit per algú. Aquest algú era ell mateix que quan estava en privat es dedicava a suportar en silenci aquest patiment diàriament. Aquesta actitud mostra una forma de *gaman* basada en la resistència voluntària del dolor i carregar aquest patiment sense buscar cap mena de reconeixement.

Mitjançant la mateixa habilitat d'en Kuma, es dona una situació del mateix caire. Durant l'arc de Thriller Bark, en Roronoa Zoro accepta rebre el cansament i dolor acumulats de tot el combat del seu capità tot i que ell mateix ja estava molt ferit. Aquest dolor que es presenta com mortal, el rep en silenci i apartat de la resta dels seus companys, que es troben inconscients en aquell moment, per tal que no es trobin el seu cadàver en despertar. Miraculosament aconsegueix sobreviure però sota unes condicions físiques horribles i envoltat de la seva pròpia sang. Quan és preguntat que ha passat allà, respon que "no ha passat res", negant així qualsevol reconeixement d'aquell sacrifici.

En personatges com la Nico Robin es pot veure un altre tipus de patiment. Aquesta des dels vuit anys és una persona buscada per les autoritats pels seus coneixements. Després de que la

seva illa natal patís un genocidi i només sobrevisqués ella, passa gran part de la seva vida fugint i sense poder confiar en ningú. Viu en un patiment emocional tota la seva vida que aprèn a suportar per sobreviure, fins i tot després d'unir-se als Barret de Palla continua arrossegant aquesta manera de pensar. Aquesta resistència emocional i càrrega que suporta al llarg de la seva vida amb la persistència de seguir endavant es tracta d'una altra manera de percebre el *gaman*, que anteriorment s'havia esmenat en exemples de dolor físic, però amb aquest exemple queda clar que el dolor també pot ser emocional.

També cal destacar el cas d'en Brook, el qual després de perdre tota la seva tripulació i quedar-se sol i atrapat en un territori similar al triangle de les Bermudes, d'on no pot escapar, tot i morir, torna a la vida gràcies a la seva habilitat i es queda 50 anys varat sol en un vaixell fantasma amb els cossos dels seus antics companys. Malgrat la solitud extrema aconsegueix mantenir una actitud positiva. La seva capacitat de continuar endavant després d'una experiència tan traumàtica constitueix una representació perfecte del *gaman*.

Per concloure, a One Piece el *gaman* es mostra com la capacitat de suportar el dolor ja sigui físic o emocional sense abandonar el camí. A través d'aquests i altres personatges es mostra la fortalesa necessària per continuar avançant malgrat el sofriment i les adversitats que es presenten.

4.3 Wano i la representació explícita dels valors japonesos

L'arc de Wano és la representació més explícita de la cultura japonesa dins de One Piece. A diferència d'altres arcs, al país de Wano els valors japonesos apareixen tots en el mateix espai narratiu i representats clarament degut a la clara inspiració del Japó feudal. Els conceptes prèviament trobats al llarg de l'obra com el *bushidō*, el *giri*, el *ninjō*, el *yūki*, el *wa* i el *gaman* es troben tots dins del mateix arc.

La representació del *bushidō* es manifesta a través dels samurais de Wano, especialment en els Akazaya. Aquest grup de samurais mantenen una fidelitat absoluta al seu senyor Kozuki Oden. Aquesta fidelitat és tan gran que la segueixen mantenint fins i tot vint anys després de la seva mort. La seva voluntat per continuar lluitant pel seu ideal tot i que Oden ja fos mort, així com la disposició a sacrificar la seva pròpia vida per restaurar el país, reflecteixen els valors del codi de samurai com l'honor, la lleialtat i el sacrifici personal que solen anar de la mà del *bushidō*.

Relacionat amb la mateixa situació es veu també representat el *giri*, els Akazaya no solament actuen per admiració a Oden, sinó també per un sentiment de deure al seu antic senyor i la seva família, la família Kozuki. Tot i haver patit durant anys des que el seu senyor va morir a causa d'un nou governant i un pirata que van conquerir el territori, continuen considerant que tenen l'obligació moral de complir la promesa que li van fer. Aquesta persistència en complir el seu compromís és un deure associat al *giri*.

Alhora, les seves accions també es podrien interpretar des de la perspectiva del *ninjō* ja que els Akazaya no solament lluiten obligats pel seu deure, sinó que també estimaven profundament Oden i tenen desig de salvar el país que ell volia salvar.

El *yūki* també és present a l'arc i principalment representat mitjançant el fill d'Oden, en Momonosuke, el qual es troba en la situació d'enfrontar-se a enemics molt més poderosos que ell i haver de fer-se càrrec de la responsabilitat de salvar i comandar el país tot i tenir solament 8 anys. Tot i la por que sent, decideix actuar per protegir el seu poble. A més a més, aquesta por s'accentua encara més sabent que tenint 8 anys va perdre tot i va ser enviat 20 anys al futur per solucionar la situació. Aleshores tot i que la població Wano ha estat sotmesa durant aquest temps, ell no ha pogut escapar de la realitat de la guerra que ja vivia abans de ser enviat al futur. Aquesta capacitat d'avançar malgrat el temor, representa clarament el coratge associat al *yūki*.

De la mateixa manera, el *gaman* es mostra en la resistència de la població de Wano davant dècades d'opressió. Durant tots aquests anys, gran part dels habitants suporten la fam, la contaminació, la pobresa i la repressió pel govern d'Orochi i Kaido. Malgrat aquesta situació, continuen perseverant i mantenint l'esperança que algun dia el país recuperaria la seva llibertat, i en el moment que calgui, tornar a lluitar per aconseguir-la. Aquesta capacitat de suportar el patiment sense rendir-se exemplifica el valor del *gaman*.

Finalment, el que busquen tant la tripulació dels Barret de Palla, que volen ajudar a Momonosuke i els Akazaya, com tots els habitants de Wano, es pot relacionar amb el *wa*, ja que amb la derrota dels governants opressors, s'aconseguiria retornar l'harmonia i l'estabilitat al país. En el desenllaç de l'arc es restaura una societat fracturada després de tants anys de patiment. Aquesta recuperació de l'equilibri és una expressió clara del *wa*.

Per tant, entenent Wano com una síntesi de no tan sols l'estètica del Japó feudal, sinó també dels valors tradicionals japonesos. A través dels seus personatges, l'arc integra ideals relacionats amb l'honor, el deure, els sentiments, el coratge i l'harmonia, convertint-se així en l'exemple més complet de la influència japonesa dins de l'obra.

5. Reinterpretació dels valors tradicionals japonesos

L'obra de One Piece no només incorpora valors tradicionals japonesos com *bushidō*, el *giri*, el *ninjō*, el *yūki*, el *wa* i el *gaman*, sinó que també els adapta segons el context narratiu. Això fa que que aquests conceptes no apareguin de manera literal a la seva definició original, sinó que es reinterpretin dins d'aquest univers fictici per tenir una major coherència amb els personatges i situacions que van lligats amb aquests ideals.

En el cas del *bushidō*, representat principalment per en Zoro i els Akazaya, es veu clarament com es manté una visió bastant fidel al concepte tradicional. Són personatges que es basen en l'honor, la lleialtat i el sacrifici personal. Especialment en el cas del Zoro, que actua sota un codi de disciplina i determinació extrems. Tanmateix, no s'escapa de patir una reinterpretació respecte el codi del samurai que, en aquest cas, no depèn d'una estructura social real, ja que en Zoro no segueix el Luffy purament per ser el seu superior en la jerarquia dins del vaixell, sinó que la seva lleialtat es basa en una decisió individual. Convertint així part dels ideals del *bushidō* en una elecció personal més que en una obligació social.

En el cas del *giri*, a One Piece no solament apareix com una obligació per una norma social, sinó que sovint es veu representat com part d'un vincle o un deute moral. Tot i que manté la idea de tenir un deure a complir que pot entrar en conflicte amb el pensament propi, amplia el concepte fent que el deure no provingui exclusivament d'una estructura social o institucional, sinó també de compromisos personals i deutes morals adquirits voluntàriament. Això es veu clarament en el cas d'en Sanji a Whole Cake quan sent que té un deute familiar tot i que els seus sentiments no l'acompanyen. També la formació de la Gran Flota dels Barret de Palla a Dressrosa es provocada per un deute moral per ser salvats. Els exemples d'en Garp i en Kizaru serien més propers a la definició tradicional del *giri* ja que tenen un deure institucional que imposen als seus vincles personals. D'aquesta manera, l'obra manté en bona part el sentit original del *giri*, però l'amplia per a que pugui abastar un major nombre de situacions.

El *ninjō* a One Piece no es tracta simplement d'un impuls emocional en contraposició del deure, sinó que es reinterpreta com la força dels sentiments humans que empeny els personatges a actuar segons com ells consideren moralment correcte des d'un punt de vista emocional. A diferència de la concepció tradicional, on el *ninjō* sovint apareix com una força que entra en conflicte amb les obligacions socials, One Piece el presenta habitualment com una motivació igual de vàlida que el mateix deure. Els sentiments, l'afecte i la compassió no són vistos com una debilitat, sinó com una justificació vàlida per actuar. Això es pot observar tant en els sacrificis mutus entre en Luffy i l'Ace durant la guerra, com en la decisió del doctor Hiriluk de dedicar la seva vida a en Chopper o en

l'actuació d'en Koby a Marineford, on la compassió per les vides que s'estaven perdent preval sobre el deure associat a la seva posició com a marine.

El *yūki* també es reinterpreta en la manera de representar el coratge. Tot i mantenir-se fidel a la idea de ser valent davant la por, One Piece el representa no tan sols en situacions de combat, sinó en moments de convicció moral, com es pot observar en personatge com l'Usopp, Nami, Robin o Koby. El coratge ja no es limita a l'àmbit físic o al combat, també es tracta d'una qualitat emocional i ètica on la valentia de defensar els propis ideals o protegir altres persones malgrat la por es el focus principal.

El concepte del *wa*, la reinterpretació es mostra fins i tot en l'arc de Wano, el que se suposa que es tracta de la part de la història on els valors tradicionals japonesos haurien de ser més fidels al significat pur del concepte. No es presenta el *wa* com una harmonia estable, sinó com un objectiu, ja que s'ha de reconstruir després del conflicte. El mateix es mostra en altres arcs com Alabasta, o d'altres com la illa Gyojin o Elbaph on es conviu amb el conflicte mentre es busca l'harmonia. Per tant, el *wa* es converteix en un procés de restauració social més que un estat permanent.

En relació al *gaman*, l'obra és fidel a la idea original de resistència davant el dolor, però aquesta l'amplia considerablement. No només es tracta de suportar un patiment en silenci sense afectar a l'equilibri del grup com faria en Zoro, sinó que també es basa en continuar avançant després d'experiències traumàtiques o emocionalment devastadores com passa en el cas de la Robin i en Brook. Així el *gaman* va més enllà de ser solament una disciplina de contenció on no es mostra el patiment propi, sinó que es converteix en una forma de supervivència emocional.

Finalment, el concepte de *nakama* és el que es veu clarament més reinterpretat a One Piece. El terme japonès original no implica en cap moment una relació afectiva, sinó simplement la pertinença a un grup amb objectius comuns. No obstant, a l'obra, aquest transforma el seu significat fent que es basi en una relació profundament emocional, on els membres de la tripulació dels Barret de Palla no només comparteixen un objectiu, sinó que es consideren una família escollida. Aquesta reinterpretació es fa visible en moments clau on els membres de la tripulació afirmen amb convicció que ells creuen fermament que el seu capità aconseguirà el seu objectiu de convertir-se en el Rei dels Pirates. Així es deixa clar com un *nakama* a One Piece deixa de ser només un concepte que representa gent que pertany a un mateix grup i es converteix en una unió emocional, una convicció compartida per arribar a un futur desitjat tots junts. One Piece transforma un concepte que tradicionalment servia per descriure solament membres d'un mateix grup en un ideal basat en la lleialtat, la confiança i el suport mutu, fent que aquest originalment grup s'aproximi molt més a ser una família escollida.

En conjunt, One Piece no només representa aquests valors tradicionals japonesos, sinó que els transforma segons les necessitats narratives de l'obra. Aquesta reinterpretació permet que conceptes històrics i culturals adquireixin un significat més ampli i tinguin un major pes emocional per aportar més dramatisme a l'obra. Però, tot i que aquests valors estan adaptats pel públic contemporani, mantenen part de la seva essència original.

6. Impacte global i difusió cultural

L'impacte global que ha tingut One Piece transcendeix a ser una simple obra d'entreteniment per arribar a ser un referent no tan sols per la seva història sinó pels ideals que es representes. A través de la seva narrativa es transmeten valors d'origen japonès que, tot i no ser sempre identificats explícitament pel nom, generen una forta resposta emocional pel públic. Això provoca que molts espectadors connectin amb determinades escenes que, sense ser conscients són representacions de conceptes com *bushidō*, el *giri*, el *ninjō*, el *yūki*, el *wa*, el *gaman* o el *nakama*.

Un concepte bastant més reconegut a nivell global seria el *bushidō*, el qual ha estat més utilitzat en moltes altres històries populars arreu del món. Això és degut a que el *bushidō* va molt arrelat a la figura del samurai, la qual ha estat àmpliament difosa a través del manga i l'anime i ha guanyat molta popularitat. El fet que en Zoro, un dels principals d'una obra tant reconeguda com és One Piece, es representi aquesta figura del samurai facilita que sigui un valor que es reconeix i admira. Els ideals d'aquest tipus de personatges ha portat a consolidar una visió internacional basada en ésser un símbol d'honor i disciplina. Valors admirats encara que no es conegui l'origen d'aquesta manera de comportar-se. D'aquesta manera, el *bushidō* no només serveix com valor narratiu, sinó també com una imatge cultural que desperta interès globalment per la història i estètica del Japó feudal, especialment dels samurais.

Un altre concepte que ha tingut una gran expansió mundialment ha estat el de *nakama*. A diferència d'altres valors, aquest ha traspassat l'obra i ha estat adoptat per la pròpia comunitat global de seguidors de One Piece. El seu ús ja no es exclusivament per referir-se als membres de la tripulació dels Barret de Palla, sinó també s'utilitza pels fans que comparteixen l'experiència col·lectiva de seguir aquesta obra. Així el terme de *nakama* ha deixat de ser únicament un concepte narratiu per convertir-se en un element identitari i de cohesió dins de la comunitat de seguidors de l'obra. Aquesta apropiació del terme reforça la idea de comunitat fora de l'obra mateixa. A més, que es tracti d'una paraula que s'utilitza moltíssim dins de l'obra però no tingui una traducció exacte, ha contribuït encara més a la seva difusió com paraula pròpia. En aquest cas, el valor de *nakama*, que guanya un significat de major pes que la concepció tradicional, es transmet al públic global mitjançant la reinterpretació feta a l'obra. Aquest vincle que tenen la tripulació principal de l'obra es admirada i vista com un ideal per les amistats que es tenen. One Piece exporta la idea del *nakama* però que alhora és un terme lingüístic amb significat cultural.

Respecte a altres valors com el *yūki*, el *ninjō* o el *gaman*, tenen un impacte més indirecte ja que no se sap el nom d'aquests valors, sinó que personatges actuen respecte els ideals que tenen aquests conceptes però sense que l'espectador sàpiga directament que allò va relacionat amb un valor tradicional japonès. Tot i així, aquests valors venen carregats d'emoció, fent així que l'espectador

gaudeixi d'ells. Escenes carregades de coratge malgrat la por, sacrificis motivats per l'afecte o la resistència davant del patiment genera admiració i una connexió emocional amb l'espectador. El públic, encara que no identifica aquests moments com manifestacions de valors concrets, sí que els interioritza com ideals positius, reforçant així la transmissió cultural.

Finalment, l'impacte de One Piece s'ha estès a l'àmbit social i polític. En diferents contextos internacionals, la bandera dels Barret de Palla ha estat utilitzada en manifestacions i protestes arreu del món com a símbol de resistència i llibertat. S'ha pogut veure en mobilitzacions de països com Indonèsia en la seva revolta contra el govern o en protestes en suport a Palestina, entres d'altres casos. En aquests contextos, degut a com actuen els Barret de Palla dins de l'obra, el símbol del Luffy i la seva tripulació s'associa amb ideals de lluita contra la opressió, unitat col·lectiva i esperança. Aquests casos demostren que els valors representats a l'obra han transcendit el seu origen fictici per adquirir significats polítics i socials en el món real.

En conjunt, One Piece no només actua com a vehicle de transmissió cultural, sinó que també transforma i difon valors japonesos a escala global. Alguns d'aquests conceptes han estat adoptats directament pel públic, com el cas de *nakama*, mentre que altres s'han integrat de manera més subtil a través de les emocions i les representacions narratives. Aquesta combinació ha convertit l'obra en un fenomen cultural global amb un impacte que va molt més enllà de la ficció.

7. Conclusions

A partir dels objectius establerts al principi del treball, es pot concloure que el concepte de *nakama* no es limita a una simple definició de company o amic, sinó que posseeix un significat cultural profund. El seu origen i evolució mostren com aquest terme s'ha relacionat històricament amb la idea de pertinença a un grup, basat en la cooperació, els objectius comuns i la responsabilitat compartida. Així, *nakama* es consolida com un concepte que va més enllà del vincle personal, representant una identitat col·lectiva amb una forta càrrega social i cultural.

En relació amb One Piece, s'ha pogut analitzar com l'obra utilitza el concepte de *nakama* com un dels pilars centrals de la seva narrativa. A través de la tripulació dels Barret de Palla, aquest terme adquireix una dimensió emocional molt més intensa, convertint-se en una representació de la "família escollida". Aquesta reinterpretació permet que el concepte no només defineixi la pertinença a un grup, sinó també els vincles de confiança, lleialtat i suport mutu entre els personatges, reforçant així el missatge central de l'obra.

Pel que fa als altres valors tradicionals japonesos analitzats, com el *bushidō*, el *giri*, el *ninjō*, el *yūki*, el *wa* i el *gaman*, s'ha observat que tots ells estan presents dins de One Piece de manera recurrent, però no sempre de forma explícita. A través de diferents personatges i situacions, aquests valors es manifesten en accions concretes que reflecteixen idees com l'honor, el deure, els sentiments, el coratge, l'harmonia i la resistència davant el patiment.

A més, s'ha comprovat que la seva representació no és completament fidel a la concepció tradicional japonesa, sinó que sovint es produeix una reinterpretació adaptada al context narratiu de l'obra. Aquesta adaptació permet ampliar el significat original dels conceptes i fer-los més emocionals però encara mantenint part de la seva essència cultural.

Finalment, pel que fa a l'impacte global, es pot afirmar que One Piece ha tingut un paper important en la difusió de valors d'origen japonès arreu del món. Alguns conceptes com *nakama* o el *bushidō* han estat reconeguts i adoptats més directament pel públic, mentre que altres valors han estat interioritzats de manera indirecta a través de les emocions que generen les escenes i els personatges on apareixen. Aquest impacte fins i tot ha transcendit l'àmbit cultural i s'ha reflectit en l'àmbit social i polític, convertint elements de l'obra en símbols de llibertat, resistència i unitat.

En conclusió, One Piece no només representa valors tradicionals japonesos, sinó que els reinterpreta i els projecta a escala global, convertint-se en un pont entre la cultura japonesa i el públic internacional. Aquesta combinació de fidelitat al concepte tradicional i la seva reinterpretació, contribueix a enriquir el significat de l'obra i a afegir-li una profunditat cultural que reforça el seu impacte global.

Bibliografia

Nihongo Master. (2025a). *仲間 (nakama) – Meaning of 仲間 (なかま) in Japanese.* https://www.nihongomaster.com/japanese/dictionary/word/40871/nakama-%E4%BB%B2%E9%96%93-%E3%81%AA%E3%81%8B%E3%81%BE

Nihongo Master. (2025b). *友達 (tomodachi) – Meaning of 友達 (ともだち).* https://www.nihongomaster.com/japanese/dictionary/word/52014/tomodachi-%E5%8F%8B%E9%81%94-%E5%8F%8B%E3%81%A0%E3%81%A1

Self Taught Japanese. (2024, February 13). *Japanese word deep dive: "nakama" (仲間) [as heard in One Piece]*. https://selftaughtjapanese.com/2024/02/13/japanese-word-deep-dive-nakama-%E4%BB%B2%E9%96%93-as-heard-in-one-piece/

Wise & Shine. (2025, April 5). *Nakama: The Japanese concept of belonging and camaraderie*. https://wiseandshinezine.com/2025/04/05/nakama-the-japanese-concept-of-belonging-and-camaraderie/

Nagata, M. L. (2008). *Brotherhoods and stock societies: Guilds in pre-modern Japan*. *International Review of Social History, 53*(S16), 121–142. https://doi.org/10.1017/S0020859008003635

Japanese With Anime. (2017). *Nakama*. https://www.japanesewithanime.com/2017/03/nakama.html

Coto Academy. (2021). *Meaning of "nakama" and how it's used in Japanese.* https://cotoacademy.com/meaning-nakama-used-japanese-expressions/

CBR. (2025). *One Piece & Japanese concepts you can't appreciate without cultural context*. https://www.cbr.com/one-piece-details-concepts-nakama-japanese-culture/

ProQuest. (s.d.). *Scholarly articles on Japanese social relations*. https://www.proquest.com

J-STAGE. (s.d.). *Japanese Journal of Developmental Psychology*. https://www.jstage.jst.go.jp

Motenas Japan. (2025). *Bushido: The way of the Samurai.* https://en.motenas-japan.jp/bushido_japan/

Nippon.com. (2019, 22 de maig). *Bushidō: la base ética del espíritu japonés.* https://www.nippon.com/es/japan-topics/g00665/

Paul, P. K. (2023). *Influence of GIRI (Social Obligations) in Ancient and Contemporary Japan*. https://www.researchgate.net/publication/371291924_Influence_of_GIRI_Social_Obligations_in_Ancient_and_Contemporary_Japan

Doi, T. (1966). *GIRI-NINJO: An Interpretation. Psychologia, 9*(1), 7–11. https://www.jstage.jst.go.jp/article/psysoc/9/1/9_1966.7/_pdf/-char/ja

Doi, T. (1966). *GIRI-NINJO: An Interpretation. Psychologia, 9*(1), 7–11. https://www.jstage.jst.go.jp/article/psysoc/9/1/9_1966.7/_pdf/-char/ja

Sknihongo. (2026). *勇気 (yuuki) – Significado en japonés.* https://sknihongo.com/es/jisho/%E5%8B%87%E6%B0%97-yuuki/

JapanGov. (2014). *Wa.* Retrieved from https://www.japan.go.jp/tomodachi/2014/summer2014/wa.html

MBL. (2025). *Wa (和): The harmony in Japanese culture*. LinkedIn. Retrieved from https://www.linkedin.com/pulse/wa-%E5%92%8C-harmony-japanese-culture-medical-biological-laboratories-co-17djc

Guidable. (2021). *4 terms that illustrate Japanese culture.* https://guidable.co/culture/4-terms-that-illustrate-japanese-culture/

Hana Asia Office. (2024). *Gaman Spirit (我慢) of Japanese.* https://hana-asia-office.com.vn/en/doi-tac/gaman-spirit-%E6%88%91%E6%85%A2-of-japanese/