

ARTICLE

Ang Pagsasa-*kawaii* ng Paggawa/Manggagawa sa “Aggressive Retsuko”

Cris R. Lanzaderas

University of the Philippines Los Baños

crlanzaderas@up.edu.ph

Abstrak

Matagal nang naging bahagi ng buhay ng mga Hapon ang *kawaii* o *cute culture* bagama't ang konseptong ito ay naging higit na popular lamang sa simula ng 70s hanggang 90s. Gayunpaman, dahil ang paglikha at pagkonsumo ng mga produkto ay nauugnay sa kulturang ito, nagbago ang anyo at porma nito upang umangkop sa mga konsyumer. Halimbawa, naging kapansin-pansin ang paglikha ng Sanrio, isang kompanyang nakasentro sa produksyon ng *kawaii*, ng mga karakter na tumutugon sa nagbabagong panlasa ng mga manonood at tagatangkilik nito. Kaugnay nito, nilalayon ng papel na ito na bigyang-kahulugan ang *kawaii*, ilarawan ang kasaysayan nito at ipakita kung paano ginamit ang konsepto/kulturang ito para mapasok ng Sanrio ang isang merkado na hindi nito target noon – ang mga manggagawa. Kakasangkapanin naman ang anime series na *Aggressive Retsuko* o *Aggretsuko* (2018-2023) at mga tauhang tampok sa palabas na ito upang maipakita ang pangangapital ng nasabing kompanya sa imahen ng *kawaii* at sa imahen ng inaaping kawani. Lumilitaw na bagama't ang palabas ay naglalayong katawanin ang realidad ng higit na nakatatandang manonood at konsyumer, isinusulong lamang din ng serye ang pagpapanatili ng relasyong pyudal sa pagitan ng mga manggagawa at kawani sa likod ng mapaglaro at kakaibang mundo ng *kawaii*.

Mga susing salita: manggagawa, kulturang popular, *kawaii*, anime, Sanrio, *Aggretsuko*

Sa pagbabalik ng mga Marcos sa pinakamatataas na posisyon sa gobyerno (si Imee ay isang senador samantalang si Sandro, na anak ni Marcos Jr., ay isang kongresista), naging usap-usapan din sa social media ang pag-ere ng *live action adaptation* ng anime na Voltes V. Naging patok noong panahon ng diktaturya ng nakatatandang Marcos ang Voltes V, kasama ng iba pang anime na napapabilang sa tinatawag na *mecha* o iyong mga nagtatampok ng mga robot,. Isinasalaysay ng Voltes V ang kuwento ng limang taong nagsasama-sama upang labanan ang mga Boazanians na nagtatangkang sakupin ang daigdig. Sumahimpapawid ang mga episodyo nitong English-dubbed sa GMA at ipinatigil din sa pag-ere ni Marcos, Sr. dulot ng iba't ibang dahilan. Kabilang na rito ang pagpapakita ng imahen ng karahasan na iniwasan diumano ni Marcos, Sr. na mapanood ng mga batang Pilipino noon, maliban pa sa politikal nitong implikasyon sa iba pang mga manonood (Garcia).

Makalipas ang ilang dekada, masasalamatin din ang impluwensya ng anime sa mga protestang naganap sa Chile sa pagtatapos ng unang dekada ng bagong milenyo. Sa papel ni Camilo Diaz Pino na *Weaponizing Collective Energy: Dragon Ball Z in the Anti-Neoliberal Chilean Protest Movement*, ginamit bilang pangunahing paksa ang mga nagpoprotestang kabataan at mag-aaral at ang kanilang pagtatanghal ng isang ikonikong eksena sa Dragon Ball, isang *shonen* na nagtatampok ng pakikipagsapalaran ng tauhang si Goku. Sa eksenang ito, pinagsama-sama ng mga mamamayan ng buong daigdig ang kanilang lakas upang matalo ni Goku, ang protagonista, ang antagonistang si Frieza. Sa naganap na protesta noong 2011 para sa pagpapanawagan sa mga repormang pang-edukasyon at panglehistatura, simbolikong kinatawan ng isang literal na malaking isperikal na bola ang pinagsama-samang “enerhiya” ng mga mamamayang Chileno laban sa kanilang mapaniil na gobyerno (Pino 202).

Pinatutunayan ng mga pangyayaring ito sa Chile at sa Pilipinas ang ‘di-matatawarang impluwensya ng anime sa sosyo-politikal na kamalayan ng mga manonood at mamamayan. Ngunit malinaw na

hindi naman sinadyang likhain ang mga anime na nabanggit upang kumatawan sa matagal nang hangaring paglaya ng mga bansang kokonsumo sa mga produktong ito. Ibig sabihin, mahihinuha na ang paglikha ng kahulugan at ang paggamit sa mga simbolong mapapanood sa mga anime tulad ng Voltes V at Dragon Ball ay naiiwan sa kamay ng mga mismong manonood – kahit na mga bata ang pangunahing target na merkado nito. Binabanggit ni Sandra Annett, sa kaniyang artikulong *From Vulnerable Minds to Cosmopolitan Affect: Child Fans of Anime in the 1960s–1980s* na bata at “*family audiences*” ang kalakhan sa mga manonood ng anime sa Japan at sa mga Kanluraning bansang nag-i-import ng produktong ito (25). Ganito rin ang kaso ng ilang bansa sa Asya. Halimbawa, sa Hongkong at sa Pilipinas, makikita ang pag-target sa nakababatang manonood sa pagsasama ng anime sa TV *programming* sa umaga at sa hapon na itinuturing na mga oras para sa “*children’s programming*.” Sa China naman, ang pagkalantad ng mga kabataang mag-aaral sa anime at iba pang popular na panooring Hapon ang naging dahilan ng pagtaas ng demand sa mga ito na siyang nagdulot ng malalang kaso ng *piracy* sa Hongkong at Shanghai (Bravo 35).

Kung gayon, masasabing sentral ang bata at ang imahen ng kaniyang pagka-inosente sa pagkonsumo sa anime at malaki ang papel ng merkado ng *children’s programming* sa patuloy na paglikha pa ng anime/*Japanese content*. Subalit sa kabila nito, tulad ng inilarawan ng naging epekto ng Voltes V at Dragon Ball sa mga manonood na Pilipino at Chileno, hindi maitatanggi na kalakhan ng tagatangkilik ng pambatang anime ay mula sa *adult* at *working population*. Ito ang landas na sinimulang tahakin ng Sanrio at ng paglikha nila ng mga tauhang papasok sa estetikang pambata habang sinasalamín din ang interes ng mga konsyumer na nakatatanda sa pamamagitan ng global na penomenong tinatawag na *kawaii*.

Sa ganitong tanaw, nilalayon ng papel na ito na bigyang-kahulugan ang *kawaii* at ilarawan ang kasaysayan nito at kung paano ginamit ang konsepto/kulturang ito para mapasok ng Sanrio ang isang merkado na

hindi nito target noon – ang mga manggagawa. Kakasangkapanin naman ang anime series na *Aggressive Retsuko* o *Aggretsuko* at mga tauhang tampok sa palabas na ito upang maipakita ang pangangapital ng nasabing kompanya sa imahen ng *kawaii* at sa imahen ng inaaping kawani. Gayundin naman, hangad ring maging bahagi ang pag-aaral na ito sa umuusbong na mga pag-aaral sa anime at iba pang popular na kulturang Asyano na nakasulat sa wikang Filipino at sa mga wika sa Pilipinas. Gayundin naman, nais ng pag-aaral na mailapit sa mas malawak na populasyon ang pag-unawa sa mga lokal at global na penomenong nakaaapekto sa ating bansa.

Kawaii at “capitalism of the cute”

Bago taluntunin ang papel ng Sanrio sa paglikha at pangangapital ng kulturang *kawaii*, mahalagang maisakonteksto ang penomenon na isa ring malaking industriya. At bagaman isinilang sa bansang Japan, itinuturing ng mga eksperto ang *kawaii* bilang isang “modernong” konsepto sa nasabing bansa. Sa pag-aaral nina Lieber-Milo at Nittono (1), binansagan nila ang *kawaii* na “widely used” at “beloved” sa modernong Japan. Samantala, sa artikulo ni Kumiko Sato na *From Hello Kitty to Cod Roe Kewpie: A Postwar Cultural History of Cuteness in Japan*, ang konsepto ng *kawaii* sa modernong lipunang Hapon ay hindi nalalayo sa konsepto ng “cute” sa wikang Ingles (38). Gayunpaman, nagsasanga sa tatlo ang pagpapakahulugan ng *kawaii* sa diksyunaryong Hapon na tinatawag na *Kōjien*: “1) *itawashii* (pitiable), 2) *aisubeki* (lovable), and 3) *chiisakute utsukushii* (small and beautiful)” (Sato 38). Sa unang pagbasa pa lamang sa pagpapakahulgan sa *kawaii*, kaagad maoobserbahan na tumutukoy ang salita sa pisikal na anyo ng isang bagay dahil sa liit o kagandahan nito. Gayunpaman, maaari ring maging tuntungan sa paggamit nito ang ugnayan sa kapangyarihan (*power relations*) sa pagitan ng tumitingin at tinitingnan.

Ang higit na modernong pag-unawa sa *kawaii* ay nagsimula lamang nang matapos ang Ikalawang Digmaang Pandaigdig. Sa natamong pagkawasak ng ilang susing siyudad sa Japan mula sa pambobombang

nukleyar na naging signos ng kanilang pagsuko, kinakailangang muling bumangon. Dekada 60, unti-unting nakabawi ang nasabing bansa na dahilan upang higit na maging “confident”, “relaxed” at “rebellious” ang kanilang “mood” (May 60-61). Nagbunga ito ng mas mapagpahayag (*expressive*) na kulturang “*shōjo*” na ang kahulugan ay “di-pa-kasal” na babae at naipapakita sa pananamit o fashion. Sa pagpasok ng dekada 80, niyakap na rin ito ng mga kalalakihan. Ayon kay Sharon Kinsella, guro sa Japanese Studies sa University of Manchester, ang mood na ito ay ang simula ng mas pamilyar na *kawaii* – ang “freedom” at “escape from the pressure of social expectations and regulations” (sa pagkakasipi kay May 61). Ang kalayaang umusbong sa kulturang ito ay ang “cute fashion” na siyang naging tatak ng *kawaii* – mula sa “serious, infantile, pink romanticism” ng 1980s, natransporma ito sa higit na “humorous, kitsch, androgynous” na estilo ng 1990s (Kinsella 220). Idinidikit din ang *kawaii* sa mga katawa-tawa at mapaglarong bagay at sa mga bagay na *pastel colored* maging sa kalikasan ng tao na ituring na “cute” ang ilang piling katangiang pisikal tulad ng malaking ulo, bilugang mukha, at malalaking mata, ang *kindchenschema* (*baby schema*) ni Konrad Lorenz (Nittono at Ihara, sa pagkakasipi kina Nittono et al. 2). Sa ganitong pagharaya ng tao sa “cute,” kusa tayong nagbibigay ng aruga at pagpapahalaga sa mga bagay na higit na maliit/mahina. Dito nagmumula ang pag-uugnay sa imahen ng bata – maliit, nangangailangan ng aruga, samakatwid ay *cute* – sa imahen ng *kawaii*.

Dahil sa unti-unting popularisasyon nito sa nakaraang mga dekada, umukilkil na ito sa iba’t ibang anyo o porma, kapwa sa babae at lalaking konsyumer – mula sa mga patalastas, mga produktong inilalako kahit mga gamit elektrikal tulad ng cellphones hanggang sa mga polisiyang pang-ekonomiko at panggobyerno (May 66). Taong 1983 nang maitalaga si Hello Kitty bilang U.S. UNICEF Children’s Ambassador (“Company History”), tanda ng mahalagang papel ng *kawaii* at maging ng Sanrio sa pagpapatakbo ng ekonomiya at pakikipag-ugnayang parlabas ng Japan. Bitbit din ng pagkilala kay Hello Kitty ang unti-unting dominasyon ng nasabing kompanya dahil sa pagkakaroon nito ng susing gampanin sa popularisasyon ng *kawaii* sa pamamagitan ng kanilang mga produkto.

Kay Hello Kitty nagsimula ang pagsikat ng Sanrio at sa kaniya rin nakapadron ang anyo ng iba pang popular na tauhang *kindchenschema* ng kompanya. At mula sa isang pusang may anyong tao na nagtataglay ng malaking ulo, maliit na katawang may matatabang bisig at paa, at matang tuldok lamang, lumikha na rin ang Sanrio ng mga karakter na papatok sa panlasa ng iba't iba pang pangkat ng mga tao–pangunahin ang mga babaeng pangunahing konsyumer nito sa simula. Ayon kay Christine Yano:

The range of goods of Sanrio concomitantly shifted from the practical to the decorative (including the decorated practical), and from the sober to the cute, accompanying a new generation of consumers. Eventually, as the acceptability of cute spread to a wider age range, Sanrio's market extended back again to the housewife, who could purchase cute items for her kitchen as well as her young child (46).

Maliban sa pagbabago ng panlasa ng pangunahing merkado, nag-ambag rin ang paghina ng kilusang mag-aaral sa Japan sa mas mabilis na paglawak ng kulturang *kawaii* noong 1970s. Para kay Sato, sinalamin ng *trend* na ito ang pagbabago rin ng pananaw ng mga Hapon mula sa “political idealism to postindustrial consumerism” at “consumption of things to consumption of images” (39). Sa ganitong pagbabago, tumawid din ang Sanrio sa konsyumer na bata tungong matanda, at kalaunan ay mula babae tungo sa mga lalaki na siyang naging hudyat ng paglawak ng naaabot ng kanilang mga produkto hanggang sa pagbebenta ng patok noong *kyarakutā guzzu* (character goods) na tinatarget ang lahat ng kasarian (Yano 47). Instrumental din ang pagdami ng mapagpipiliang produktong maaaring ikonsumo ang kultura ng pagreregalo sa Japan. Tinuntungan din ng Sanrio ang oportunidad na dulot ng tila pagiging obligasyon nang pagbibigay at pagtanggap ng regalo (o pasalubong). Sa gayon, napanatili ang “norm” at nalikha/naipagpatuloy ang “brand loyalty” habang inilalako rin ang isa sa mga pangunahing katangiang “ibinebenta” ng kompanya – ang *friendship* o pagkakaibigan (Yano 76; 102).

Nakatulong sa pangangapital sa bagong merkado ang krisis pang-ekonomiya sa Japan sa pagtatapos ng 1990s. Itinulak nito ang pagbabagong-anyo ni Hello Kitty (introduksyon ng Hello Kitty na may iba't ibang kulay) at sa pagpasok ng bagong milenyo, ang pagpapakilala kay Charmmy Kitty, ang kaniyang alagang pusang may disenyong gotiko na ibang-iba sa *pastel-colored* na kawaii (Sato 40). Mula rito, isinilang ang iba pang mga karakter ng Sanrio na nakapadron sa anyo ng kawaii (*kindchenschema* ni Lorenz) subalit lihis naman sa inaasahang naratibo nito. Noong 2013, ipinakilala nila si Gudetama, isang karakter na may anyong itlog na kumakatawan sa katamaran ng mga kabataan (Abad-Santos) at noong 2016, si Retsuko, isang *red panda*, na kumakatawan sa mga manonood at konsyumer na nasa sapat na edad na upang magtrabaho. Batay sa 2023 Sanrio Character Ranking na nilahukan ng mahigit apat na milyong boto, nasa ika-37 na puwesto ang nabanggit na tauhan (Peralta). Ang kaniyang popularidad bilang isang tauhang may natatanging kuwento ay naisulong sa pamamagitan ng pagkakaroon niya ng sariling anime series sa isang kilalang *streaming site*.

Si Retsuko at ang *Aggretsuko*

Ipinakilala ng *streaming platform* na Netflix ang *Aggretsuko* (pinaikling *Aggressive Retsuko*) na isang *original net animation* (ONA) tampok ang isang *red panda* na ginagamit ang *death metal karaoke* upang makaangkop sa arawang pagod sa trabaho (“Aggretsuko”). Sa kasalukuyan ay mayroon na itong limang *seasons* at isang espesyal na episodyong Pamasko na umere sa nabanggit na *streaming platform* mula noong 2018 hanggang 2023. Kaiba sa mga kinagigiliwang karakter ng Sanrio dahil sa kanilang “*pastel-colored*” at *kawaii* na buhay, si Retsuko ay itinanghal na karakter na sumasalamin sa mas nakatatandang tagatangkilik; “[i]t is Sanrio’s way of targeting an adult audience, while reinterpreting kawaii and contextualizing it in a contemporary setting, with contemporary problems to address” (Teodorescu 66).

Malinaw na tinutuligsa ng Aggretsuko ang nakasanayang tema at motif ng Sanrio at ng inaasahang buhay-*kawaii*. Tipikal sa *kawaii* o “cute” ang anyo ni Retsuko – isang *red panda* na may malaking ulo, tuldok na mga mata (batay sa *kindchenschema*), at nagtataglay ng ugaling *kawaii* (may kahinhinan, palaging nakatungo, at animo’y palaging *low profile*). Sa isang maikling *teaser video* ng Aggretsuko sa YouTube, bago pa ito ipalabas sa Netflix, ipinakilala ng karakter na si Retsuko ang kaniyang sarili na para bang sumasagot sa isang *slumbook* - 25 taong gulang na, walang asawa, Scorpio, at may *blood type A* (“Aggretsuko”). Gayunpaman, nasusubok ang kaniyang pagka-*kawaii* kapag pumapasok na ang usapin ng hanapbuhay sapagkat uminog ang unang bahagi ng serye sa kaniyang pakikipagsapalaran bilang bagong kawani ng isang *accounting firm* sa lungsod ng Tokyo. Labas pa sa *adjustment* sa kaniyang mga bagong kasama sa trabaho, higit na nagbibigay sa kaniya ng pagsubok ang politika sa loob ng opisina at ang amo niyang baboy na mababa ang pagtingin sa kaniya (tinatawag siyang “*short-timer*” dahil sa kaniyang tangkad at pahiwatig na rin sa antas ng kaniyang posisyon) gayundin ang kaniyang paghahanap sa buhay-pag-ibig.

Maraming mga artikulo at *blog* ang pumuri sa representasyon ni Retsuko sa bagahe ng isang manggagawa sa opisina. Sa isang rebyu na inilathala sa magasing *Psychology Today*, kinilala ang ambag ni Retsuko at ng anime na kaniyang pinagbibidahan upang maiangat ang diskurso sa lusog-isip (*mental health*), usaping kasarian, at “*power dynamics*” sa isang espasyo ng paggawa (Plata). Dagdag pa nito, itinataguyod din ni Retsuko ang halaga ng *self-expression* at balanse sa personal na buhay at trabaho. Tinawag namang “*relatable*” ng *Japan Today* ang Aggretsuko partikular na sa mga kababaihan dahil, bagaman satirikal, sinasalamin naman nito ang realidad sa loob ng mapang-aping opisina kung saan *sexist* ang namumuno at inaabuso ang mga manggagawa (Wilmot).

Kasabay ng pagpuri sa kinakatawan ni Retsuko, maging ang *red panda*, ang hayop na inspirasyon sa kaniyang disenyo, ay nagiging paksain din ng pagkakaroon nito ng katangiang *kawaii*. Sa ilang bahagi ng Nepal, ginagamit bilang kasuotan ang balat at balahibo ng *red panda*. May

paniniwala na proteksyon ito laban sa pag-atake ng mga agresibong elemento habang sa ibang bahagi naman ng Bhutan, may kaakibat na kamalasan kung maririnig ang “alulong” nito (Glatston at Gebauer 13). Sa pananaliksik nina Angela Glatston at Axel Gebauer nakasaad na limitado ang nasasaklaw na teritoryong nagsisilbing tirahan ng *red panda* subalit marami-rami naman ang representasyon nito sa popular na anyo ng panitikan (18). Sa Japan, mayroong dalawang produksyong *animation* ang kinikilalang “culturally significant” na may tauhang *red panda*: isang pelikula, ang *Tale of the White Serpent* (1958) at isang seryeng pantelebisyon, ang *Jungle Book Shonen Mowgli* (1989) (Glatston at Gebauer 18). Samantala, sa mga Kanluraning produksyon, ilan sa popular na pelikulang nagtanghal ng tauhang *red panda* ay ang *Barbie as the Island Princess* (2007) ng Rainmaker Animation, ang *Kung Fu Panda* (2008) ng DreamWorks Animation, at ang *Turning Red* (2022) ng Disney-Pixar. Itinampok din ang *red panda* sa seryeng *animation* na *The Legend of Korra* (2012-2014) ng Nickelodeon.

Sa lahat ng mga nabanggit na produksyon, palaging papel ng *red panda* ang maging mabuting alalay ng protagonista at magbigay ng inspirasyon sa manonood partikular na sa mga bata at ito ang imahen ng *red panda* na itinatanghal ni Retsuko sa loob ng opisina. Karaniwang kimi, maamo, at mapang-unawa sa kaniyang mga katrabaho sa kabila ng *stress* na idinudulot ng mga ito. Naaangkop, kung tutuusin, ang paggamit ng *red panda* upang katawanin ang ugali at gawing inaasahan sa mga kawani lalo na sa mga kababaihan. Sa ulat ng BBC hinggil sa ilalabas pa lamang noon na seryeng anime, binanggit na ang pagiging “maamo” ay katangiang dapat taglayin ng isang empleyado lalo na sa lipunang Hapon:

In a society which puts a lot of value on politeness, you don't often see people expressing raw emotions in public and the Japanese language doesn't have equivalents to the everyday profanities you might hear muttered at work in English. (Oi)

Para sa nagdisenyo ng karakter na si Yeti, sinasalamín ng kalagayan ni Retsuko ang karanasan ng kawaning Hapon at kabilang na dito ang uri

ng kanilang pook-paggawa at ang buhay na kakabit nito (Oi). Sa parehong artikulo ng BBC, naibahagi naman ng mga babaeng kawani ang higit na paghihigpit sa kanila. Halimbawa, ramdam nila ang pangangailangan na palaging magmukhang “*cute*” (maging kimi at mahinhin) at kumilos ayon sa inaasahang gawi ng isang babae sa Japan. Sa isa pang paglalarawan, maging ang kanilang *social life* ay apektado ng inaasahan sa isang babaeng kawani – mula sa bibilhing pagkain sa isang restawran hanggang sa iinumang nilang alak.

Ang realidad na ito ng lipunang Hapon, na bagaman itinuturing na isa sa pinaka-industriyalisadong bansa sa Asya, ay ang araw-araw na hinaharap ng kawangin itinatali pa rin sa konserbatismo, tradisyon, at pyudal na sistema. At ang katotohanang ito ang inihaharap ng *Aggretsuko* sa kaniyang mga manonood nang walang pagtatanggì. Gayunpaman, sa kabila ng mapait na realidad na hinaharap ng karakter at ng mismong nanonood, napapalabnaw ito ng mga katangiang *kawaii* na itinatanghal pa rin ng palabas. Sa ganitong siste, sa kabila ng “matapang” nitong paglalahad sa kalagayan ng api at inaabusong empleyado, nagiging katawa-tawa, at sa kalaunan ay katanggap-tanggap ang kalagayan ng manggagawa at ng kaniyang paggawa.

Ang Pagsasa-*kawaii* ng Paggawa

Nagsimula ang *kawaii* sa kahulugang may negatibong konotasyon. Sinasabing nagmula ito sa salitang *kawayui* (Edo era ng Japan) na nangangahulugang “namumula dahil sa kahihyan” (Nittono 81). Dagdag pa, sa pagitan ng ika-12 hanggang 16 na siglo, ginamit din ang *kawayui* bilang pantawag sa isang sitwasyong “kaawa-awa” at pantukoy sa mga “mahihinang” miyembro ng isang komunidad. Ngunit nang sumapit ang huling bahagi ng ika-19 na siglo (Edo era sa Japan), naglaho rin ang negatibong kahulugan nito at naiwan na lamang ang emosyong nagbubuhay sa awa – ang pag-ibig at pag-aalala (*love and care*) (Nittono 81-82).

Nakaugnay rin sa sinaunang pagpapakahulugan sa *kawaii* sa madalas na paggamit ng hayop upang katawanin ang mga nabanggit na emosyon. Ganito ang ating nadarama kung tayo ay may *pets* o alaga - ang pangangailangang makapagbigay ng kalinga at pag-aaruga. Sapagkat tayo ang nagsisilbing “magulang” ng mga ito, may responsibilidad ang tao na kalingain ang hayop. Sa papel ni Laura Miller na *Japan’s Zoomorphic Urge* (2010), ipinaliwanag niya na ang paggamit ng imahen ng hayop at ang taglay nitong mga katangiang *kawaii* ay pagmamaskara sa “problematikong realidad.” Aniya, nagagamit ang *cuteness* bilang tsapa at palusot upang suriin at punahin ang namamayaning kaayusan (Miller 70). Bagaman sa higit na pagsusuri, ang paggamit ng hayop sa kanilang anyong *kawaii* ay nagsisilbing “*cushion*” lamang upang maging katanggap-tanggap sa manonood ang pagtalakay sa malalaking usapin ng bayan at nagtatapos lamang din ito sa pagtingin na ang anomang pang-aapi ay malalampasan din.

Subalit sa *Aggretsuko*, ang *kawaii* ay lumulundo sa pagpapakita ng kawalan ng pag-asa ng pangunahing tauhan nitong si Retsuko. Magmula sa kaniyang paggising hanggang sa mga oras ng trabaho sa loob ng opisina, sinasalamon nito ang “kaawa-awang” sitwasyon niya bilang isang kawani – kung paano niya tinitingnan ang kaniyang hanapbuhay, ang kaniyang mga kasama sa opisina, at maging ang kaniyang sarili. Sinasalamon nito ang teorya ni Karl Marx hinggil sa *alienation* sapagkat tanggap na ni Retsuko ang kaniyang aping kalagayan at itinuturing na lamang siyang isang *disposable* na bahagi ng kompanya. Ang nagiging sandigan na lamang ng kawawang kawani ay ang mga gabi ng pagkanta ng *death metal karaoke* (Tauber).

Tinawag naman ni Alice Teodorescu na “eskapismo” (*escapism*) ang paraan ni Retsuko upang mapanatili ang matiising disposisyon sa opisina at maipakita pa rin ang respetong inaasahan sa isang kawani (66). Sa pamamagitan ng pagkanta ng *death metal*, nagkakaroon ng *release* ang karakter sa lahat ng kaniyang galit (*rage*) matapos ang panlalait at pangmamaliit at ang walang hanggang utos at trabaho ng kaniyang amo gayundin ang labis na pakikialam ng kaniyang mga katrabaho sa

personal niyang buhay. Ang pagtakas na ito ay nagkakaanyo pa, hindi lamang sa garalgal na tinig na tatak ng *death metal*, kundi sa literal na pagbabagong-anyo ni Retsuko dahil pansamantalang naglalaho ang tipikal na larawan ng *kawaii*. Sa kabuuan ng pagkanta ni Retsuko, napapalitan ng pangil ang kaniyang mga ngipin, tumatalim at nanlilisik ang kaniyang mga bilugang mata, lumilitaw sa kaniyang noo ang *Japanese character* para sa *rage*, at nagiging malaya ang mga kinikimkim niyang matatalas na salita – malayong-malayo sa *kawaii* na bitbit ng mga naunang karakter na binuo ng Sanrio. Gayunpaman, tulad ng inaasahan sa “eskapismo”, malinaw na ang mga gabi ng *death metal karaoke* at ang transpormasyong ito ay pansamantalang “santuwaryo” lamang ni Retsuko sapagkat eskapismo man o alienasyon, inaasahan na sa paglabas niya ng establisyimento, magbabalik ang kaniyang tungkulin bilang isang kawani at muli na naman siyang haharap sa kaniyang trabaho. Pagtakas man o pag-iwas (alienasyon), kapwa humahantong naman ang dalawang pagsipat na ito sa pagbuo kay Retsuko bilang *kawaii* - maliit, mahina, at kimi.

Ang “kakimian” na inilalarawan sa isang tauhang *kawaii* na palaging nakayuko at ikinahihiya ang kilos o gawi ay agad nang inilantad sa unang episodyo pa lamang ng *Aggretsuko*. Pinamagatang “The Beginning of Despair”, ipinakilala ng episodyo si Retsuko na nakahandang harapin ang bagong trabaho sa isang *accounting firm*, nagniningning ang mga mata at masiglang pinagmamasdan ang opisinang naliligiran pa ng mga talulot ng *sakura*, na biglang puputulin lamang ng kaniyang pagkapatid. Ang insidenteng ito ang magsisilbing transisyon sa kaniyang kasalukuyang sitwasyon, limang taon pagkatapos niyang matanggap sa nasabing trabaho kung saan inaaglahi na niya ang paggising, kinasusuklaman ang pagkokomyut, at pinandidirihan ang mga sariling pagkakamali. Sa mga susunod na episodyo, ganito rin niya muling haharapin ang panibagong araw at oras ng trabaho.

Gayunpaman, pinatitikim din si Retsuko ng oportunidad na “makalaya” mula sa naratibo ng siklikal na buhay. Halimbawa, sa Episodyo 5 na

may pamagat na “Exposed”, ipapakita ang isa pang pinagkakaabalahan ni Retsuko - ang pagdalo sa yoga. Sa mga araw na hindi siya pumupunta sa karaoke ay ito ang nagsisilbi niyang “pahinga.” Subalit maging ang daigdig niyang ito ay hindi ligtas sa mata ng mga kasamang manggagawa. Magiging miyembro rin ng kaniyang klase sa yoga ang ilang katrabaho at mapapansin ng mga ito ang pagiging ilag ni Retsuko. Kalaunan, maisisiwalat ang dahilan ng kaniyang pag-iwas: ayaw rin niyang makipagkaibigan dahil sa huli, mga katrabaho lang din sila at nag-eehersisyo lamang siya upang sa hinaharap ay maging kaakit-akit sa isang posibleng asawa. Kung gayon, ang mga inihahaing pamimilian ng kalayaan/paglaya ay pawang ilusyon lamang - mga patikim na ipinapakita sa anime bilang paglilimi ni Retsuko sa mga *job advert* sa tren, pagkakaroon ng iba pang pagkaabalahan, o sa pagiging *indifferent* sa mga kasamahan, tulad ng ipinakita sa Episodyo 5, kahit nagkakaisa naman sila sa iba’t ibang usapin sa opisina.

Ang ilusyon na ito ay lalong matingkad na inilarawan sa Episodyo 3. Nagsimula ang episodyo, na may pamagat na “Short Timer”, sa isang eksena kung saan nakapanayam ng isang *reporter* si Retsuko at naitanong ang kaniyang kalagayan sa opisina. Dahil batid ng bida na itatago ng *reporter* ang kaniyang pagkakakilanlan sa pamamagitan ng pagbabago ng kaniyang boses at pagpapalabo ng mukha, nakita niya itong oportunidad upang ilantad ang kaniyang kawawang kalagayan nang walang pangamba. Aniya:

He [ang kaniyang amo] always dumps a bunch of work on me right before I’m supposed to leave the day...And he makes fun of me all day because I’m a girl...And all he does at work is sit at his desk and sweat like a pig, and talk about golf! (00:33-01:00)

Sa akala na maitatago ng pinalabong mukha at pinalalim na boses, naipahayag ni Retsuko ang kaniyang inis na naiiba sa kaniyang palihim na *release* sa pagkanta ng *death metal karaoke* na kalaunan ay matutuklasan din naman ng kaniyang *supervisor* sa opisina.

Sa episodyo ring ito, isang kaibigang pusa ang naglatag kay Retsuko ng isang *business venture* sa pamamagitan ng *online selling*, isang oportunidad na alam niyang mainam na gawing “*escape*” mula sa kaniyang mapang-abusong trabaho.

Malikhain ang naging paraan ng episodyo sa pagpapakita sa manonood ng *kawaii* na personalidad ni Retsuko. Palagiang “*cute*” ang kaniyang pagpapahayag ng kaligayahan (kulay rosas na pisngi, abot-taingang ngiti, at nagniningning na mga mata) sa tuwinang nahaharap sa isang oportunidad ng pagtakas. Maliban pa ito sa mga pagkakataong humaharap sa mga kasamang may mas mataas na posisyon o mas matanda sa kaniya kung saan higit namang napapatampok ang kimi at mahiyain niyang personalidad (nakayuko at hindi direktang tumitingin sa kausap). Lalo pang napapatingkad ang kaniyang kakimian nang hindi basta-bastang pagpapakita ng labis-labis na emosyon sa loob ng opisina at sa hindi na rin nakakagulat na pagkakataon, na itatanghal din sa iba pang episodyo ng serye, sa labas din ng kaniyang pook-paggawa.

Kaawa-awa rin ang naging paglalarawan sa kaniya nang pagalitan ng kaniyang *supervisor* na si Ton matapos nitong malaman ang ginawang pagpapainterbyu sa telebisyon. Makikita rito ang isang Retsuko na nagsisisi sa kaniyang ginawa habang kinakalkula ng amo ang “ginagastos” sa kaniya ng kanilang kompanya. Dito mabubura ang kaniyang ilusyon at paghahangad na makatakas.

Nagtapos ang episodyo sa makahulugang paghahanap nina Retsuko at Puko. Malungkot na ipinahayag ni Retsuko ang pagtanggì sa *online business* ni Puko. Matapos niyang pagtabihin ang presyo ng kaniyang pangarap at ng kaniyang realidad, na ipinamukha sa kaniya ng kompanya, sa huli ay napagtanto ni Retsuko na hindi rin niya kakayaning tuparin ang kaniyang nais. Mula mismo sa kaniya, naipakita ang lantad na pagtanggap ng manggagawa sa kaniyang aping kalagayan at sinang-ayunan pa ito ni Puko gamit ang isang monologo hinggil sa pagiging “*inspirasyon*” at “*driving force*” ng mga ordinaryong kawani ng mga kompanya para sa mga tulad niyang nasa *gig economy*. Para sa

kanilang mga nasa impormal na sektor, ang mga manggagawang sukat ang oras ng paggawa ay ang batis ng kanilang ekonomiya, na sa halip na aglahiin at itakwil ang mapang-abusong sistema, dapat ay yakapin pa ito sapagkat marami ang umaasa sa kanila. Iginiit ni Puko na nabubuhay lamang siya sa pangarap sapagkat wala sila kung wala ang mga nagtitiis at maayos na nagbabayad ng buwis samantalang si Retsuko ang siyang nabubuhay sa realidad. Sa eksenang ito, dramatiko at makabagbag-damdamin ang pagtatagpo ng dalawang aping sektor subalit sa katotohanan, lalo lamang nalugmok ang pangunahing tauhan sa hindi direktang pagmumungkahi ng patuloy na pagtitiis at pagsasakripisyo.

Sa unang tingin, masasabing matapang ang tangkang ito ng Sanrio sa languyin ang isang naiibang mundo ng *kawaii* - narito ang “cute” na tauhang humaharap sa mga suliranin ng pagtanda at ng tunay na buhay. At ang mga suliranin ay nawawaglit sa pag-awit ng *death metal* at pagdalo sa mga klase sa yoga. Subalit, sa huli, ayon nga kay Teodorescu (67-68), bagaman binubuksan ng *Aggretsuko* ang talakayan sa aping kalagayan ng manggagawa sa loob ng mga opisina, palpak din naman ang eskapismong ipinapakita ng serye. Sa kabila ng mga pagtatangka ni Retsuko na kumawala mula sa nakapapagod na sistema sa loob ng kompanyang pinagtatrabahuhan, sa huli ay matatagpuan pa rin niya ang sarili sa parehong *office desk*. Higit pa rito, tinanggalan na rin siya ng kakayahang mangarap at pinagbitbit pa ng isang panibagong bagaheng iniatang sa kaniya ng kapwa rin niya aping manggagawa.

Siklo ang/ng Pang-aabuso

Diin ng unang *season* ng *Aggretsuko*, ang pagpapaunawa sa manonood sa kalagayan ni Retsuko bilang isang kawani. Sa mga sandali ng kaniyang paglalabas ng sama ng loob, tila ba natatawid natin ang *screen* at nakikipagkaisa tayo sa kaniya sapagkat ang kaniyang realidad ay ang realidad din ng nakararaming manggagawa at kawani. Sa sandaling pagyanig sa relasyong pyudal, na ginampanan ng isang karakter na *kawaii*, nabubuksan ang mga posibilidad ng paghihimagsik. Subalit sa

kabila ng ipinamamalas na katapangan ni Retsuko, nagsisilbi ring “pampalambot ng puso” ang kaniyang mga katangiang *kawaii* na kahit napapa-“*aww*” ang manonood sa imahen ng *cute* sa ating mga *screen*, sa loob ng opisina, ang kawani ay mananatiling kawani at ang amo ay nananatiling amo. Kung gayon, siklikal lamang ang ugnayan ng kapangyarihan sa isang tagpuang nakatanim sa daigdig na *corporate*.

Ito ang binigyang-diin ni Ton, ang among baboy ni Retsuko, sa Episodyo 7 ng unang *season* ng serye. Sa episodyong ito, matapos mapagsabihan si Ton ng *chief executive officer* (CEO) ng kompanya, ipinakita niyang kaya niyang maging “mabait” sa kaniyang mga tauhan. Kinilala naman ito ni Retsuko matapos niyang tanggapin ang alok na organisahin ang isang “*after-work*” na pagtitipon kung saan tinangka ng *red panda* na amuhin ang kaniyang amo. Dito naganap ang sa una’y iisiping “makabagbag-damdaming” tagpo, kung saan dulot ng kalasingan, nagkapatawaran sina Ton at Retsuko sa dahilang batid ng empleyado na ginagawa lamang ito ng amo upang pagtibayin ang kaniyang loob sa oras na siya na ang humawak sa mas mataas na posisyon sa opisina. “*You’ll be the shitty boss,*” ika nga ni Ton. Gayunpaman, dahil din sa labis na kalasingan, hindi sinasadyang maamin ni Retsuko na siya ang dahilan kaya napagsabihan si Ton ng CEO. Dahil dito, mawawalan ng silbi ang espesyal nilang ugnayan (*bond*) na nalikha sa pagsisimula ng *after-work* na pagtitipon at siyang nagpanumbalik sa mababang pagtingin ng amo sa kaniya. Matapos siyang laitin ni Ton sa pamamagitan ng isang *rap*, hinamon ni Retsuko ang kaniyang amo sa pagkanta ng *death metal* kung saan pinakawalan niya ang lahat ng kinimkim na galit at poot. Subalit dahil sa kalasingan ng lahat, walang ibang makakaalala ng kaisa-isang pagtatanghal niya ng *death metal* sa publiko.

Isiniwalat ng melodramatikong paghaharap nina Ton at Retsuko at ng kanilang “*karaoke battle*” ang ugnayang maihahalintulad din sa nangyari sa Episodyo 3. Saglit na ipinatitikim sa atin ang kalayaan ni Retsuko. Ipinasilip sa episodyong ito ang matalinghaga at literal na pagpapakahulugan sa “humanidad” ng kanilang opisina. Matalinghaga

sapagkat nakapaloob sa mensaheng sa likod ng pang-aaping nararanasan ng mga kawani, kalaunan ay aanihin din ang ginhawa at kapangyarihang bitbit nito dito. Literal naman itong matutunghayan ng manonood sapagkat sa mga sandali ng puso-sa-pusong pag-uusap ng amo at empleyado, lilitaw ang nagniningning na *background* at kasabay nito ang maningning ding mga mata ni Retsuko na sinamahan pa ng rosas na mga pisngi dulot ng kalasingan at “kilig” sa pagpapakita ni Ton ng kaniyang “tunay na intensyon”.

Ibinabalik ng mga paghaharap ng kawani at ng amo ang ubod at ugat ng *kawaii* - ang relasyon ng “tagapag-alaga” at “inaalagaan.” Nagbago man ito sa pagdaan ng panahon, tulad ng natalakay sa pag-uugat ng kasaysayan nito, ipinakikita pa rin ng *kawaii* ang awa sa mahina, ang simpatya sa maliliit, at sa kaso ng mga opisina’t korporasyon, ng uri ng pakikitungo ng *boss* sa kaniyang empleyado. Sinipi ni May si Brian McVeigh hinggil sa kultura ng *kawaii* sa malalaking korporasyon. Ito na rin ang maaaring lumagom sa itinampok ng unang *season* ng Aggretsuko partikular na ang mga Episodyo 3 at 7:

...[I]n corporations and other large organizations, it [konsepto ng *cute*] “reinforces vertical relations” of bosses to their subordinates, and especially of male superiors to their female inferiors, and at the same time “strengthens the notion that those in inferior relations require and need care and empathy from those in authority.” (90)

Naranasan ni Retsuko ang pang-aapi dahil sa kaniyang kasarian ngunit higit pa sa usaping ito, napapatingkad lamang ng naganap na paghaharap nina Ton at Retsuko ang realidad ng mga korporasyon. Sa loob ng mga organisasyong ito, gumagana ang hirarkiya ng mga kapangyarihang pinagbabangga upang mapanatili ang kung anomang kaayusang nagpapagana rito. Higit pa, inilantad na ang ikinilos ni Ton, sa anyo ng paghihiganti, ay dikta lamang din ng higit pang nakatataas sa kaniya. Kasabay nito, nagagamit din ang pag-uuri sa loob ng opisina upang ipalaganap ang kaisipan na sa oras na marating din ng kawani ang mga posisyong may dagdag na kapangyarihan, sila naman ang

magkakaroon ng pagkakataong “mag-alaga” sa higit na mababa sa kanila, na siya ring ipinunto ni Puko sa Episodyo 3.

Ganito inilarawan ng *Aggretsuko* ang pagpihit ng makinarya ng kapitalismo sa loob ng mga korporasyon. Kaya masasabing sina Retsuko, Ton, at iba pang mga tauhang *kawaii* ng *Aggretsuko* ay mga piyesa lamang na pinaikot at pinadudulas ng pangangailangang kumita at mabuhay o katulad ng iminumungkahi sa ibang episodyo, makahanap ng mas magandang oportunidad na labas sa *corporate world*. Subalit dahil sa katotohanan, wala namang kawala ang kawani sa sistemang ito, inilalako ng serye sa mga manonood ang iba’t ibang anyo ng posibleng pagtakas - *death metal karaoke*, *online business*, at yoga (at iba pa na higit na mailalarawan sa mga sumunod pang *season* ng *Aggretsuko*) subalit inihaharap pa rin naman sa mga konsyumer na pansamantala lamang ang lahat ng ito. Nakamaskara pa rin ang bigat ng katotohanan sa anyo ng mga tauhang *kawaii*. Sa huli, mas nagiging katanggap-tanggap para sa konsyumer ang mga imahen ng pang-aapi at pang-aabuso dahil ang inaapi ay *cute* at maituturing na bayani.

Kongklusyon

Mula sa Episodyo 7, unti-unti nang ibubunyag ng serye ang higit na personal na buhay ni Retsuko – ang kaniyang buhay-pag-ibig. Sa paghahangad ng isang pakikipag-ugnayang maaari pang sumalba sa katiting niyang katinuan bilang kawani, aktibong hinanap ni Retsuko ang tao (o hayop) na magiging solusyon sa kaniyang problema. Maliban dito, sa pagpasok ng ikalawang *season*, higit namang ipapakilala ang iba pang aspekto ng kaniyang buhay-kawani sa opisina at maging sa bahay.

Hindi maitatanggi ang representasyong tinangkang itanghal ng *Aggretsuko* sapagkat isinisiwalat nito ang mga usaping nakakulong lamang sa apat na sulok ng opisina partikular na sa tradisyunal at konserbatibong kultura ng pakikitungo sa Japan at maging sa iba pang bahagi ng Asya. Nabigyan din ng pagkakataon ni Retsuko na katawanin sa pamamagitan ng isang popular na midyum at karakter, hindi lamang

ang kawaning Hapon, kundi ang karanasan ng nakatatandang konsyumer ng mga produktong *kawaii*. Gayunpaman, malinaw man ang banggaan sa usapin ng iba't ibang katangian at aspekto ni Retsuko at ng iba pang karakter na inilalako ng Sanrio, kapwa pinalalangoy lamang tayo ng mga ito sa dagat ng konsumerismo. Ika nga ni Yano (ix), lumikha ang Sanrio ng isang mundo "*in which a consumer might live in interaction with a corporation and its products.*" Katulad ng itinanghal ni Retsuko sa mga naging halimbawang episodyo, inilalarawan pa rin ng serye ang kawani na mananatiling api, anuman ang kaniyang pakikipagtunggali para sa higit na makataong pook ng paghahanapbuhay. Gayundin, inaasahan siya na manatiling nakatungong susunod sa atas ng nakatataas sa kaniya. Nangangahulugang gaano man salaminin ni Retsuko o ng iba pang tauhang *kawaii* ang realidad ng isang kawani at itanghal man nito ang katotohanan sa likod ng buhay ng isang manggagawa, ang Sanrio, kasama ng iba pang korporasyon sa loob at labas ng Japan, ay babalik pa rin sa pagtataguyod ng orihinal na intensyon ng *kawaii* – ang pagpapairal ng kakimian at pagngiti sa gitna ng kaapihan at pang-aabuso.

Mga Sanggunian

Abad-Santos, Alex. "How Gudetama, a Lazy Egg Yolk with a Butt, Became an Unstoppable Cultural Phenomenon." *Vox*, 3 Abril 2017, www.vox.com/2017/4/3/14685348/gudetama-sanrio-hello-kitty-explained. Inakses 10 Abril 2024.

"Aggretsuko." *YouTube*, in-upload ng Netflix, 17 Abril 2018, www.youtube.com/watch?v=1n3xXuEyr40.

Annett, Sandra. "From Vulnerable Minds to Cosmopolitan Affect: Child Fans of Anime in the 1960s–1980s." *Mechademia: Second Arc*, tomo 11, blg. 1, 2018, pp. 25–43. *JSTOR*, doi:10.5749/mech.11.1.0025. Inakses 24 Marso 2024.

Bravo, Ma. Bernadette C. *Japanese Cultural Influence in the Philippines Through Anime's Popularity and Pervasiveness*. 2012. Waseda University, PhD Dissertation. *Waseda University Repository*, <https://waseda.repo.nii.ac.jp/records/25337>.

Garcia, Nick. "Why Did Marcos Ban 'Voltes V' During Martial Law?" *Philstarlife.com*, 8 Mayo 2023, www.philstarlife.com/news-and-views/746701-why-did-marcos-ban-voltes-v-during-martial-law?page=3. Inakses 18 Hunyo 2023.

Glatston, Angela R. at Axel Gebauer. "People and Red Pandas: The Red Pandas' Role in Economy and Culture." *Red Panda: Biology and Conservation of the First Panda*, pinamatnugutan ni Angela Glatston, William Andrew, 2011, pp. 11-25, doi:10.1016/B978-0-12-823753-3.00002-8. Inakses 30 Hunyo 2023.

Kinsella, Sharon. "Cuties in Japan." *Women, Media and Consumption in Japan*, pinamatnugutan nina B. Moeran at L. Skov, Routledge, 1995, pp. 220-54.

Lieber-Milo, Shiri at Hiroshi Nittono. "How the Japanese Term Kawaii is Perceived Outside of Japan: A Study in Israel. *SAGE Open*, tomo 9, blg. 3, 2019, pp. 1-7, doi:10.1177/2158244019869904. Inakses 24 Hunyo 2023.

May, Simon. *The Power of Cute*. Princeton UP, 2019.

Miller, Laura. "Japan's Zoomorphic Urge." *ASIANetwork Exchange: A Journal for Asian Studies in the Liberal Arts*, tomo 17, blg. 2, 2010, pp. 69-82, www.doi.org/10.16995/ane.208. Inakses 15 Hulyo 2023.

Nittono, Hiroshi. "The Two-Layer Model of 'Kawaii': A Behavioural Science Framework for Understanding Kawaii and Cuteness. *East Asian Journal of Popular Culture*, tomo 2, blg. 1, 2006, pp. 79-95, doi:10.1386/eapc.2.1.79_1. Inakses 24 Hunyo 2023.

Nittono, Hiroshi, et al. "English and Spanish Adjectives That Describe the Japanese Concept of Kawaii." *SAGE Open*, tomo 13, blg. 1, 2023, pp. 1-12, doi:10.1177/21582440231152415. Inakses 24 Hunyo 2023.

Oi, Mariko. "The Angry Red panda That is Japan's New Working Woman." *BBC*, 13 Pebrero 2017, www.bbc.com/news/world-asia-38606355. Inakses 4 Hulyo 2023.

Peralta, Isa. "This is 2023's most popular Sanrio character, according to worldwide poll." *Yahoo! News*, 27 Hunyo 2023, www.news.yahoo.com/2023s-most-popular-sanrio-character-194044616.html?guccounter=2. Inakses 30 Hunyo 2023.

Pino, Camilo Diaz. "Weaponizing collective energy: Dragon Ball Z in the Anti-Neoliberal Chilean Protest Movement, *Popular Communication*, tomo 17, blg. 3, 2019, pp. 202-18, doi: 10.1080/15405702.2018.1554807.

Plata, Mariana. "Aggretsuko: The Feminist Anime Shero." *Psychology Today*, 11 Mayo 2018,

www.psychologytoday.com/intl/blog/the-gen-y-psy/201805/aggretsuko-the-feminist-anime-shero. Inakses 6 Abril 2024.

Rarecho, manunulat at direktor. *Aggretsuko*. Fanworks at Netflix, 2016.

Sato, Kumiko. "A Postwar Cultural History of Cuteness in Japan." *Education about Asia*, tomo 14, blg. 2, 2009, pp. 38-42, www.asianstudies.org/publications/ea/archives/from-hello-kitty-to-cod-roe-kewpie-a-postwar-cultural-history-of-cuteness-in-japan/. Inakses 29 Hunyo 2023.

Tauber, Jeremy. "Work Sucks, I Know: The Marxist Horror of Aggretsuko." *Anime Feminist*, 11 Nobyembre 2022, www.animefeminist.com/work-sucks-i-know-the-marxist-horror-of-aggretsuko/. Inakses 7 Abril 2024.

Teodorescu, Alice. "Cuteness as Counterculture in Anthropomorphic Japanese Animation." *Ekphrasis*, tomo 25, blg. 1, 2021, pp. 57-69, doi:10.24193/ekphrasis.25.5. Inakses 20 Hunyo 2023.

"Why the 2022 Philippines election is so significant." *Al Jazeera*, 8 Mayo 2022, www.aljazeera.com/news/2022/5/8/why-the-2022-philippines-election-is-so-significant. Inakses 18 Hunyo 2023.

Wilmot, Amanda. "Netflix's 'Aggretsuko': Why It's so Relatable for Women in Japan." *Japan Today*, 19 Hulyo 2019, japantoday.com/category/entertainment/netflix%E2%80%99s-aggretsuko-why-it%E2%80%99s-so-relatable-for-women-in-japan?comment-order=latest. Inakses 6 Abril 2024.

Yano, Christine R. *Pink Globalization: Hello Kitty's Trek Across the Pacific*. Duke UP, 2013.

BIONOTE

Si Cris R. Lanzaderas ay isang guro sa UP Los Baños at kasalukuyang tagapag-ugnay (subject area coordinator) ng Departamento ng Filipino ng UP Rural High School. Nagtuturo ng wika at panitikan sa Junior High at research at creative writing naman sa Senior High. Mababasa ang ilan sa kanyang malikhaing akda sa mga publikasyon ng Sentro ng Wikang Filipino – UP Diliman, Likhaan: UP Institute of Creative Writing, Cultural Center of the Philippines, PUP Center for Creative Writing, at Lampara Books. Ang kaniyang mga artikulong pampananaliksik ay nalathala naman sa Malay ng De La Salle University at ImaheNasyon ng Mapua University. Kasalukuyang pangulo ng All UP Academic Employees Union – Balangay ng Los Baños at full time titosa kaniyang pamangkin na si Celestine.