

## **Aggretsuko: um retrato do mundo do trabalho entregue por *streaming***<sup>1</sup>

Yonara Aparecida SANTANA<sup>2</sup>  
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

### **RESUMO**

O presente artigo propõe analisar as relações de trabalho retratadas na série de animação japonesa Aggretsuko, com o objetivo de refletir metodologicamente os conceitos de comunicação, trabalho e linguagem como fundantes da atividade humana, produção de sentidos e construção de subjetividade, tendo como ancoragem teórica a Análise do Discurso (AD) de corrente francesa. Devido ao sucesso em diversas partes do mundo, com continuidade confirmada e presença no catálogo da Netflix nos últimos três anos, é possível concluir que há a identificação do público que o assiste com as situações vexatórias que a personagem principal enfrenta em seu local de trabalho.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação. Trabalho. Linguagem. Streaming. Anime.

Grande parte dos intelectuais citados neste trabalho corroboram com a ideia de que a atividade de trabalho humano é a causa final da sobrevivência e do desenvolvimento do homem sobre o meio em que vive.

Por meio dela, ao longo de séculos, os homens se desenvolvem biologicamente, psicologicamente, fisiologicamente e socialmente, assim como as ferramentas que cria e utiliza para facilitar os objetivos estabelecidos como resultado de seu trabalho.

Dessa maneira, a atividade de trabalho aqui retratada ultrapassa o conceito de mero emprego e é tida como um conceito extremamente complexo por englobar, ao mesmo tempo, processos subjetivos e únicos de sujeitos individuais, interações sociais e transformações globais.

Concomitantemente, a linguagem, adquirida pelo aprendizado no convívio social e possibilitada pelo aparato físico, psíquico e biológico humano, permeia como uma amalgama toda a atividade de trabalho, viabilizando o acúmulo de técnicas, experiências e conhecimentos que são passados de geração para geração em diferentes lugares do mundo, em períodos históricos distintos.

---

1 Trabalho apresentado no GP Comunicação e Trabalho, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

2 Mestranda do Curso de Ciências da Comunicação da ECA-USP, e-mail: yonara.santana@usp.br.

É, portanto, a linguagem, que engloba o pensamento e a fala, como veremos mais a diante, que viabiliza a existência da comunicação e de narrativas. Dentre elas, as de ficção, produtos culturais capazes de trazer à luz e retratar uma infinidade de pautas caras às sociedades.

Em um artigo redigido em 2003, sobre o encontro das narrativas ficcionais com os temas sociais, Maria Aparecida Baccega narra a fuga com ares de ficção de Paulo César Farias (sim, o PC Farias!) para exemplificar como os produtos culturais têm influência no real e vice e versa. No mesmo estudo, Baccega reproduz a fala da dramaturga cubana Íris D'Ávila: "em Cuba, todo o povo chorava com as novelas de Félix Cagnet e ao mesmo tempo fazia a revolução!".

Com a evolução das técnicas adquiridas ao longo dos anos por meio do trabalho humano, principalmente as que emergiram nas últimas duas décadas, com ênfase à internet, transformações impactantes ocorreram nos processos de produção capitalista. A indústria ficcional televisiva, assim como todos os outros setores econômicos, não passou ilesa.

Evoluem as técnicas e os aparatos comunicativos e a narrativa ficcional mantém-se como ferramenta de indagação utilizada pelo homem para retratar e indagar a si mesmo e a sociedade em que vive sobre assuntos que refletem, muitas vezes de maneira cruel, os tempos em que estão inseridos.

Nesta perspectiva, o presente artigo propõe a análise das relações de trabalho retratadas na série de animação japonesa *Aggretsuko*, produzida e distribuída pela Netflix, a partir de 2018, por meio de reflexões sobre os conceitos de comunicação, trabalho e linguagem como fundantes da atividade humana, produtora de sentidos e construtora de subjetividade, tendo como ancoragem teórica a Análise do Discurso (AD) de corrente francesa.

## **A TELEVISÃO E OS SEUS PRODUTOS CULTURAIS**

De acordo com Douglas Kellner (2001, p. 304), a televisão foi a principal responsável pela veiculação dos produtos culturais durante muito tempo e responsável por estruturar a sociedade por meio das narrativas de seus produtos audiovisuais em série. Para Baccega (2003), a ficção televisiva expõe conceitos e persuade a população, por meio da linguagem narrativa, que permite que a televisão atue como “uma "pessoa" capaz de transmitir uma infinidade de histórias e viabilizar, a seu modo, uma “conversação” capaz de proporcionar novas experiências:

Estabelecendo permanentemente as relações com a cultura, essas narrativas da televisão nos enredam e nos fazem navegar 'por mares' não apenas 'nunca dantes navegados' mas também pelos 'nunca navegáveis', ou só navegáveis no virtual. E cada vez saímos dessa experiência de navegação de modo diferente

daquele que começamos o percurso. Ajudando a compreender a escrita da 'carta marítima', ajuda-nos a chegar a terra com horizontes ampliados. E não reduzidos. E promovem a nossa inserção na dinâmica social. (BACCEGA, 2003 p. 9)

Inserida na lógica capitalista que tudo monetiza, desde a sua criação a televisão vem retratando e dialogando, por meio de suas produções, o contexto histórico de diversas sociedades. Atualmente, o contexto televisivo nacional e internacional é fortemente marcado pela presença do formato série e corresponde ao que Silva (2014) denomina como cultura das séries.

Mungióli (2017, p.2) explica que a dimensão cultural e simbólica desses produtos em conjunto com a sua importância econômica na indústria do entretenimento tem chamado a atenção de pesquisadores e viabilizado o que ela chama de “cultura das séries”. Com o advento dessa cultura expande-se, portanto, o volume da produção e do consumo desses produtos culturais audiovisuais em série.

Dessa forma, a televisão pode ser compreendida também como um conjunto padronizado de comportamentos e de práticas que estão associados à sua utilização pelas pessoas. Kellner (2001, p.13) explica que os produtos culturais audiovisuais não são meros “veículos de uma ideologia dominante nem entretenimento puro e inocente”, ao contrário, para ele, as produções incorporam discursos sociais e políticos que precisam ser interpretados criticamente e analisados pela ótica de sua inserção na economia, na política, nas relações sociais, além da maneira como são criados, veiculados e recebidos.

Em concordância com esse pensamento, o método teórico utilizado nesse artigo será a Análise do Discurso (AD) Francesa. Nascida na França, a AD surgiu com o intuito de compreender o momento político que assolava o país na década de 1960, por meio da análise dos discursos que eram produzidos.

Em suma, nessa abordagem, o discurso é caracterizado por três pilares: em primeiro lugar, ele ultrapassa o nível linguístico. Em segundo, ele “diz respeito a enunciados concretos a falas realmente produzidas” (BRANDÃO, 2012, p. 19). Por último, o conhecimento e domínio da língua. A análise, no entanto, não é puramente gramatical e envolve aspectos histórico-ideológico-sociais:

Ela leva em conta outros aspectos externos à língua, mas que fazem parte essencial de uma abordagem discursiva: além do contexto imediato da situação de comunicação, compreendem os elementos históricos, sociais, culturais, ideológicos, que cercam a produção de um discurso e nele se refletem. Considera-se o espaço que esse discurso ocupa em relação a outros discursos produzidos e que circulam na comunidade (BRANDÃO, 2012, p. 21)

Livre da imposição de uma grade de programação linear, o *streaming* veicula diversas produções audiovisuais televisivas em diferentes formatos (séries, novelas, documentários, filmes, shows, *reality shows*...) e frequência: diários, semanais ou mensais. Isso possibilita que vários tipos de experiências sejam entregues aos telespectadores. Tudo dependerá do que for mais conveniente à realidade de quem assiste o conteúdo.

A Netflix é uma das principais e mais conhecidas plataformas de conteúdo por *streaming*. Norte-americana, a companhia foi fundada por um matemático, Reed Hasting, e um publicitário, Marc Randolph, em 1997. Em 2010, a empresa estreia o seu serviço fora de seu país de origem. Em 2011, passa a atuar na América Latina. Em 2012, na Europa e, em 2016, mundialmente. Hoje, a empresa informa possuir 214 milhões de assinantes em 190 países:

At Netflix, we want to entertain the world. Whatever your taste, and no matter where you live, we give you access to best-in-class TV shows, movies and documentaries. Our members control what they want to watch, when they want it, with no ads, in one simple subscription. We're streaming in more than 30 languages and 190 countries, because great stories can come from anywhere and be loved everywhere. We are the world's biggest fans of entertainment, and we're always looking to help you find your next favorite story. (NETFLIX, 2021)

Foi em 2012 que a Netflix produziu o seu primeiro conteúdo próprio: o drama político *House of Cards*. A partir disso, a plataforma percebeu que a produção de conteúdo poderia ser extremamente rentável e passou a iniciar processos de aliança com produtoras capazes de entregar conteúdos considerados de qualidade (Lopes Junior, 2019, p. 37). No início de 2021 mais de 520<sup>3</sup> produções próprias foram estimadas pela mídia.

Assim, a Netflix finca o pé no modelo de negócio de plataforma de produtos, caracterizado pelo fornecimento de infraestrutura capaz de mediar diferentes grupos, por usar subsídios cruzados para capturar diferentes grupos de usuários, tendo uma arquitetura central que controla todo o conteúdo e possibilidades de interação. (Snircek, p.49).

## MUITO ALÉM DE UM DESENHO

Em seu trabalho de conclusão de mestrado, em Portugal, Lopes Junior (2019, p.56) explica que a animação é “a arte dos movimentos no desenho, enfatizando a concepção do formato animado de produção, a partir de aspectos criativos e filosóficos da arte”. Ao longo da dissertação é discorrida a animação como uma arte não-realista, contudo, subversiva, por

---

<sup>3</sup><https://www.revistabula.com/17223-todos-os-filmes-originais-netflix-classificados-do-pior-ao-melhor/#:~:text=A%20Netflix%20est%C3%A1%20investindo%20cada,plataforma%20do%20servi%C3%A7o%20de%20streaming>

possibilitar a viabilização do que o animador bem entender retratar.

Em suma, para Lopes Junior, a animação é vista como arte construída a partir do desejo do artista somada à perspectiva técnica (2019, p.57). O pesquisador enfatiza, entretanto, que essa visão meramente artística foi superada pela possibilidade de representações sociais e políticas de suas narrativas. É entre o fim do século XIX e início do século XX que o cinema de animação surge e torna viável a sua produção em alta escala, já que:

o trabalho manual árduo de confeccionar dezenas, centenas, às vezes, milhares de desenhos necessários para a produção de um filme é substituído pela produção em alta escala era um atrativo. Porém, após a segunda metade do século XX, há uma quebra nessa monotonia de produção de filmes de animação quando o cinema de animação se vincula à computação gráfica, que, por sua vez, facilitou todo o processo de produção de uma animação e estabeleceu, mais uma vez, uma relação entre a arte e a técnica (Barbosa Júnior, 2011, p. 19). (LOPES JUNIOR, 2019, p. 57).

Cinco anos após a primeira sessão pública de cinema realizada em 1900, pelos irmãos Lumière, o desenhista James Stuart Blackton viabilizou o primeiro filme de animação nos Estados Unidos. Entre 1913 e 1917, houve o predomínio da adaptação dos desenhos em quadrinhos para filmes de animação. Em 1923, nasce a Walt Disney Productions, responsável pela adaptação de contos de fadas e pelo caráter mercadológico que assume para as suas criações. Mickey Mouse aparece pela primeira vez na animação *Steamboat Willie*, de 1928. Em 1932, o estúdio produz o primeiro filme de animação realizado com a tecnologia Technicolor, “que promovia um sistema de três cores à produção e foi a primeira a ganhar um Oscar” (Lopes Junior, 2019, p.61). Em 1937, o primeiro longa-metragem de animação, *Snow White and the Seven Dwarfs*, é criado pelo estúdio, tornando-o nos anos seguintes sinônimo de animação.

Por volta de 1910, as plateias japonesas passaram a conhecer desenhos animados através dos cinemas, em curta-metragens mudos produzidos nos Estados Unidos:

A novidade logo motivou desenhistas japoneses a também se aventurarem, mesmo por iniciativa individual, nessa área. Seitarō Kitayama, a partir de seus primeiros estudos com papel e nanquim, em 1913, conseguiu produzir curta-metragens baseados em fábulas infantis japonesas, como “Saru Kani Kassen” (lit. “A Luta Entre o Caranguejo e o Macaco”) em 1917, e “Momotaro” (“O Menino-Pêssego”) em 1918, que foi o primeiro desenho animado japonês exibido no exterior (na França). Oportuno se faz observar que a constante busca por redução de custos de produção e a limitação de recursos materiais e financeiros no Japão, há de influenciar muito as características dos desenhos animados lá produzidos ao longo do século XX. (SATO, 2007)

Em 1930, Noburo Ofuji, produz “Sekisho”, o primeiro desenho animado sonoro japonês e firma a ideia de que a animação não é, necessariamente, uma arte cômica, mas sim um modelo de narrativa capaz de abordar temas adultos, dramáticos e eróticos. Em 1937, Ofuji viria a

produzir o primeiro desenho animado colorido japonês: “Katsura Hime”.

Nessa mesma década, é instaurada a ditadura militar que governará o país até o final da Segunda Guerra. No combate contra a China, o governo passa, então, a controlar cinemas e estúdios de animação. Muitas produções com propaganda militar são financiadas pela iniciativa governamental. Profissionais que discordassem do governo eram presos ou exilados, nessa época:

A mini-série de curta-metragens “Sankichi Saru” (lit. “O Macaco Sankichi”), produzidos entre 1933 e 1935 por Mitsuyo Seo, animador e dono de um pequeno estúdio independente. “Sankichi Saru” mostravam uma tropa de macacos com uniformes do exército japonês liderados pelo esperto Sankichi, que atacava, por exemplo, um forte protegido por pandas. Em 1940, o estúdio de Seo acabou sendo incorporado pela grande produtora Geijutsu Eiga Sha, então já controlada pelo governo militar. (SATO, 2007)

Perdedores, com o fim da guerra um processo de desmilitarização foi implantado pelos Estados Unidos no Japão. Quase toda a produção cinematográfica japonesa feita durante o governo militar foi analisada pelo Departamento de Propaganda das Forças de Ocupação. As obras consideradas militaristas foram condenadas à destruição. Dos muitos desenhos produzidos, restaram apenas relatos sobre a sua existência.

Com a influência norte-americana, a partir da década de 50, a expressão “anime”, derivada do inglês *animation*, passou a ser usada como sinônimo de desenhos animados. Com a difusão de produções de animação japonesas no exterior a partir da década de 80, a palavra “anime” virou no exterior sinônimo de animação com a estética e técnica desenvolvidas no Japão. Nessa mesma década, a Toei Animation tornou-se uma das maiores e mais influentes produtoras de animação no Japão, produzindo milhares de séries para a TV e longas-metragens para o cinema.

## **RETSUKO: O RETRATO DE UMA TRABALHADORA FRUSTRADA**

O anime japonês “Aggretsuko” ou “Aggressive Retsuko”, produzido pela Netflix, une os gêneros drama, comédia e musical, com classificação etária de 12 anos. A primeira cena do anime é emblemática e evidencia muito bem a temática do que está por vir. Nela, a pequena (e fofa) Retsuko, uma panda vermelha de 25 anos, salta no ar para comemorar a sua formatura na faculdade. No *frame* seguinte, ao pousar no solo, já vestida com o uniforme de trabalho, a agora funcionária quebra o salto e cai de cara no chão.

Nas cenas seguintes do primeiro episódio, a personagem acorda em meio a um quarto repleto de bagunça e embalagens vazias. Ela conta até dez antes de levantar e partir, atrasada,

para o metrô para encarar um trem lotado com outros animais bem maiores que ela e chegar, então, de chinelos – pois se esqueceu de colocar os sapatos - ao prédio em que trabalha.

Retsuko, a personagem que dá nome à série foi criada pela ilustradora Yeti para a Sanrio, conglomerado responsável pela comercialização e produção de diversos personagens fictícios japonesas, sendo a Hello Kitt a mais conhecida dentre outros quatrocentos.

Criada na década de 1960, por Shintaro Tsugi, e presente em mais de 100 países, a licenciadora Sanrio está repleta de personagens fofinhos e coloridos, projetados para atrair o dinheiro de pais de adolescentes e crianças por meio do comércio de roupas, calçados, acessórios, produtos de beleza, de higiene pessoal, presentes, papelaria, alimentos, brinquedos etc.

Entretanto, desde 2016, Retsuko tem sido uma exceção gritante aos demais personagens e atraído a atenção de adultos por meio do seriado ao redor de todo o mundo. Em 2015, a Sanrio elaborou uma pesquisa com seus fãs com o intuito de descobrir o tipo de novo personagem que o público gostaria que fosse criado. A primeira opção foi uma *salary office lady* ou *office flower*, termo pejorativo extremamente machista utilizado para designar jovens mulheres que, na perspectiva da organização, não “servem” para nada, além de enfeitarem o ambiente até encontrarem um marido ou pedirem demissão. O termo tem entrado em desuso devido aos esforços do governo japonês para transformar a cultura do trabalho menos tóxica no país.

Yeti, a ilustradora da personagem, contudo, foi além. Em uma entrevista para a BBC<sup>4</sup> a designer mencionou que para a criação da personagem ela observou as trabalhadoras japonesas de escritórios e buscou retratar o sentimento de estresse e frustração que identificou no ambiente corporativo japonês.

Muitos ficaram surpresos com a criação de um personagem tão fiel à realidade do ambiente corporativo japonês pela Sanrio, responsável pela criação do maior ídolo *kwaii* (fofo) do mundo. Contudo, o fato nada mais é do que mais um exemplo da apropriação e mercantilização das pautas, dores e questões sociais pelo capitalismo.

Segundo Baccaga (2011), o consumo, assim como os meios de comunicação, impregnam a trama cultural e exerce influências no todo social. Dessa forma, a série revela características socioculturais dos públicos que o consomem e contribui para a formação da memória coletiva, por registrar e problematizar, à sua maneira, o atual contexto social.

Ser “fofinha” faz parte dos mandamentos para ser uma boa garota japonesa. Caracterizada como uma sociedade altamente machista, é comum as meninas aprenderem

---

4 <https://www.bbc.com/news/world-asia-38606355>



etiqueta e se preocuparem excessivamente com sua aparência no Japão. A Sanrio entende isso muito bem e o fenômeno global que é a Hello Kitty já chegou a aparecer até em vídeos educacionais para crianças sobre boas maneiras. Na contramão da gatinha comportada, Retsuko personifica o que acontecerá às garotas “fofas” quando elas se tornarem trabalhadoras adultas no contexto social japonês.

Vale ressaltar que uma outra inspiração para a criação da personagem pela ilustradora foi o fato de notar no convívio com uma amiga próxima que ela, ao narrar as frustrações do trabalho, sempre engrossava o seu tom de voz. Vem daí o fato de Retsuko, no anime, descarregar toda a sua raiva no banheiro da empresa ou em um karaokê, após o expediente, entoando uma canção de *death metal*, estilo musical caracterizado por uma voz grutural.



Figura 1: Retsuko cantando *death metal* após o expediente. “Vendendo a minha alma, pois sou escrava do meu trabalho”, livre tradução. (Netflix, 2021)

Baccega (2003) afirma que as narrativas fictícias são criadas a partir do contexto social em que estão inseridas, respeitando-se tempo e espaço históricos da sociedade:

A inclusão do cotidiano, seus temas políticos, econômicos, sociais, seus comportamentos mecânicos se dá numa lógica ficcional que tem por referência a lógica cultural daquela sociedade. Assim, as transformações que ocorrem no nível ficcional, a solução de tensões, o encaminhamento de soluções de problemas passam a sugerir soluções possíveis no nível do real, pois estão todos imersos na mesma história cultural: dramaturgos e espectadores. (BACCEGA, 2003)

Nesse sentido, sabe-se que ao redor de todo o mundo o cenário corporativo apresenta muitas questões problemáticas. No Japão, contudo, isso é ainda mais evidente e o universo do trabalho e seus diversos abusos são retratados pela mídia e em muitos filmes e séries asiáticas no geral. Aggretsuko faz coro a essa classe. O anime foi ao ar pela primeira vez em uma série



de curtas de animação pela TV japonesa TBS Television, entre 2016 e 2018. Em 2018, a Netflix lançou a primeira temporada de 10 episódios originais, com duração de 15 minutos cada e um especial de Natal. De lá para cá, mais três temporadas de 10 episódios foram ao ar, totalizando, 40 episódio. Sendo a quarta temporada ido ao ar no fim de 2021.

Em resumo, Retsuko é uma panda-vermelha, solteira, de 25 anos, que trabalha no departamento de contabilidade de uma grande empresa. A série retrata o drama da jovem que, totalmente frustrada, diariamente, precisa enfrentar um ambiente de trabalho pouco amigável, com colegas fofoqueiros, “puxa-sacos” e um chefe machista que, comumente, pouco trabalha e a agride verbalmente. O anime é sobre as relações de trabalho e os problemas do dia a dia enfrentados por todos aqueles que já trabalharam no ambiente corporativista e, por isso, garante a identificação imediata do público, a audiência e a contínua produção e distribuição da série pela Netflix.

Ao longo dos episódios, diversas situações complexas caras aos trabalhadores são apresentadas. Mas, antes de falarmos sobre elas, cabe aqui discutir teoricamente os conceitos de trabalho, comunicação e linguagem.

Marx destaca o conhecimento do mundo a partir das condições de produção e reprodução e afirma que o trabalho é “uma condição de existência do homem, independente de todas as formas sociais, eterna necessidade natural de mediação do metabolismo entre homem e natureza e, portanto, vida humana.” (MARX, 2020, p. 120). Assim, a luta pela sobrevivência humana e o seu desenvolvimento manifesta-se por meio do trabalho.

Na concepção de Marx, o trabalho é uma atividade que objetiva a produção de valores de uso e troca. E toda a atividade humana de trabalho consiste em materializar o que foi planejado primeiramente no mundo das ideias. Nesse sentido, todo tipo de atividade laboral envolve um trabalho intelectual, pois requer que ela aconteça, primeiramente, no cérebro, na ideação do trabalhador.

Paralelamente, a linguagem perpassa e viabiliza todo o processo da atividade humana, e é sempre uma operação do pensamento: “(...) é no significado da palavra que o pensamento e a fala se unem em pensamento verbal. É no significado que podemos encontrar as respostas às nossas questões sobre a relação entre o pensamento e a fala” (VYGOTSKI, 2005,p.55).

Marx, Vygotsky e Leontiev defendem que a atividade humana é a responsável pelo desenvolvimento e domínio do homem sobre si mesmo e sobre o meio ambiente. Para Vygotsky e Leontiev, a linguagem e o ato de aprender a falar é um ato social que só é possibilitado devido à capacidade inata de fala do ser humano, por meio da experiência do aprendizado e do convívio social:

As modificações anatômicas e fisiológicas devidas ao trabalho acarretam necessariamente uma transformação global no organismo, dada a independência natural dos órgãos. Assim, o aparecimento e desenvolvimento do trabalho, modificaram a aparência física do homem bem como a sua organização anatômica e fisiológica” (LEONTIEV, 2004, p.79)

Em resumo, a linguagem é co-criadora da cultura e a aparição do trabalho está ligada à condição da existência e sobrevivência do próprio homem. É uma atividade humana acumuladora de culturas, técnicas e experiências de outras gerações. Nessa perspectiva, a atividade de trabalho é complexa e não pode ser resumida meramente à atividade remunerada:

Tratando do valor trabalho (...), se esquece que ele não é uma realidade simples, historicamente datada, susceptível de caracterização unilateral. Se o trabalho for identificado, sem nuances, a um emprego, se fará do valor trabalho o fato de se ter um lugar num conjunto de lugares o que definiria uma sociedade. Esta definição puramente exterior valoriza a integração a tal sociedade e faz a preço baixo os conteúdos e os processos de toda a atividade humana, assalariada ou não. Por isso, entre uma ação humana qualquer – trabalho autônomo, trabalho doméstico, atividade lúdica, esportiva – e um trabalho economicamente qualificado, não há descontinuidade absoluta: todos os dois são comensuráveis a uma experiência, aquela de uma negociação problemática entre as normas antecedentes e as normas dos sujeitos singulares, sempre a redefinir aqui e agora.(...)”(SCHWARTZ, 2000, p. 306)

Assim, todo o trabalho será sempre inédito, já que a atividade será renormalizada por um sujeito (corpo si) único, que realiza, da sua própria maneira, o trabalho proposto e que insere nele a sua particularidade, por meio da gestão de si mesmo e de outros (Schwartz, 2000). Nesse sentido, corpo, mente, cultura e história viabilizam a atividade: experiência e conhecimento de um ser único, formado a partir da interação social que acumula milênios e milênios de caminhada de gerações passadas. Um acúmulo de técnicas e tecnologias colocadas em prática por meio de um corpo humano dotado de subjetividade e sensibilidade.

Toda a atividade de trabalho engloba a experiência e o conhecimento do trabalhador, aliado às normas e procedimentos requeridos. No entanto, vem da Organização Científica do Trabalho (Taylorismo), a ideia de que o homem envolvido em atividades braçais não reflete e não utiliza criatividade para executar o trabalho por outros planejado. Essa concepção buscava impedir a presença da subjetividade e do pensamento do trabalhador na execução da tarefa. No entanto, toda a atividade de trabalho pressupõe experiência, conhecimento herdado, registrado em normas e procedimentos.

As transformações ocorridas são escolhas sociais. São mudanças traçados no cotidiano do trabalho submetido ao capital. Como exemplo, a relação com o tempo mudou. Na programação aberta televisiva, o horário nobre estipula o tempo de maior audiência: à noite, após o período de trabalho e tempo de retorno do trabalhador até a sua residência. Fígaro (2021)

ressalta que a chegada e a massiva adesão ao streaming estão intimamente ligadas à nova realidade laboral de grande parte dos trabalhadores, que cada vez mais adensam a massa dos que não possuem limites e nem horário específico para se trabalhar.

Dentro dessa lógica, o desenvolvimento tecnológico, cada vez mais orientado para o acúmulo de riquezas de conglomerados, entra no cotidiano social por meio da oferta de serviços cada vez mais presentes e adequados à lógica dos consumidores. Como exemplo, a Netflix, responsável pela entrega de entretenimento orientado pela lógica do consumismo.

A internet converge diferentes plataformas e potencializa a criação de plataformas de informação e entretenimento. Depois da Netflix, diversas ofertas com propostas similares surgiram. Entre as mais conhecidas, Amazon Prime, Disney+ e Globoplay. Companhias que seguem reestruturando o seu modelo de negócio com o intuito do acúmulo de poder econômico, social e político, ao reordenar os discursos jornalísticos, fictícios, publicitários e, também, o da comunicação no ambiente das relações corporativas.

Trabalho e comunicação estão intimamente ligados e são pautas sociais importantíssimas. Essa afirmação é comprovada na simples existência de diversos produtos culturais que retratam o tema. Além do anime aqui retratado, uma busca rápida pela Netflix no catálogo asiático trará diversas produções sobre a temática laboral. São séries que vão de temas como a amizade no trabalho até suicídios lá ocasionados.

Muito se sabe que na Ásia como um existe o culto ao trabalho excessivo que chega a ultrapassar a máxima biológica dos indivíduos, levando-os a não mais prestar atenção aos sinais fisiológicos de seus corpos chegando, em muitos casos, à exaustão, à depressão, ao *burnout* e em casos mais graves, à morte. No Japão, a palavra “*Karoshi*” é utilizada para designar as mortes por excesso de trabalho. Lá, também foram estruturadas as lógicas filosóficas de métodos e controle de atividades: *kaizen*, *kanban*, *just in time*, além de outras inovações.

Nos quarenta episódios distribuídos em quatro temporadas, como já relatado, a série aborda o dia a dia, prazeres e problemas caros ao ambiente corporativista.

A exploração do trabalho é retratada por meio de um pedido de uma colega, com mais tempo de empresa, para que a personagem faça uma atividade fora do seu horário de expediente. O assédio está presente em todas as vezes que o chefe de Retsuko – representado por um porco maior do que todos os demais personagens – desmerece o seu trabalho e a sua capacidade, assim como o abuso de poder e o medo de reportá-lo.

A desvalorização da mulher é outro assunto de destaque. No anime, diariamente a personagem principal é obrigada a servir chá para o seu chefe e a trocar a água do jarro com uma planta que repusa em sua mesa. O “puxa-saquismo” de alguns funcionários para benefício

próprio, retratados, na série, pelo braço direito do chefe porco, responsável por sempre carregar a sua mala com tacos de golfe.

Os momentos de descanso e interação entre os trabalhadores na hora do café da tarde também são retratados com frequência pela produção. É especialmente nesses momentos de refeição que a personagem principal se aproxima e troca experiências com os demais colegas de trabalho. O relacionamento familiar e o seu impacto no ambiente de trabalho também é abordado. Em um dos episódios, uma personagem com diversos anos de empresa precisa se ausentar no período de trabalho, pois um dos seus filhos tem febre. O fato é utilizado pela empresa como um pretexto para a sua demissão.

Outros temas de destaque são o acúmulo extremo de tarefas e sua má distribuição; os projetos de modernização de empresas antigas frente ao surgimento de novas tecnologias e novos negócios; questões de *dress-code* e de aparência (na série, três personagens fazem yoga); a alienação e a desmotivação com as tarefas; questões sobre o impacto da mídia na imagem da empresa; gastos e dívidas dos trabalhadores com produtos adquiridos em jogos de realidade aumentada e o papel da tecnologia como aliada dos personagens para o esquecimento de sua realidade de trabalho fatigante. Além de problematizar os chamados “empreendedores” e influenciadores digitais; o trabalho em mais de um emprego; ansiedade e depressão; diminuição de postos de trabalho; a organização dos funcionários para a reivindicação de direitos e as demissões compulsórias.

Todas essas situações retratadas exemplificam as teorias sobre as linguagens do, sobre e no trabalho: para si, para o outro e as negociações permanentes que ocorrem no ambiente laboral:

(os intercâmbios) são de natureza variável, entre os dois pólos constituídos, de um lado, pelo fugaz, o informal, e, de outro, pelo estruturado, o normalizado, sem prejuízo dos momentos de coexistência: as cooperações acionadas para resolver coletivamente os problemas do trabalho, para elaborar análises e opiniões, podem assim se adaptar a momentos fortuitos de interação, em que os atos discursivos se apresentam como algo diferente do que eles são: brincadeiras, falatórios e etc. recobrando, na verdade, formas fluidas de gestão da atividade coletiva: conservação do estado de vigília, gestão do tempo que transcorre, supressão do caráter dramático etc. A situação de trabalho é, portanto, a instância na qual as relações constitutivas se deixam melhor apreender.” (FAÏTA & DONATO, 1997, p. 155)

Inserida nas situações acima especificadas, a válvula de escape que a personagem principal utiliza é cantar, deixando suas emoções e frustrações extravasarem. Ao longo da série, Retsuko faz amigas que irão auxiliá-la a enfrentar essas questões. Ela faz amigas com mulheres hierarquicamente superiores que são mais objetivas e frias nos relacionamentos que

estabelecem com os homens detentores de poder na empresa. Mulheres que precisam mostrarem-se sempre fortes. Uma delas, inclusive, é retratada por uma gorila.

Retsuko – assim como muitos trabalhadores insiridos na lógica mercadológica capitalista - é submissa e perseverante. Mesmo após diversas situações de abuso, ela insiste em continuar na empresa, apesar de introjetar a violência gratuita que recebe. Isso dá margem de questionamento para o fato do quanto a produção romantiza a exploração desproporcional, ressalta esse valor cultural japonês e exalta o trabalho árduo destinado apenas para a sobrevivência e acúmulo de estresse da personagem – e de diversos trabalhadores - que ou explodem violentamente pela manifestação de doenças psíquicas na vida real (ou pelo *death metal* no anime) ou partem para vícios ou soluções extremas.

Por meio da comédia e da interação em situações diversas com outros personagens, a jovem trabalhadora ao longo do anime continua aceitando a condição vexatória em que se encontra. Fato que pode ser extremamente problemático. Por esse prisma, é possível conjecturar que o anime mercantiliza e suaviza uma pauta social global extremamente séria e relevante. A personagem, infelizmente, segue agindo como o chefe espera para não ser prejudicada ao longo de todas as temporadas.

Por outro lado, apesar de frustrada com o seu modo de viver, a personagem – assim como diversos trabalhadores ao redor do mundo – sonha com um futuro melhor. Os personagens coadjuvantes são interessantes e é possível enquadrá-los em situações possivelmente já experienciadas pelos trabalhadores. Na quarta temporada, inclusive, é satisfatório presenciar os laços fraternos estabelecidos pelos personagens e a sua luta para a reivindicação e conquista de direitos frente às demissões compulsórias que passam a ocorrer no departamento devido à troca de chefia. Outro ponto interessante de notar, nesse episódio em particular, é o choque geracional da personagem principal com colegas mais velhos. Diferente dela, que demonstra-se muito habituada com as novas tecnologias, muitos deles ao invés de utilizar computadores, fazem contas com ábacos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

À primeira vista engraçada, Aggretsulo retrata a preocupante realidade contemporânea do mundo do trabalho. Pelo sucesso do anime em diversas partes do mundo e sua continuidade e presença no catálogo da Netflix nos últimos três anos, é possível concluir que há a identificação do público que o assiste com as situações vexatórias que a personagem principal enfrenta em seu local de trabalho.

O perfil da personagem, criada a partir dos desejos do público japonês, questiona o modelo de bom comportamento da sociedade e sua perseverança infinita, trazendo à tona questões que atingem a sociedade japonesa há décadas e é responsável por uma série de males, como a dificuldade de se comunicar, a solidão do trabalhador, os abusos, a exploração dos trabalhadores por um sistema de trabalho aperfeiçoado pelos próprios japoneses, por meio do Toyotismo e as longas jornadas de trabalho. Culturalmente, no Japão, é aceitável o chefe arbitrar o horário em que o trabalhador encerra o expediente.

Essas questões têm acarretado em dificuldades de convívio, problemas emocionais, doenças mentais e declínio demográfico no Japão. Em 2020, a população de japoneses natos caiu pelo 12º ano consecutivo, para 123,6 milhões de pessoas<sup>5</sup>. Com 28% de idosos, o país é considerado o primeiro a conter a primeira sociedade super-envelhecida do mundo<sup>6</sup>. A alta de virgindade entre adultos, pessoas solitárias que ou se recusam a sair de casa<sup>7</sup> ou preferem se relacionar com bonecas<sup>8</sup>, por exemplo, são comumente relatadas pela mídia.

O anime retrata, à sua maneira, o contexto contemporâneo de muitas jovens assalariadas de 25 anos. Ela vai a lojas de departamento, faz compras online e as recebe rapidamente em sua casa, se endivida em jogos *online* e substitui o almoço por café para economizar e poder pagar a dívida. Curiosamente, ela também almeja se relacionar com um jovem “promissor” CEO de *startup* para casar e, enfim, resolver todos os seus problemas acarretados pelo trabalho.

O anime não pode ser considerado como a melhor maneira de se abordar o universo do trabalho. Entretanto, é positivo que a pauta esteja presente em um universo considerado lúdico, entregue a pessoas já a partir dos 12 anos. Assim, o anime pode servir como porta de entrada para a introdução e aprofundamento dos assuntos sobre o universo do trabalho. Tema que estará presente no decorrer da vida da grande maioria da população.

Problematizar os produtos culturais e seus diálogos sobre os principais problemas sociais da contemporaneidade, nesse sentido, é ao mesmo tempo integrar o processo secular de desenvolvimento e registro histórico humano por meio da atividade de trabalho e um ato de cidadania.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACCEGA, Maria Aparecida. Narrativa Ficcional de televisão: encontro com os temas sociais. **Revista**

---

5 <https://istoe.com.br/o-dificil-crescimento-do-japao/>

6 <https://jornal.usp.br/ciencias/o-que-o-envelhecimento-populacional-do-japao-pode-ensinar-ao-brasil/>

7 <https://g1.globo.com/ciencia-e-saude/viva-voce/noticia/2019/03/06/quem-sao-os-hikikomori-os-jovens-japoneses-que-vivem-sem-sair-de-seus-quartos.ghtml>

8 <https://g1.globo.com/mundo/noticia/japoneses-perdem-esposas-e-encontram-o-amor-em-bonecas-de-silicone.ghtml>



**Comunicação e Educação.** São Paulo, n. 26, jan./abr. 2003.

BACCEGA, Maria A. **Palavra e discurso.** História e literatura. São Paulo: Ática, 1995.

BACCEGA, Maria A. & FIGARO, Roseli. **Comunicação e trabalho: mídias, consumo e cidadania.** In: 31º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Natal. Anais. 2008. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1062-1.pdf>

BRITES, Alessandra Scangarelli. **Aggretsuko: os abusos do ambiente corporativo japonês.** Revista Intertelas, Disponível em: <https://revistaintertelas.com/2019/01/18/aggretsuko-os-abusos-do-ambiente-corporativo-japones/>. Acesso em 10 de janeiro de 2022.

FIGARO, Roseli (Org.). **Comunicação e Análise do Discurso.** São Paulo: Contexto, 2012.

Kellner, Douglas. **A cultura da mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno.** Bauru. EDUSC, 2001.

LEONTIEV, A. **Le développement du psychisme.** Paris :Editions Sociales, 1976.

LOPES JUNIOR, Claudinei. **“É mulher? É homem? Não! São as Superdrags!”: uma análise dos enunciados discursivos da série.** Instituto Politécnico de Portalegre, Portugal. Portalegre: 2019.

MARX, Karl. **Manuscritos econômico-filosóficos.** Lisboa: Edições 70, 1993.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. **Poética das Séries de Televisão: elementos para conceituação e análise.** In: 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba. Anais. Curitiba: 2017. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2621-1.pdf>. Acesso em 12 jan. 2022.

SATO, Cristiane A. **História da animação no Japão.** Cultura Japonesa. Disponível em: <https://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/historia-da-animacao-no-japao/#:~:text=Autora%3A%20Cristiane%20A.&text=F%C3%A3s%20de%20anima%C3%A7%C3%A3o%20japonesa%20equivocadamente,para%20cinema%20produzido%20em%201958>. Acesso em 15 de janeiro de 2022.

SCHWARTZ, Y. Entrevista Yves Schwartz. **Revista Trabalho, Educação, Saúde. Fiocruz**, v. 4 n. 2, 2006. Disponível em <http://www.revista.epsjv.fiocruz.br/>.

SILVA, M. V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galáxia: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica**, 14 (27), 241-252, 2014. doi.org/10.1590/1982-25542014115810

SOUZA E SILVA, Maria Cecília P.; FAÏTA, Daniel. **Linguagem e trabalho.** Construção de objetos de análise no Brasil e na França. São Paulo: Cortez, 2002.

SRNICEK, Nick. **Capitalismo de plataformas.** Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2018.

VYGOTSKI, L.S. **Pensamento e linguagem.** 3.ed. São Paulo: Martins Fontes.