

**FENOMENA PAWA HARA DALAM DRAMA HARASSMENT GAME
KARYA MASAKI NISHIURA DAN MUNENORI SEKINO**

Rizka Septiani

43131.520170.100

PENELITIAN BUDAYA JEPANG

STBA JIA

2021

ABSTRAKSI

Penelitian ini membahas tentang fenomena *pawa hara* dalam drama Harassment Game karya Masaki Nishiura dan Munenori Sekino. Drama Harassment Games adalah drama yang diproduksi pada tahun 2018. Penelitian ini menggunakan teori semiotik dari Charles Sanders Peirce dalam analisisnya dan juga menggunakan pengertian *pawa hara* dan bentuk *pawa hara* menurut Kementerian Kesehatan, Ketenagakerjaan, dan Kesejahteraan Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja bentuk-bentuk *pawa hara* di Jepang, mengetahui karakteristik orang yang rentan depresi akibat *pawa hara*, dan juga langkah apa saja yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengatasi *pawa hara* yang terdapat dalam drama Harassment Game. Data yang telah diperoleh dari hasil analisis yaitu sejumlah 18 data. 10 data yaitu bentuk *pawa hara*, 3 data yaitu karakteristik orang yang rentan depresi akibat *pawa hara*, dan 5 data yaitu langkah yang dilakukan perusahaan untuk mengatasi *pawa hara*.

Kata kunci: *Pawa hara*, Harassment Game, drama, Jepang

西浦正記と関野宗紀 のドラマ「ハラスメントゲーム」におけるパワハラ
現象

リズカ・セプティアニ

43131.520170.100

日本文化の研究

STBA JIA

2021

要旨

本研究では、西浦正記と関野宗紀のドラマ「ハラスメントゲーム」におけるパワハラ現象について論じる。ハラスメントゲームのドラマは 2018 年に制作された。この研究では、Charles Sanders Peirce の記号論を分析に使用し、厚生労働省によるパワハラ概念と分類も使用している。この研究の目的は、ハラスメントゲームのドラマにおけるパワハラ分類を明らかにし、パワハラによってうつ病になりやすい人の特徴を知り、会社としてパワハラ防止対策にはどのようなものがある。分析結果から得られたデータは 18 つデータである。10 つのデータはパワハラ分類、3 つのデータはパワハラによるうつ病になりやすい人の特徴、5 つのデータは会社としてパワハラ防止対策である。

キーワード：パワハラ、ハラスメントゲーム、ドラマ

西浦正記と関野宗紀 のドラマ「ハラスメントゲーム」における パワハラ現象

リズカ・セプティアニ

43131.520170.100

第一章

はじめに

A. 背景

日本人は高い労働倫理の人として知られており、常に仕事に励んでいる。仕事の進取姿勢は良いだが、働きすぎると悪影響を与える可能性もある。その悪い影響は過労死である。過労死は仕事の疲労による死である。過労死の問題に加えて、職場で最も発生する社会問題、すなわちハラスメントである。日本には大勢な種類のハラスメントがあるだが、よく相談されるハラスメントは、パワーハラスメントである。厚生労働省 2016 年の調査結果によると、過去 3 年間に 32.5%の人がパワハラを経験したとのことで、30.1%の人がパワハラを見たや相談を受けたと答えており、11.7%の人がパワハラを経験したことがあった。パワハラは被害者だけでなく会社にも悪影響を及ぼす。そのため、日本政府は 2019 年にパワハラ防止に関する法律を改正した。

背景の説明に基づいて、研究者は西浦正記と関野宗紀 のドラマ「ハラスメントゲーム」におけるパワハラ現象を調査したい。

B. 問題の定式化

1. 西浦正記と関野宗紀 のドラマ「ハラスメントゲーム」におけるパワハラ現象の分類は何であるか。
2. 西浦正記と関野宗紀 のドラマ「ハラスメントゲーム」におけるパワハラでうつ病になりやすい人の特徴は何であるか。
3. 西浦正記と関野宗紀 のドラマ「ハラスメントゲーム」における、会社としてパワハラ防止対策にはどのようなものがあるか。

第二章

理論な基礎

A. 記号論的概念

Hoed (2011、3) に基づいて記号論の定義は、人間の生活の兆候を研究するために使用される科学で、全てのもの人間の生活には兆候と見なされ、意味を与える必要があるということである。Hoed (2011、155) の本における Charles Sanders Peirce は、記号の概念は何かを表すものだった。つまり、人間の感覚によって捉えることができるものの形をとることができるように意図されたものは、プロセスを経た後、人間の認知に含まれるものを表すことができる。

理論的では、Peirce は 3 つの要素、それは表現、オブジェクト、および解釈によって記号を定義する。表現は、何かは思考・感情によって知覚することができるものである。オブジェクトは、表現で表すことができるものである。解釈は意味である。Charles Sanders Peirce の三つのサインに関する理論に基づいて、研究者は本研究の分析に理論を使用する。

B. ハラスメント

職場のハラスメントはほぼの国で発生し、先進国で発生しただけでなく、発展途上国なども発生していた。また、職場におけるハラスメント防止対策として、各国に規制が設けられていた。職場でよく発生したハラスメントは、セクシャルハラスメント、障害者への嫌がらせ、人種に基づくハラスメントなどである。

C. 日本におけるハラスメント

過労死の件数の増加は、日本政府をさらに心配させていた。今まで、過労死で亡くなった人が大勢だった。過労死以外にも、日本の職場でハラスメント問題があった。日本ではハラスメントの種類は大勢で、それはセクハラやパワハラやモラハラなどである。

D. パワハラ

厚生労働省はパワハラの定義は「同じ職場で働く者に対して、職務上の地位や人間関係などの職場内の優位性を背景に、業務の適正な範囲を超えて・精神的・身体的苦痛を与える又は職場環境を悪化される行為をいう」である。原田(2019)の本における、2019年に厚生労働省は6つの分類のパワハラに分けた、①身体的な攻撃、②精神的な攻撃、③人間関係からの切り離し、④過大な要求、⑤過小な要求、⑥個の侵害。パワーハラスメントの原因には、コミュニケーション不足や若者は上司からプレッシャーに慣れていないなどである。パワハラの影響は被害者だけでなく、会社も当たる。

E. 人間の性格タイプ

Ekstrand (2012、1)における Hippocrates によると、人間の性格は 4 つの主要なタイプ、すなわち、Sanguine と choleric と phlegmatic とおよび melancholic に分けられた。

F. パワハラ防止対策

会社は、社内でパワハラを行うべきではない方針を明確にし、全ての労働者に知らせ、助言し、相談(苦情を含む)に適切に対応するために必要な体制を確立する。政府は、労働都道府県窓口を確立する。

第三章 研究の方法

本研究では、Charles Sanders Peirce の記号論的を使用しており、使用されている研究の種類は、記述的分析法を使用した定性的研究である。この研究で使用されたデータ収集手法は次のとおりである。

1. 「ハラスメントゲーム」のドラマを見る。
2. Ebook とかウェブサイトからデータを読み取る。
3. 研究に使用するデータを収集する。
4. 取得したデータを分析する。

第四章 データ分析

A. ハラスメントゲームについて

「ハラスメントゲーム」のドラマは井上由美子の小説を脚色したものである。9話で構成され、TV Tokyo や Waku-Waku Japan などの日本のテレビ局で放映されていた。このドラマの話は、日本企業で起こったハラスメントについてである。

B. データ露出

分析をした後、研究者は本研究で合計 18 つのデータを発見した。18 つのデータのうち、10 つのデータには、最初の問題の定式化、すなわちパワハラ分類であり、3 つデータには、二番の問題の定式化すなわちパワハラでうつ病になりやすい人の特徴であり、5 つデータには、三番の問題の定式化すなわち会社としてパワハラ防止対策である。

第五章

結論

1. ハラスメントゲームのドラマでは、11 分類のパワハラが見つかった。それは、6 分類の精神的攻撃、1 分類の身体的攻撃、2 分類の個の侵害、2 分類の人間関係からの切り離しだった。ドラマでよく見つかったハラスメントは精神的攻撃である。
2. このドラマではパワハラでうつ病になりやすい人の特徴は三タイプの人が見つかった。それは、秩序を維持するためだけに自分を犠牲にしすぎて、他人の邪魔をしたくない人、執拗になりすぎて目標を達成できない人や、他の人のことを考えすぎている人である。

3. このドラマで見つかった、会社としてパワハラ防止対策はハラスメントのテーマのセミナーを開催し、パンフレットや *booklet* など作って社内の社員に広がり、相談窓口を確立し、最後は同社は外部組織と協力し、問題、苦情、相談の解決を支援していた。

