

**FENOMENA TINDAK MORAHARA DALAM DRAMA “HARASSMENT  
GAME” KARYA MASAKI NISHIURA DAN MUNENORI SEKINO**  
西浦正記と関野宗紀のドラマ「ハラスメントゲーム」におけるモラハラ  
現象

NANANG QOSIM  
43131.520180.078

STBA JIA  
2022

**ABSTRAKSI**

Penelitian ini membahas tentang fenomena tindak *morahara* di dalam drama *Harassment Game* karya Masaki Nishiura dan Munenori Sekino. Proses analisis yang penulis lakukan dipenelitian ini menggunakan teori semiotik dari Charles Sanders Peirce dan selain itu penulis juga menggunakan pengertian *morahara* dan bentuk *morahara* menurut Kementerian Kesehatan, Ketenagakerjaan, dan Kesejahteraan Jepang dan seorang psikiater, psikoanalisis, dan psikoterapis yang berspesialisasi dalam *mobbing* yaitu Marie-France-Hirigoyen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja bentuk-bentuk *morahara* di Jepang, mengetahui karakteristik orang yang rentan terdampak tindak *morahara*, dan juga langkah apa saja yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengatasi *morahara* yang terdapat dalam drama *Harassment Game*. Data yang telah diperoleh dari hasil analisis yaitu sejumlah 25 data. Dari data ke 1 sampai dengan data ke 20 termasuk kedalam rumusan masalah pertama yaitu bentuk *morahara* dan jenis *morahara*. Kemudian, dari data ke 21 sampai dengan data ke 25 termasuk kedalam rumusan masalah ketiga yaitu langkah yang dilakukan perusahaan untuk mengatasi masalah *morahara*.

Kata kunci: Drama, *Harassment Game*, Jepang, *Morahara*

西浦正記と関野宗紀 のドラマ「ハラスメントゲーム」におけるモラハラ現象

ナナン・コシム  
43131.520180.078

STBA JIA  
2022

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」におけるモラハラの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、Hirigoyen によるモラハラの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モラハラの分類を明らかにし、モラハラによって影響を受け入れやすい人の特徴を知り会社としてモラ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 25 つデータである。20 つのデータはモラハラの分類、4 つのデータは会社としてモラハラ防止対策である。1 つのデータは個人的としてモラハラ防止対策である。

キーワード： ドラマ、ハラスメントゲーム、日本、モラハラ