

INTISARI

Drama *Kazoku Game* merupakan drama berjumlah 10 episode yang disutradarai oleh Sato Yuichi. Drama ini merupakan adaptasi dari sebuah novel karya Yohei Honma pada tahun 1983. Drama ini menceritakan mengenai seorang guru bernama Yoshimoto Kouya yang menjadi guru les privat seorang anak bernama Numata Shigeyuki. Shigeyuki merupakan anak bungsu dari keluarga terpendang yang mempunyai masalah nilai rapot dan perundungan di sekolahnya. Untuk mengatasi masalah nilai rapot dan perundungannya, Yoshimoto melakukan perilaku agresif untuk mengubah perilaku Shigeyuki.

Teori agresivitas Baron digunakan untuk menganalisis drama ini. Teori ini digunakan untuk menganalisis apa saja bentuk perilaku agresif yang dilakukan oleh tokoh Yoshimoto Kouya dan faktor penyebab munculnya perilaku agresif dalam drama *Kazoku Game*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang disajikan secara deskriptif.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa tokoh Yoshimoto Kouya melakukan agresi fisik dan verbal. Dari segi agresi fisik, ia melakukan agresi fisik-aktif-langsung dan fisik-aktif-tidak langsung. Dari segi agresi verbal, Yoshimoto Kouya melakukan tindakan agresi verbal-aktif-langsung, verbal-aktif-tidak langsung, dan verbal-pasif-langsung. Faktor penyebab munculnya perilaku agresi Yoshimoto adalah faktor sosial yaitu provokasi dan frustrasi, faktor budaya yaitu kekuasaan dan kepatuhan, dan faktor narsis.

kata kunci: psikologi sastra, drama *Kazoku Game*, agresi

ABSTRACT

Kazoku Game is a 10-episode drama directed by Sato Yuichi. This drama is an adaptation of a novel by Yohei Honma in 1983. This drama tells the story of a teacher named Yoshimoto Kouya who becomes a private tutor for a child named Numata Shigeyuki. Shigeyuki is the youngest child from a respected family who has grade problems and bullying at school. To overcome the problem of his grades and bullying, Yoshimoto took aggressive actions to change Shigeyuki.

Baron's aggressiveness theory is used to analyze this drama. This theory is used to analyze what forms of aggressive behavior are carried out by Yoshimoto Kouya's character and the factors that cause the emergence of aggressive behavior in the *Kazoku Game* drama. This study uses a qualitative method which is presented descriptively.

From the results of the study it was found that the character Yoshimoto Kouya did physical and verbal aggression. In terms of physical aggression, he does physical-active-direct and physical-active-indirect aggression. Then in terms of verbal aggression, Yoshimoto Kouya did verbal-active-direct, verbal-active-indirect, and verbal-passive-direct acts of aggression. Then, the factors that cause Yoshimoto's aggressive behaviors are social factors such as provocation and frustration, cultural factors such as power and obedience, and narcissistic factors.

keywords: literary psychology, *Kazoku Game* drama, aggression

ドラマ、「家族ゲーム」は、佐藤祐一監督による10話展開のドラマである。このドラマは、1983年の本間陽平の小説を映画化したものである。このドラマは、沼田茂之績不振と学校でのいじめによるエピソード名家の末っ子だ。彼の価値観の問題とイジメに対処するために、吉本は攻撃的な行動をした。

バロンの攻撃性理論は、このドラマを分析するために使用される。この理論は家族ゲームのドラマにおいて、吉本浩也のキャラクターがどのような攻撃行動を行い、攻撃行動が出現する要因を分析するために使用される。この研究では、記述的に提示される定性的な方法を使用する。

調査の結果、キャラクターの吉本義明が体格的と口頭による攻撃をしていることがわかった。体格的攻撃に関しては、彼は体格的な攻撃-アクティブ-直接と体格的な攻撃-アクティブ-間接的をした。次に、口頭による攻撃に関しては、吉本は、口頭侵略-アクティブ-直接、

侵略の口頭-アクティブ-間接と口頭攻撃-受け身-直接した。そして、吉本の攻撃的な行動を引き起こす要因は、挑発や欲求不満などの社会的要因、権力や服従などの文化的要因、自己陶酔的要因などである。

キーワード：文学心理学、家族ゲーム劇、侵略