

日本におけるeスポーツアスリートのプロとしてのキャリアに影響を及ぼす要因

学籍番号 4121032

氏名 花田 祐

【目的】

本研究の目的は、日本におけるeスポーツアスリートのキャリアの特徴を明らかにすることである。また、eスポーツにおいて世界各国に日本が追従するために必要な資料を提供することである。

【方法】

本研究では、日本のプロeスポーツアスリートあるいは元プロeスポーツアスリート計10名を対象に半構造化インタビュー調査を実施した。インタビュー調査で得られたデータは修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ(M-GTA)を用いて分析を行った。

また、日本のプロeスポーツアスリートのキャリアを、キャリア・カオス理論を援用し、生成された概念を“Conceptual Framework of the Chaotic Systems of Esports Careers”(Meng-Lewis et al., 2022)の各概念に付置した。

【結果】

本研究では、日本のeスポーツアスリートがプロとなるまでに経験してきた明確なキャリアの移行が概念的には捉えることはできなかった。一方で、プロeスポーツアスリートになるための多岐にわたる入り口が明らかとなった。これらは、日本においてプロeスポーツアスリートとなるための明確な道筋が構築されていないことを示唆していると考えられる。

また、彼らは、プロeスポーツアスリート同士の競争が激しい群雄割拠のような状況にありながら、それによる収入が十分ではないという経済的な困難を抱えていることが明らかになった。そのような環境にありながらも、より多くの時間をeスポーツに充てることや別の職業やコンテンツクリエイターとしての活動を行うことによって、主体的に自らのキャリアを構築しようとしていることが明らかになった。

【結論】

本研究では、日本におけるeスポーツアスリートのプロとしてのキャリアに影響を及ぼす要因が明らかになった。今後は、さらなるeスポーツアスリートのキャリアに関する知見の蓄積とキャリア支援の構築を行う必要があると考えられる。

Factors affecting the professional career of eSports athletes in Japan

Student ID Number: 4121032

Name: HANADA, Yu

[Purpose]

The purpose of this study was to clarify the characteristics of eSports athletes' careers in Japan. The purpose is also to provide necessary materials for Japan to follow countries around the world in eSports.

[Methods]

Semi-structured interviews were conducted with 10 Japanese professional and former professional athletes. The data obtained from the interview survey was analyzed using the modified grounded theory approach (M – GTA).

In addition, the careers of Japanese professional esports athletes were generated using career chaos theory and attached to each concept of the Conceptual Framework of the Chaotic Systems of Esports Careers (Meng-Lewis et al., 2022).

[Results]

The present study failed to conceptually capture the clear career transitions experienced by Japanese athletes before they become professional athletes. On the other hand, it was confirmed that the entry points for becoming an eSports athlete are diverse. This may suggest that there is no clear path to becoming a professional eSports athlete in Japan.

In addition, it became clear that although competition among eSports athletes is fierce, there are financial difficulties, such as a lack of income to be gained. In such an environment, it became clear that they are actively working to build their own careers, such as by devoting time to eSports and aiming to become content creators or pursue other occupations.

[Conclusion]

In this study, factors affecting professional careers of eSports athletes in Japan were clarified. In the future, it will be necessary to accumulate knowledge on the careers of eSports athletes and to build career support.