

障害者eスポーツプレイヤーの競技における障壁と継続に関するTEA分析

学籍番号 4124063

氏名 山崎 るな

【目的】

障害者eスポーツは競技や就労の場として広がりつつあるが、当事者がどのような経路で障壁を乗り越え、競技を継続しているのかは十分に検討されていない。特に、継続に至るまでのプロセスを時間軸で把握した研究は少ない。そのため、障害のあるeスポーツプレイヤーが継続に至る過程を整理し、その中で生じる障壁と乗り越え方を明らかにする。

【方法】

現在eスポーツを継続している障害者3名に半構造化インタビューを実施し、複線経路等至性アプローチ(TEA)に基づいて分析を行った。

【結果】

3名には以下の共通点が認められた。

1) 身体制約により従来の操作が困難になる場面があったが、それは離脱ではなく「新しい操作方法を探す分岐点」として機能していた。PCへの移行、自作デバイス、音設定の調整、足による操作など、環境を自身に合わせて再構成する実践がみられた。2) eスポーツの「対等性」や「匿名性」は継続の動機づけとして強く働いていた。外見や障害が見えない環境で戦えることが魅力となっていた。3) 家族・友人・チーム・専門職など、他者からの勧誘や支援が競技開始と継続の重要な契機となっていた。4) 最終的な到達点は、単純に続けることではなく、「競技者として上位を目指す」「楽しみを追求する」といった個別の目標へ収束していた。

【結論】

3名全員が身体制限による操作の困難を経験していたが、設定やデバイスの工夫、操作が複雑なゲームを避けることで、eスポーツを継続していた。全員にオンラインゲーム経験があり、周囲の視線を意識せずプレイできる点が魅力となり、継続の動機になっていた。最終的には、競技者として上位を目指すことや楽しむことへと目標が収束し、障壁を乗り越えた経験が継続への意欲を高めていた。本研究は、困難に至る過程から克服後までを一連のプロセスとして示し、障害者eスポーツや困難の乗り越えの理解に寄与した。

Trajectory equifinality approach of barriers and continuation in competitive esports among players with disabilities

Student ID Number: 4124063

Name: YAMAZAKI, Runa

[Purpose]

Esports opportunities for people with disabilities are expanding as settings for both competition and employment. However, the ways in which players navigate barriers and continue participating have not been sufficiently examined. In particular, few studies have traced the process leading to continued engagement along a chronological pathway. Therefore, this study aims to clarify how esports players with disabilities reach continued participation and to identify the barriers and coping practices that emerge in that process.

[Methods]

Semi-structured interviews were conducted with three players with disabilities who currently continue to participate in esports. The data were analysed using the Trajectory Equifinality Approach (TEA).

[Results]

The following commonalities were identified among the three participants.

1. All experienced situations in which physical limitations made conventional controls difficult. Rather than leading to withdrawal, these situations functioned as branching points for seeking new control methods. Practices included self-made devices, adjusting sound settings, and using foot controls, indicating active adaptation of the environment to individual needs.
2. The “equality” and “anonymity” of eSports strongly motivated continued participation. Competing in an environment where appearance and disability are not visible was perceived as particularly attractive.
3. Invitations and support from others, such as family members, team members, and physical therapists, served as important triggers for both initiating and continuing competition.
4. Equifinality Point converged not merely on continuing play, but on individualized goals such as striving for higher competitive rankings or pursuing enjoyment.

[Conclusion]

All three participants experienced difficulties in operating devices due to physical limitations; however, they continued eSports participation through adjustments to settings and devices and by avoiding game genres with complex controls. All had experience with online games, and the ability to play without being conscious of others' gazes served as a key motivation for continuation. Ultimately, their goals converged on striving as competitors and enjoying eSports, and experiences of overcoming barriers increased their motivation to continue. By illustrating the entire process from encountering difficulties to overcoming them and beyond, this study contributes to a deeper understanding of disability eSports and of how individuals with disabilities overcome challenges.