

## 川上奨学金報告書

### タイトル

ゲームで生きていくということ：プログラマーの実態と将来への考え

### 論文概要

第1章では、この論文は急成長を続けている日本のeスポーツ業界に身を置くプログラマーの実態と将来への考えを明らかにすることを目的とし、プログラマーやeスポーツ専門学校の学生、元プログラマーに行ったインタビュー調査をもとに、プログラマーを目指したきっかけやその中での苦労、引退後への考えなどを中心に調査したものであるということとを記した。

第2章では、プログラマーの実態について述べた。その結果、プログラマーを目指したきっかけは様々であるが、プログラマーという職業が認知され始め、市場規模も拡大してきたこの数年の間にプログラマーを目指し始めた人が多いということ、プログラマーを目指す中では、経済的な不安や世間のプログラマー、eスポーツに対する知識の無さなどが原因で、元の仕事を辞めることや両親からの反対といった部分で苦労していたということ、プログラマーには大学やサラリーマンなどと兼業しながら活動している人がいるが、両立は簡単ではないということ、eスポーツ専門学校の学生やプログラマーになる前後で、ゲームへの取り組む時間の長さや金銭面など、かなりのギャップがあったということ、ゲームに対しては「仕事」や「真剣に取り組むもの」として取り組んでいることがわかった。

第3章では、プログラマーやeスポーツ専門学校の学生、元プログラマーの将来への考え方について述べた。その結果、今回の調査対象者は引退後eスポーツ関連の仕事に就きたいと考えているが、「eスポーツ関連の仕事にはどういった仕事があるのかというのがわからない」などといった不安を抱いている人もいるということ、プログラマーやeスポーツ専門学校の学生、元プログラマーはこれからプログラマーを目指す人に対して、ゲームに費やす時間の長さやゲームだけしてお金をもらえるわけではないということを感じた上で目指す必要があるということとを伝えたいと考えていることがわかった。

第4章では、前章までの内容を踏まえた結論について述べ、プログラマーという職業はまだまだ厳しい現状にあり、この現状を変えるには、プログラマーの実態を世間に正しく伝えることと、兼業をしなくてもお金を稼げるような環境を作り上げることが大切になって

くる。しかし、日本ではゲームに対しての悪いイメージが非常に強いため、まずはそういったイメージを払拭していくことが一番に解決すべき課題なのではないだろうか、と言及した。

#### **奨学金の主な用途**

- ・ 交通費(東京都内)
- ・ 文献費

#### **謝辞**

この度、本研究のために奨学金を給付してくださいました、故川上宏先生とご家族、関係者の皆様に心から感謝申し上げます。本当にありがとうございました。