

トレーディングカードゲーム成立史
—その導入、および市場の変化を中心に—

The establishment of Trading Card Game in Japan
—Introduction from overseas and the transition of market structure—

国際日本学研究科 国際日本学専攻 ポップカルチャー研究領域

学生番号 4910132003 長沼 竜大

トレーディングカードゲームは1993年にアメリカで初めて開発及び販売されたと言われている、比較的新しいカードゲームのジャンルの一つである。トレーディングカードゲームの日本国内における市場規模は、2013年度の時点でおよそ837億円と、注目に値する大きさに成長しており、また波はありながらもその市場は概ね成長傾向にあるといえる。また、トレーディングカードゲームは国内における導入以来、メディアミックスという形で日本のマンガ・アニメなどに常に影響を及ぼしていると言っても過言ではない。トレーディングカードゲームに対する研究としては、それを情報処理や教育の現場に応用する、という観点からトレーディングカードゲームを取り扱う論文はいくつか存在する。しかし、トレーディングカードゲームそれ自体に注目した研究は数が少なく、特にそれらの導入、およびその市場の形成・変化という点についてはほとんど研究が進んでいない。本研究はこの点に着目し、マンガ・アニメとのメディアミックスなど、コンテンツ・ビジネスの大きな一角を占めるようになったトレーディングカードゲームが、どのような社会的背景をもって日本に導入され、普及しはじめたのかを、その黎明期である1990年代から2000年代初頭を中心に、その需要が生まれた背景、また生まれた当初の需要がどのように拡大とともに変化していったのかを明らかにすることを目的としている。

そのために、まず事前調査として、トレーディングカードゲーム、およびそれらが受け入れられる下地となったと言われているトレーディングカードやテーブルトークロールプレイングゲームなどが、どのように扱われていたかを、それらの情報を扱っていた雑誌や、書籍・新聞などを参照することによって再度整理した。その結果、当初トレーディングカードゲームを海外からの輸入により受容した層と、それ以降、国内でトレーディングカードゲームが開発されるようになってから受容した層には直接のつながりは存在しないことが明らかになった。しかし、前者においてはテーブルトークロールプレイングゲームから繋がるファンタジー小説の流行という形で、後者においてはロッテの『ビックリマン』ないしそのおまけであるシール、あるいはカルビーの『Jリーグチップス』ないしそのおまけであるJリーグカードなど、コレクションすることを楽しむホビーという形で、トレーディングカードゲームを受容する下地が1980年代後半にはすでに完成していたと考えられる。

その上で、トレーディングカードゲームがどのように受け入れられたのか、またどのようにしてトレーディングカードゲームの市場が広がり、変化していったのかを明確にするために、当時トレーディングカードゲームを取り扱っていた店舗の従業員、あるいは経営者など、三人に対する非構造化インタビューを行った。

その結果、世界初のトレーディングカードゲームと言われている『Magic: The Gathering』は、国内ではアメリカでの発売開始の翌年、1994年に輸入によって初めて日本国内に紹介された、という説が通俗的には一般的であったが、それに反して海外における発売とほぼ同時期である、1993年にすでに小売店舗によって輸入が開始されてい

た、という証言が得られた。また、俗説として語られていた、「欧米のロールプレイングゲームを遊ぶ層によって、トレーディングカードゲームが見出された」という言説について、プレイヤーの側で最も早くトレーディングカードゲームを受容したのはそのような層だが、より広範である、英語が理解できる学生、特に大学生などにもトレーディングカードゲームは急速に広がった、という証言も得られている。

また、トレーディングカードゲームを販売する店舗形態の一つである、トレーディングカードゲーム専門店とその形成に関しては、それ以前のトレーディングカードに遡ることも明らかになった。トレーディングカードゲームの市場を形作ったと言われる商品であるトレーディングカードについては、その市場規模においてはトレーディングカードゲームと比較すると小さいものの、海外から輸入されたトレーディングカードの流行によって、それらを専門として扱う店がトレーディングカードゲーム導入以前に形成された。その後、1996年にヒットしたアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』のトレーディングカードの登場と、その好調な売り上げによって、輸入した商品ではなく、国内のコンテンツによるトレーディングカードで経営が成り立つ、ということが明らかになり、そのようなカードを扱う専門店が増え、またトレーディングカードという商品自体も、国内のコンテンツを扱うものが増えた。それらの店が基礎となり、後のトレーディングカードゲーム専門店の増加につながったとしている。

また、日本でトレーディングカードゲームが開発・販売されるようになってからも、一つの地方で成長したトレーディングカードゲーム専門店はあるものの、全国に展開するような店舗はほとんどなかったことも明らかとなった。むしろ、本屋、ビデオゲーム店、玩具店や総合スーパーなどが、その他の商品と並行してトレーディングカードゲームを置くようになったことで、トレーディングカードゲームの販売網は広がりを見せたとしている。しかし、2007年において、株式会社アークライトが経営するトレーディングカードゲーム専門店『ホビーステーション』が全国展開を行ったことをきっかけとして、全国展開を行うトレーディングカードゲーム専門店が増加した、という証言を得た。

今後の課題としては、主に1990年代から2000年までと研究の範囲を絞ったため、2000年以降のトレーディングカードゲームの動向に関しての研究が行えなかったことがある。トレーディングカードゲームの歴史をより俯瞰的に把握するためにも、この部分の研究を行うことが必要とされるであろう。また、統計的データに基づく研究がほとんど行えなかったことも、今後の課題である。