

「想像」と「競技」が共存する空間

— トレーディングカードゲームを通じた「匿名的な人間関係」 —

立命館大学大学院  
応用人間科学研究科  
対人援助学領域  
家族機能・社会臨床クラスター  
市川 滋之

本研究の目的は、トレーディングカードゲーム(TCG)で遊ぶ成人を対象に TCG を通じた人との関わりについてインタビューを行い、プレイヤーがその場においてどのような対人関係を構成しているのかを考察することである。

本研究では、はじめに TCG という遊びについてプレイヤーである筆者が論じる。次に、カードショップで知り合った成人プレイヤー3名に非構造化インタビュー調査を個別に行い、そのデータを用いてそれぞれ考察を行い、その後3名のインタビュー内容から共通して話されていることを取り上げて考察した。

その結果、TCG の特性として人と対面して遊ぶアナログなゲームであることに加え、物語やキャラクターといった「想像性」と勝負であることの「競技性」が同程度に重視されていることが明らかになった。加えて、カードショップという匿名性のある空間の中で対戦相手とゲームを通して「匿名的な人間関係」を築いており、相手がどのような人か知らなくてもゲームを楽しめることが明らかとなった。

ここから、アナログの TCG と対人関係の関連性を感じ、ゲームに人との関わりが存在することが明らかとなった。ひとりでは成立しないゲームだからこそデジタルの TCG とは区別される部分があると考えられる。また、アナログな TCG が「コミュニケーションツール」として対人関係を築くためのきっかけにもなりえると考えられ、「対人関係」という観点でアナログの TCG を論ずる意味があると考えられる。