

トレーディングカードゲームのプレイヤーが行う情報収集の傾向 - 競技大会に向けた戦略的な情報収集 -

清水 翔馬

トレーディングカードゲーム(以下 TCG とする)は、1対1で対戦する桌上ゲームの1種である。プレイヤーは自らデッキと呼ばれるカードの束を作成し、それを使って対戦する。1993年に誕生して以降、世界中に広まり、日本における市場規模は2011年に1000億円を突破した。公式・非公式問わず、日本各地で大規模な競技大会が定期的開催されている。近年ではインターネット上のコミュニティやSNSの普及により、日本各地の競技大会の結果は簡単に知ることができる。競技大会に参加するプレイヤーにとって、他の競技大会の結果の情報は、実際の対戦の勝敗に大きく影響する要素である。本研究の目的は、競技大会に参加するTCGのプレイヤーが行う、準備段階における情報収集の傾向を明らかにすることである。この目的を達成するために、競技大会の参加者を対象として質問紙調査を行った。大会への参加動機に関する質問の結果を用い、被験者を「勝つことを強く意識しているグループ」(以下Aグループとする)と「勝つことを強く意識していないグループ」(以下Bグループとする)の2つのグループに分け、利用した情報源や収集した情報の内容、最も重点を置いて収集した情報や情報が自身に与えた影響について分析を行った。さらに、直前に行われた競技大会の結果に関する情報収集に限定し、情報を得たプレイヤーの反応に関する質問紙調査を追加調査として行った。

調査の結果、AグループはBグループより多くの情報源を利用していたが、利用した情報源の種類はグループBと大きな差異がないことが分かった。Aグループは競技大会で上位に入賞したデッキレシピの情報を全ての被験者が収集しており、競技大会に参加する上で必須の情報とみなされていることが分かった。最も重点を置いて収集された情報はデッキタイプの分布で、この情報はプレイヤーの意思決定にも大きな影響を与えていることが分かった。Bグループは流行のデッキレシピや競技大会で優勝したデッキレシピを重要視する傾向にあり、収集した情報を用いて他者より一歩先んじようとするAグループに比べ、情報をそのまま受け入れる傾向が強いことが明らかになった。

勝つことへの意識が強いプレイヤーと勝つことへの意識が弱いプレイヤーの情報収集の傾向の違いが確認できた。本研究では時間的制約から追加の質問紙調査を1回しか実施できなかったが、プレイヤーの複数の競技大会において継続的に実施することによって、情報を収集したプレイヤーの思考をより詳細に把握できると考えられる。

(指導教員 松林麻実子)