

# TCGと中古市場

## ——玩具の現状と未来——

経済学部4年 原田昌季

### 《目次》

- 第一章 TCGについて
  - 一節 TCGとは何か？
  - 二節 TCGの歴史
  - 三節 玩具としての需要
  - 四節 TCGの対象層
- 第二章 中古市場
  - 一節 TCGの中古市場
  - 二節 中古取扱いとその対象層
  - 三節 中古店のメリット・デメリット
- 第三章 中古市場に関連する事柄
  - 一節 転売屋の与える影響
  - 二節 TCGの種類
  - 三節 TCGの新規参入者
- 第四章 TCGと中古市場に関するまとめ
  - 一節 中古市場に関わらないTCG
  - 二節 玩具市場におけるTCGのこれから

## 第一章 TCGについて

### 一節 TCGとは何か？

まず初めにTCGという名称をご存じだろうか。これはトレーディングカードゲームの略称である。若い世代の人たちなら一度は耳にしたことがあるのではないだろうか。

TCGとはその名の通りトレーディング・カード・ゲームの三つの要素を組み合わせたものである。基本的には紙製の長方形型にできた札であり、玩具の中の1つに当たる。小学生から社会人まで幅広い層に人気があり、その市場は年々伸びてきている。

ここで簡単にTCGとトレーディングカードとカードゲームの違いについて説明しておこう。

まず一番知名度の高いのがカードゲームである。日本人の知っている代表的なカードゲームと言えばトランプ・UNO・花札・カルタなどであろうか。海外ならパーティーゲームとしてもっと多くのカードゲームも存在するが、日本では上記のものが一番多く使用されてきたものたちだろう。カードゲームは少数から大人数で行うことのできる遊びであり、大抵の人が一度は遊んだことがあるだろう。基本的に一セットの内容が同じであり、一つの商品を購入することで遊ぶことができる。種類は相当な数が存在し、ご当地名物のものをイラストにしたお土産用のトランプなどは今や珍しくないほど多くある。基本的には遊ばれるルールは共通しているものが多いが、トランプは世界中でとても有名でありそれぞれの国や地方独自のルールも複数存在する。

次にトレーディングカード（トレカ）である。現在の認知度で言うとポテトチップスにおまけとしてついてくる野球やサッカーのカードが一般的だろうか。大きくカード一面にプロの野球選手やサッカー選手などの写真が印刷されている。この他には芸能人の写真をカードにしたものや、漫画のキャラクターなどを印刷したものが主流である。これらは先ほどのカードゲームとは違い、ゲーム性はほぼ皆無であると言っていい。主な目的は商品の収集である。中身がランダムで封入されているものが多くそれをコンプリートするために名前の通りトレードを行って集めたり、中古市場での単品買いなどがされている。似たようなことでいうと切手やコインの収集などであろうか。カードとは違うが同じように収集目的の玩具として昔流行ったものにおかしなおまけに付いてきたビックリマンシールがある。現在では同じような系統のものとしてプラスチック性のカードである森羅万象チョコが存在する。

最後にこの論文のメインであるトレーディングカードゲーム（TCG）である。これは上記の二つを混ぜたものだと思っていただくとわかりやすいだろう。収集と遊びの二つを行うことができるものである。具体的には数十枚のカードをまとめたもの（デッキ・山札と呼ばれるもの）を用いて遊ぶ。カードゲームとの違いは一セットだけで遊ぶことがあまりないということである。ものによっては数千種類という中から選んだカードを使うことになる。

それゆえ複数個の商品を買う必要がある。トレーディングカードとの違いは収集だけでは終わらずに遊ぶことができることである。収集するだけでは集めてファイルなどに保管して観賞するだけだが、こちらは一度集めてしまえば破損などしない限りずっと遊んで行くことができる。また収集をメインにする人も多いため、カードのキャラクターをメインにしたものでは絵柄を大きく印刷しているものもある。

私はこのTCGが玩具として多くの子供たちに受け入れられている現状から、今後も玩具の中の一分野としてより大きく成長していくと思っている。そしてこのTCGが成長してきた理由に中古市場の存在が大きな影響を与えていたのではないかと思い今回の論文で取り上げることにしてみた。

では現状どの程度TCGは中古店で取り扱われているのだろうか。またどれ程の人気や売れ行きがあり、どのような問題点が存在するのか。それをこれから順に内容ごとに述べていきたいと思う。

### 二節 TCGの歴史

TCGと中古の話の前に、まずはTCGの歴史を簡単に説明しよう。

TCGの歴史はそれほど古くなくまだまだ浅い。世界中で知名度のあるTCGの元祖はマジック・ザ・ギャザリング (MTG) であると言われている。これは1993年にアメリカのウィザーズ・オブ・ザ・コースト社から発売されたTCGである。MTGは発売後大ヒットとなり現在のTCGの地位を玩具の中で確立させていった。世界中で人気が出たため、大きなトーナメントや大会も開かれ賞金まで出ている。日本では1995年から日本語版が発売され、今日もその人気は世界中で続いている。

このMTGの発売を機に、この後日本でも次々とTCGが作られていった。日本では1996年に任天堂の大ヒット商品であるポケットモンスターを題材としたTCGが発売された。これに続くように各メーカーが様々なTCGを制作していった。

現在一般的なデパートなどで購入できるTCGはコナミの『遊☆戯☆王ファイブディーズオフィシャルカードゲーム』、メディアファクトリーの『ポケモンカードゲーム』、タカラの『デュエルマスターズ』などが主流だろう。他にもTCGの専門店やTCGの中古取扱いしている店では様々なTCGが販売されている。

TCGの歴史は1995年からと考えてもまだ15年程度の短いものである。しかしその短い間にTCGは大きく成長していき、今やテレビゲームなどと同じように子供たちに必須の玩具と言ってもいいだろう。家の中や公園、デパートの中や駅のホーム、ファーストフードの店内など多くの場所で子供たちがTCGで遊んでいる姿を目にする。それくらい子供たちにとってTCGは遊びやすい玩具なのだ。携帯のしやすさも人気の理由の一つかもしれない。

### 三節 玩具としての需要

さて、では玩具としてのTCGはどれほどの需要があるのだろうか。

現在では日本全国どこにでも存在するコンビニ。大抵の人が一度は訪れたことがあると思う。そのコンビニの中でお菓子コーナーの一角、又はレジの横や後ろに小さな長方形型のパックが売られている。TCGの拡張パックである。子供から大人まで需要のあるTCGはコンビニでも、陳列棚の場所をほとんど取らずに売ることができる商品として複数置かれていることが多い。またデパートのおもちゃ売り場に行くとき大きめのプラスチックの板一面にTCGのパックがずらりと貼り付けられていることがある。商品はレジの奥に置き、客は板の前で書かれたタイトルまたは番号をレジで店員に伝えることで購入できる。今では書店のレジ前などに並んでいることもある。

場所をほとんど取らずに大量の商品を陳列することができるのもTCGの利点である。そのためいろいろな店で取り扱うことができ、全国様々な所に広く普及させていくことができたのである。

また、TCGの需要が増えている原因として、日本におけるTCGの歴史が15

年程度であることも理由に挙げられるだろう。なぜかという、15年程前からTCGが発売されているということは当時子供だった人たちは大学生や社会人となっている。つまり子供の頃と現在とでは経済的に差があるのである。子供の頃は小遣いをやりくりして数個しか買えなかったものを、TCGを続けて大人になった人達はまとめ買いすることができるからである。たまたま何かのきっかけで懐かしいTCGに復帰する大人もいるようだ。

経済力のある大学生や社会人がプレイヤーであることは、ゲームのバランスがどうしても年齢の高い方が有利となる問題も起こっているがそのことについては後々で説明する。

データでみると玩具としてのTCGはどの程度の売れ行きなのだろうか。これを考えるに当たって一つの記録を提示しよう。それは『遊☆戯☆王ファイブデイズオフィシャルカードゲーム』のギネス記録である。2009年に累積販売枚数が225億8770万枚を突破したことにより世界で最も販売枚数の多いTCGとして認定を受けた。これはすごい記録である。『遊☆戯☆王ファイブデイズオフィシャルカードゲーム』は1パック150円で5枚入り、もしくは構築済みデッキという1箱40枚入りで1000円が基本的な商品の形態であり、単純な計算でも相当な売り上げが出ていることがわかる。

このように玩具と言ってもその売り上げは大きなものと成り得るということが証明されている。この先も大きな記録を作り続けてほしいものである。

### 四節 TCGの対象層

さてここまでTCGのことを玩具として説明してきたが、ここで各シリーズの対象年齢に注目したい。『ポケモンカードゲーム』は9才以上、『遊☆戯☆王ファイブデイズオフィシャルカードゲーム』は12才以上、『デュエルマスターズ』は10才以上となっており小学校高学年から中学生辺りが対象年齢のラインとなっているのがわかる。人気商品はやはり低年齢の層を中心に販売されているのである。

一方で比較的大人向けのTCGというものが存在する。例でいうとブシロード社から販売されている『ヴァイスシュバルツ (Wei Schwarz)』などである。対象年齢こそないものの使用されている作品は基本的に大人向けのアニメやゲームのシリーズである。

子供向け玩具としてのTCGと大人向けの玩具としてのTCG、これら中古市場ではどのような違いがあるのだろうか。まず製品としての価格差についてだが子供向けの玩具は150円や200円のパックが一番安いのにに対して、大人向けのものは300円から400円あたりが底値だったりする。しかし封入されている枚数を考えると1枚当たりの単価にそれほど差は存在しないと言っていだろう（おおよそパック換算で1枚辺りの値段はどれも30円前後である）。

では中古の価格ではどうなのかと言うと基本的に差は存在しないと言えるだろう。どのTCGに関しても珍しいもの汎用性の高いものは高価な値がつく。つまりどんなTCGであっても需要の多いものや供給の少ないものは値段が一定の高さまでいくということである。差があるとしたら珍しさの違い（入手難易度の違い）だろうか。大人向けのものに関しては子供向けのものに比べて、封入率がとても低いものが存在し中古市場にて1枚数万円するものまで存在している。インターネットのオークションでは数十万するカードの落札が行われることまでである。

このようにTCGは玩具であるがそれは子供だけのものというわけではなく、大人向けのものや子供・大人に関係なく親しまれているものなど複数の商品が存在している。

## 第二章 中古市場

### 一節 TCGの中古市場

先ほどギネスのことで触れたようにTCGがここまで広く人気を博し、大勢の幅広い世代に人気があるのには大手企業によるアニメや雑誌と言った複数

の媒体による大掛かりな商品の宣伝や、商品自体の購入のしやすさ以外にも原因があると私は思っている。それは中古店・専門店の存在である。TCGは他の玩具と比べて中古品がとても重要になってくるのである。

TCGとは何か？と最初に説明したとおり、TCGとはカードゲームと違って複数の種類の中から集めることで遊びの幅を増やしていくものである。

しかし現実的に考えてみると自分が欲しいと思うものを集める場合の方法は大きく分けて2つである。1つ目はトレードによる入手。これはこの玩具にとって当り前のことなのだが、実際にこれを行うのはなかなか難しいことがある。TCGは勝ち負けのある遊びなので必然的に強いカードが人気になる。自分の欲しいものが友達も欲しいなんてことはよくある話なのである。2つ目は単純に購入するという方法である。これは通常のパックを買い集めていく場合とても大変である。何せ1つのパックで数十種類、多いものだと百数十種類の中からランダムに数枚買ったものを買っていくからである。よほど運が良いか、経済力が必要となってくる。

そこで注目するのが中古商品としてのTCGである。発売された当初こそ少なかったものの、現在では各地にTCGの専門店や中古取り扱いしている店が存在する。TCGの専門店はそのほとんどで中古販売・買い取りをしている。友人間だけのトレードのみでは成り立ちにくかったことが、中古店が存在することで解決されるのである。中古店が存在することで収集のしやすさが上がることでより快適に遊びやすくなり遊ぶ時期が長くなる、それにより顧客を一定人数獲得しやすくなるのである。

では専門店・中古店はどの程度存在するのだろうか。全国的に見るとTCGの専門店は結構な数に上る。商品自体が場所をほとんど取らないため店自体は小さくても運営していけるからだ。しかしそれゆえに専門店は各地にぽつぽつと点在していてそのすべてを探していくのは困難だろう。大きな都市やアニメや漫画の専門店が存在するところにはTCG店も集中していることもあるが（東京の秋葉原や大阪の日本橋付近がその例である）。

また近年、インターネットが普及していったことでインターネット上だけ

での通信販売専門の店も出てきている。これは店舗を必要とせず在庫を置いておける場所さえ確保すれば行うことができる。中には通常のTCG専門店でもあまり手に入りにくい海外版のTCGを専門に扱っている通販のショップも存在する。

一方TCGの専門店ではなく、普通の中古商品の中にTCGを含めて扱っている店はどうなのだろうか。これは基本的にリサイクルショップや古本屋などの古物を取り扱っている店が、メインの商品のおまけ程度に扱っているところが多いようだ。古本などと同様にカードもまた古物として取引することができるからだろう。だがTCGは人気があり、手軽に扱うこともできるため中にはそれなりに力を入れて取り扱っているリサイクルショップや古本屋もある。

いずれにしても広い地域でTCGが取り扱われていることはよりTCGの市場が広がっていくためには良いことであると言えるだろう。

## 二節 中古取扱いとその対象層

ではTCGの専門店・中古取扱い店ではどの程度の種類を取り扱っているのだろうか。この論文を書くにあたって私は大阪にある日本橋周辺でTCGの専門店・中古取扱い店を探し歩いて実際に調べてみた。

私が調べたのは13店で、どの種類のTCGを取り扱っているかということだ。

結果は圧倒的に『遊☆戯☆王ファイブディーズオフィシャルカードゲーム』が多かった。回った13の店のうち12の店で中古の販売と買い取りが行われていた。次に多かったのは『ヴァイスシュバルツ』や『リセ (Lycee) 』でそれぞれ8店舗程で取り扱いがされていた。その他のTCGは店ごとでバラけており、多くてもそれぞれ3店くらいの取り扱いしかなかった。

専門店での中古取り扱いの商品は基本的に子供よりも経済的に余裕のある大人がメインのようだ。『ヴァイスシュバルツ』や『リセ』が多いことがその証拠である（基本的にこれらは子供向けのTCGではない。対象年齢的には子



供も含まれているのであくまで基本的にだが)。実際店側もその方が利益が出るのだから当たり前ではあるが。

子供向けの商品は複数枚集めるのにそれほど苦労しないものが多々あったりすることも、子供向けのTCGで中古市場が形成されない原因の一つだろう。『ポケモンカード』は使いやすいカードは構築済みデッキという商品を購入することで大体揃えることができるし、『デュエルマスターズ』では通常の構築済みデッキより高い値段設定がされた構築済みデッキが存在し、その中身がとても強力でそれほど多くカードを集めずとも十分に楽しく遊ぶことができるのである。またプロモーションカードと呼ばれる非売品・限定品のカードをそれほど必要としない点も子供向けのTCGにおける特質だろうか。

一方大人向けのTCGは珍しいものほど汎用性が高いものが多いため、否が応でも満足して遊ぶためには高い値段のものでも集める傾向にある。

しかし現代の子供は少子化に伴い、一人に集中して育てたりすることからお小遣いを多く手に入れる子供も存在している。そういった子供は大人と同じようにまとめて買ったり価格の高い中古品にも手を出すようである。そういう点ではすべてにおいて専門店の中古品は大人が欲しがらるものだけ置いてあるというわけでもない。

### 三節 中古店のメリット・デメリット

次に中古店のメリット・デメリットを説明する。

まず中古店が存在することによるメーカー側のメリットについて説明していこう。メーカー側としては商品を売っていくためには販促が必要である。そのための宣伝として中古店・専門店に役に立つ存在である。デパートのおもちゃコーナーだけでなく、古本屋やリサイクルショップでもTCGを取り扱っているところは多くそれだけで宣伝になるのである。また、収集しやすいことによって長期間遊ぶ人が増えやすいのもメリットである。

ではデメリットはどうだろうか。中古品があることで収集しやすいことを

メリットとしてあげたが実は逆のことも言えるのである。中古の方が集めやすいのだから新品を買うよりもしばらくしてから中古で集めた方が得なのではないかという考えである。中古で集めきれ程のお金がある人ならばそういう考えに至るのはごく自然なこと。メーカーからすると商品を売りたいくても中古品が存在することで買う人が減ることにもなるのである。

消費者からすると選択の幅が増える分中古店はありがたいのだが、メーカー側からすると完全に肯定もできないのである。

さてでは次に消費者の視点で中古市場を考えて見よう。中古店が存在することで消費者は自分が目的とする商品だけを購入することができる。ランダム性のある正規品を購入するよりも確実に購入することができるというメリットがある。これはメーカーにとってはデメリットだとは言ったが、プレイヤーとして消費者が商品を買いつけていくということに関しては貢献しているともいえる。また非売品や限定品などを価格が高いとはいえ、売っていることもメリットである。

では最後に店側の視点から中古販売について考えてみよう。実際問題、店側としてはどうせ取り扱うのならば単価の高いものを売りさばきたいという思いがある。TCGでいうと汎用性の高いカードや限定品などのカードが単価の高くなりやすい商品である。しかしこれらの商品を取り扱うに当たって店側が注意しなければならないことがいくつかある。

まずは各TCGにおけるレギュレーション、禁止制限についてである。TCGでは公式の大会で使用できるカードに制限がかけられていることがある。一般的にプレイヤー同士がフリーの対戦を行う場合もこれを守ることがほとんどのため、当然中古市場においてもこれは関係してくる。制限のかかるものは、つまりは少数枚あれば良いため大勢の人が持っている場合は需要が減少し価格が安くなる。店としては多く在庫があると困ったことになる。もちろん逆もあり、今まで禁止扱いになっていたカードが制限付きで使用可能になった場合、価格がいきなり高騰することもある。

次にメーカーによる商品の再収録である。これも中古品の価格に大きく関

係してくる。先ほど限定品などのカードが高くなりやすいと述べたが、この再収録次第ではその価値は暴落することになる。せっかく高い値段で買い取ったものが買い取り値よりも安い値段でしか売れなくなることがあるのだ。今まで存在していた限定品というブランドがなくなってしまうからである。

以上のようにメーカー・中古取扱店はそれぞれがメリット・デメリットを持った存在として成り立っている。

### 第三章 中古市場に関連する事柄

#### 一節 転売屋の与える影響

中古に関係する存在として転売屋についても説明しよう。転売屋と言うものがTCGの世界においても存在する。基本的に限定品や非売品を大量に買い占めて中古取扱いをしている店やインターネットのネットオークションで売りさばくのである。

これは二つの見方ができる。一つは限定品などの数が限られているものを一人が大量に購入してしまうとなかなか大勢に流通しなくなる。他のプレイヤーからすると転売屋とは迷惑極まりない行為であるというもの。

もう一つは転売屋が大量に中古品として市場に流すことで供給量が増え、結果的に中古での価格が下がり中古で購入しやすくなるというもの。自分自身で購入ができる人からしてみれば買い占められるのは迷惑だが、逆に自分では購入できない人からしてみれば供給量が増えるのはありがたい。

このように転売屋の中古の流通に関しては二つの見方が存在している。

#### 二節 TCGの種類

TCGを種類別に分けてみるとどうなるだろうか。ここでは現在中古品として流通しているものをそれぞれの特徴を踏まえて区別してみた。

まずは人気商品の『遊☆戯☆王ファイブディーズオフィシャルカードゲーム』や『デュエルマスターズ』だ。これらは漫画での連載やアニメによる宣伝効果が非常に大きいと思われる。特に『遊☆戯☆王ファイブディーズオフィシャルカードゲーム』の方はTCG化された時から今日まで非常に長くアニメや漫画が続いている。商品の特徴としてはオリジナルのものを使いかつ主人公や主要なキャラクターたちが使うカードが商品化されている点だろうか。

次に『ヴァイスシュバルツ』や『リゼ』といった中古でいうと2・3番目によく取り扱われていたものだ。これらは特徴として多くのアニメや漫画のキャラクターたちを使っている。それゆえに消費者によって購入するものがバラバラであり、新しいものが出るごとに新規のユーザーが増えていくことがある。また絵柄を重視しているため（カード一面に大きく印刷されていることが多い）コレクション性も高くなっている。

上記の他には『MTG』や『モンスターコレクション』、『ガンダムウォー』といった、初期のころから存在するがあまり大々的な宣伝はされていないものがある。これらは独自の世界観から根強いファンが存在しており、今日でも生き残っている。また古くはないが『レンジャーズストライク』や『サンライズクルセイド』などの特定のファンを重視したTCGもある。

まとめてみると、主に大人子供関係なく人気があり、いわゆるなりきり要素のあるもの・複数の作品を組み合わせる幅広い購入者を取り込もうとするもの・特定のファン層に絞って確実に一定数売れるように作られているものの3つに大まかに分けることができるのではないだろうか。

### 三節 TCGの新規参入者

TCGは最初期の人たちが大人になって玩具としての市場規模が毎年増えてきていると言った。TCGは基本的に多くの種類のカードを持っている程有利である。つまりは初期のころから続けている人と、新規に始める人とは経

験以外にも格差が生じるのである。それが絶版となった商品が存在する場合にはより顕著になる。

TCGは大きく分けて二種類の分別ができる。一つは『MTG』のように一定の周期で公式に使用できるカードが一新されるものと、もう一つは数多くのTCGで行われているように特定のカードを指定して公式に使用することを禁じるものである。よって前者はあまり中古取扱いされていないが、後者の方はよく取り扱われている。

前者の『MTG』のようなものはプレイヤー間でスタン落ちと呼ばれている。これは新規の参入者を取りこみやすい。毎年使える種類が変化することで物理的な意味でのプレイヤー間の格差をなくすることができるのである。しかし、逆に考えて見ればどれだけ頑張って集めたところで将来的にその価値がなくなってしまう。つまりは長期的にプレイする人を取り込むのが難しいのである。『MTG』のように知名度が高く、プレイヤーを一定人数確保できている場合以外はあまり好まれていない。短期的な「少しだけ遊んでみようか」という気持ちのプレイヤーが参入しやすい。

後者の禁止制限付きのTCGの方が一般的である。これは大会などで強すぎたりしたカードが存在する場合に取られる処置である。どんなことでもバランスというものは大切でありそれは玩具でも同じである。このバランスが崩れるとゲームとして成り立たなくなってしまう。ものすごく簡単に言うとゲームバランスの崩れたTCGは、お金をかけて集めてじゃんけんをするようなものであり、もちろんそんなもったいないことをする人はそういない。そのため各メーカーはゲームのバランス性を取るために使用できるものに制限をかけていくのである。しかしこれは先ほどのスタン落ちとはまた違う問題がプレイヤーに起こる。それは古くからゲームを行っているプレイヤー程有利になるというものである。ここでいう有利とは単にゲームに強いという意味ではない。物理的に有利という意味である。つまりは絶版となっているものを新規参入者はなかなか手に入れにくいので、すぐに新規参入者が見切りを付けてしまうのではないかという問題である。

これを解決するのに役に立つのが中古販売なのである。中古店が存在することでこのようなプレイヤー間の格差を詰めることができる。多くのTCGで新規参入者を持続させるために中古市場は重要な役割を担っているのである。

だが中古店にとって、新規参入者のためにメーカーが行う取り組みの中で問題もある。絶版品や限定品の再収録である。これは珍しいものや人気のあるものほど中古店にとっては致命的となる。中古市場における暴落が起こるためである。ものによっては数千円の下落が起こることもある。そのあたりの再録内容をいち早く確認したり、予想を付けて販売や買い取りを行うスキルが中古販売では求められる。

## 第四章 TCGと中古市場に関するまとめ

### 一節 中古市場に関わらないTCG

さて、今までTCGと中古市場に関して述べてきたが、ここで少しだけ中古市場に関わらないTCGについて述べたい。絶対とは言い切れないが、単品での中古取扱いがほぼないであろうといえるものがある。それは大手のメーカーが作るような大規模なTCGではなく、個人または小人数サークルで制作されるオリジナルのTCGである。

いわゆる同人系統のもので基本的にはオリジナルのキャラクターを使用する、もしくは著作権の許可が取れるものを使用して制作される。イベント会場などで売られることがメインで通常の玩具市場には流通しない。大手のサークルなどになると専門の同人ショップなどで販売されることがある。商品の内容は完全オリジナルのルールを使用しているものや既存のTCGを真似たものまで様々である。これらのTCGはよほど人気が出ない限りはすぐに消えていくことになる。制作費が自己負担であるため、大量に刷ったものが売れなければその次を続けられないのである。

一般的なTCGとは異なるがこれらもまたTCGの一部であることに違いはない。

## 二節 玩具市場におけるTCGのこれから

TCGに関して様々なことをざっと述べてきた。簡単な説明から始まり中古の市場がどれほどの重要性があるのかまで。そして最後にこれからのTCGについてのことを述べたいと思う。

TCG最初期の頃の人たちが大人になり、今後もTCGをプレイヤーとして若しくはコレクターとして続けていく人が増え続ければTCGの市場はもっと大きなものへと成長していけよう。そしてそれに伴い中古店・専門店も全国に増えていくはずだ。またギネス記録として載ったものもあり、世界的にもっと日本製のTCGが普及していく可能性は十分にある。

TCGの歴史はまだ浅く、各ゲームの専門的な雑誌やカタログは存在していても文献になるようなものはほぼ存在していない。これから先TCGが続いていくことでやがてはより多くの売り上げ等に関するデータもたまっていくことだろう。そういったものが集めることができればちゃんとした本にまとめることができるかもしれない。現時点ではそれが無いのが残念ではあるが今後のTCGの成長と共に玩具としての注目がより集まり、いつの日かちゃんとした本を出すことを期待している。

技術は日々進歩し続けている。それは様々な分野でいえることであり、もちろん玩具の世界においてもいうことができる。TCGのこれからのことを考えるときに出てくるのがTCAGの話だ。ジャンルとしてはトレーディングカードアーケードゲーム(TCAG)と呼ばれるものである。これはゲームセンターなどにある専用の機械でカードに含まれているデータを読み取って遊ぶものである。TCAGは今現在でもTCG程ではないが中古で取り扱われている。実際私が回った店の中にもいくつか取り扱っている店があった。一度は耳にしたことがあるのではないだろうか『ムシキング』というものの名前を。一時

期大変人気のあったゲームだ。訪れた店で現在取り扱われていたものは『ロードオブヴェーミリオン』と『ワールドクラブチャンピオンフットボール(WCCF)』というものだった。WCCFの方は高いもので1枚5万円程しているものも置いてあったので驚いた。

TCAGには『遊☆戯☆王ファイブデイズオフィシャルカードゲーム』も存在している。これは専用の機械以外にも通常のTCGとして遊ぶことができるようになっている。私はこれを基礎として同じようにゲーム上でも通常のTCGとしても、デジタルでもアナログでも遊べるような環境が整ってくるのがこれからのTCGには必要だと思っている。従来の通りに対戦相手との対話を楽しみながら、一方でまるで自分が漫画やアニメの世界にいるような体感ができる玩具。それは玩具の、TCGの究極の形になっていくのではないだろうか。

長々とTCGと中古市場やそれに関連することを述べてきた。最後に、私はTCGが発売しだした最初期のころからTCGに興味を持っていたプレイヤーの一人である。今日までTCGが人気を得続け、多くのTCGが生まれ出されたことを大変うれしく思っている。願わくばこの人気が衰えずに、より広い世界に広がっていくことを願っている。そしてこの先経済的な観点から玩具としてのTCGを見ていくことができるよう様々なデータが増えていくことで、新たな玩具市場の成長を観測していくことができることだろう。