

Magic : The Gathering にみる言語価値

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-10-03 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/2297/41247

Magic: The Gathering にみる言語価値

経済学類 4 年 田村 隆太¹

< 概 要 >

言語とは私たちの生活にとって必要不可欠のものである。それは日本語だけでなく、英語・中国語などのように様々な種類の言語存在し、世界中で使用されている。日本国内においても数多くの言語が使用されている。その使い方も日常会話のような発話や言葉を視覚化するために表記するなどのように多岐に渡っている。そのなかで私は表記の面に着目し、商品の名称として使用されている言語の種類によって同一の商品であっても価格が異なるという現象に注目した。

本研究では「Magic The Gathering」というトレーディング・カードゲームを研究対象として研究を行う。日本語で表記されたものと英語で表記されたものの価格を調査し、比較する。そこから日本においてはどちらの言語で表記されたものの方が高いのか。また、その要因としてどのようなものが挙げられるのか。その要因のなかで言語の違いというものがどの程度価格の違いに影響を与えているのかをアンケートを実施することなどによって考察する。これを明らかにし、一般化することによって言語が私たちに与える影響力、言語の価値について考察していく。

< キーワード >

社会言語；言語価値；Magic: The Gathering

¹ apple.tr.9264@gmail.com

<目 次>

はじめに

1. 序論

- 1.1. 先行研究
- 1.2. 研究の背景
- 1.3. 研究の目的
- 1.4. 本論文の構成

2. Magic: The Gathering とは

3. 本論

- 3.1. 問題提起
- 3.2. 調査方法

4. 調査結果

5. 考察・結論

おわりに

はじめに

言語とは『広辞苑（第六版）』によると、「人間が音声や文字を用いて思想・感情・意志 等々を伝達するために用いる記号体系。およびそれを用いる行為」と定義されている。また、言語というのは、人間が用いる意志伝達手段であり、社会集団内で形成習得され、意志を相互に伝達すること（コミュニケーション）や、抽象的な思考を可能にし、結果として人間の社会的活動や文化的活動を支えているものである。そして、言語には、文化の特徴が織り込まれており、共同体のメンバーは、その共同体で用いられている言語の習得をすることによって、その共同体での社会的学習、およびその共同体で望ましいとされる人格を形成してゆくことが可能となる。このように言語には普段私たちが意識しているよりも多くの働きを持っている。この言語というものを研究することによって普段何気なく使用している言語がどのように相手に対して影響を与えるのかということを知ることにつながると考えられる。そして、言語には現在、世界各地において日本語、英語、中国語などのように様々な種類のものが存在し、使用されている。また、その一つ一つの言語そのものの価値、与える影響というものも同一ではなくそれぞれ異なっている。具体的には、同じ使用目的、性能のものであっても表記されている言語によって価格が異なるということがある。

本研究では Magic: The Gathering(マジックザギャザリング)を研究対象としてその表記されている言語によって同一性能・イラストのカードであっても価格が異なるという点に注目する。そこから言語が異なることによる価格の違い、そしてなぜそのような現象が生じるのかということについて調査、考察していく。

1. 序論

1.1. 先行研究

先行研究として 3 つの研究を紹介する。

1 つ目の研究は言語のネーミングに関する論文である。西岡由有の商品差異と消費者の情報収集行動から見た商品のネーミングである。西岡（2012）では商品のネーミングによって売れるものと売れないものが存在しているというネーミングの良し悪しが消費者の消費行動に与える影響を考察するというものである。この中でネーミングと消費者の情報収集程度との関係性についてアンケートを実施することによって関係

があるということを実証した。この論文では言語学の分野でもネーミングについてももののネーミングという人為的であり、その違いが一目でわかる要因によって引き起こされる現象について述べている。しかし、本論文においては言語の価値についての研究を行う。ここで言う言語とは日本語などのような純粋な言語そのものである。つまり、ネーミングをはじめとする言語学の研究の根本をなすものである。この言語はネーミングのように簡単に変更することができずに、現在に至るまでに起こったこと、その言語と関連付けられる出来事、国に対するイメージなどの要因によって価値が決定される。この点に注目して研究を行っていく。

2つ目の研究は言語価値に関する研究である。井上史雄の言語・方言・敬語の値打ちに関する研究である。井上（2011）において日本語とドイツ語を比較し、経済言語学的価値の変動について論じている。現状での世界における日本語・ドイツ語の地位について述べている。その地位の決定要因を話し手の人口、言語の経済力、言語の情報量・文化度の3つの基準から調査、比較し今後の地位の変動の見通しについて考察している。そこでは現状での見通しは悪く、日本語・ドイツ語ともに勢力を保つためには個人ではなく、国内での母語維持と母語使用場面の確保、国外への言語普及施策が重要となると述べられている。また、言語自体を商品に例え外国人に売れる、売れないという表現を用いて日本語の価値について述べている。日本語と中国語を比較・対比し、その習得難易度、市場価値の面から考察している。この研究において中国・台湾の日本語能力試験受験者のデータ、経済的結びつきの面から考察している。それによると言語的類似による難易度よりも経済的結びつきや経済的要因によって日本語市場が決定される傾向があると述べている。

この論文においてはその言語自体の価値・地位について研究、考察を行っている。本研究との共通点として言語の価値を研究の対象としており、日本語と他の言語を比較しているという点がある。相違点としてはこの研究は日本語などの言語自体の価値を一括りにして比較を行っているという点が挙げられる。

このように言語自体の地位、価値についての研究は数多く存在しているが、言語の違いがものの価格、消費行動に与える影響について特に焦点を当てた研究はあまり見受けられない。そのため、本研究は言語価値の中でも言語の違いがものの価値に与える影響を考察するものである。

3つ目の研究は **Magic: The Gathering** をはじめとするトレーディング・カードゲームに関する研究である。野瀬 彰大・深川 大路（2011）においてトレーディング・カードゲームの現在存在している様々なシャ

ッフルの方法を紹介し、シミュレーションプログラムを用いてシャッフル手法を分析した。その結果を視覚化することによって理想的なシャッフル手法の提案を目的とした。この研究は内容的には本研究が扱う言語とは接点のないものである。しかし、トレーディング・カードを対象とした研究としてどのようなものが存在しており、トレーディング・カードが研究対象としてどのように見られているかを知るために参考とした。

1.2. 研究の背景

筆者は経済学類に所属していながら言語学のゼミに所属しているため言語学と経済学を関連づけた調査、研究を行いたいと考えた。そこで言語の価値というテーマに取り組むことを決めた。その研究対象として **Magic: The Gathering** を選択した。詳細については以降に記述するが私自身が実際にプレイしているものであり、なじみがあり言語の違いによってカードの価格が異なることについて疑問を抱いていたため研究対象とした。また、トレーディング・カードには新品というものが存在せず、すべてのカードが中古品として販売されている。そのため、定価というものが存在せず、純粋に需要量と供給量によって価格が決定される。このようなトレーディング・カードの価格決定の特性からそこに言語が与える影響というものを考察しやすいと考えたからである。また、**Magic: The Gathering** はその主な使用目的となる実際の大会においてどの言語であっても使用することができるという機能的な平等性を有している。それに加え、現在 11 ヶ国語で販売されているため様々な言語同士を比較することが可能であると考えられるので言語学の研究対象としてふさわしいと考えたからである。

1.3. 研究の目的

本研究の目的は同一の名称であっても言語の違いによってものの価格、価値が異なるという現象を調査し、その要因、背景を考察することである。価格が異なるということは言い換えれば言語の違いによって消費者の消費行動に与える影響が異なるということになる。本研究では消費者が対象となるが、一般化することも可能であると考えられる。そうすることにより、どのような場面においてどのような言語を用いることが他者に良い影響を与えることができるのかということを理解することにつながると思われる。

また、価格などに関する経済学分野の知識と言語イメージなどの研究

室での言語の知識の両方を活かすことが可能となり、筆者の理解度を確認するということも目的の一つである。

1.4. 本論文の構成

本論文では言語差におけるものの価値の違いについて研究を行う。本論の構成は次のようになっている。

第 2 章では、必要と考えられる知識として本論文で研究対象とする Magic: The Gathering と参考資料として用いる Wisdom Guild などについて述べる。

第 3 章では、本論として本研究で行った調査の概要について述べる。

第 4 章では、得られた調査結果を記す。

最後に、第 5 章で本論文の結論を述べる。

2. Magic: The Gathering とは

Magic: The Gathering とは 1993 年に発売された世界初のトレーディング・カードゲームであり数学者であるリチャード・ガーフィールドによって開発された。最初に販売された時は英語版のみ、しかも数量も限られていた。しかし、現在は英語、中国語(簡体字、繁体字)、フランス語、ドイツ語、イタリア語、日本語、韓国語、ポルトガル語、ロシア語、スペイン語の 11 ヶ国語が発売され、70 ヶ国以上で遊ばれている。壮大なストーリーを元にした 1 万種を超えるカードと、今年で 20 周年を迎える長い歴史がある。また、「もっともよく遊ばれているトレーディング・カードゲーム」などとしてギネス世界記録に認定されている。グランプリやプロツアーと呼ばれる賞金を懸けた大規模な大会は世界各地で開かれており、日本国内においても開催され多くのプレイヤーに楽しまれている。遊び方もカードゲームの一般的な 2 人対戦だけでなく、多人数で楽しめるものから、用意したブースターパックをその場で開封して戦うルールもあり、定期的に新しいカードセットも追加されていく。

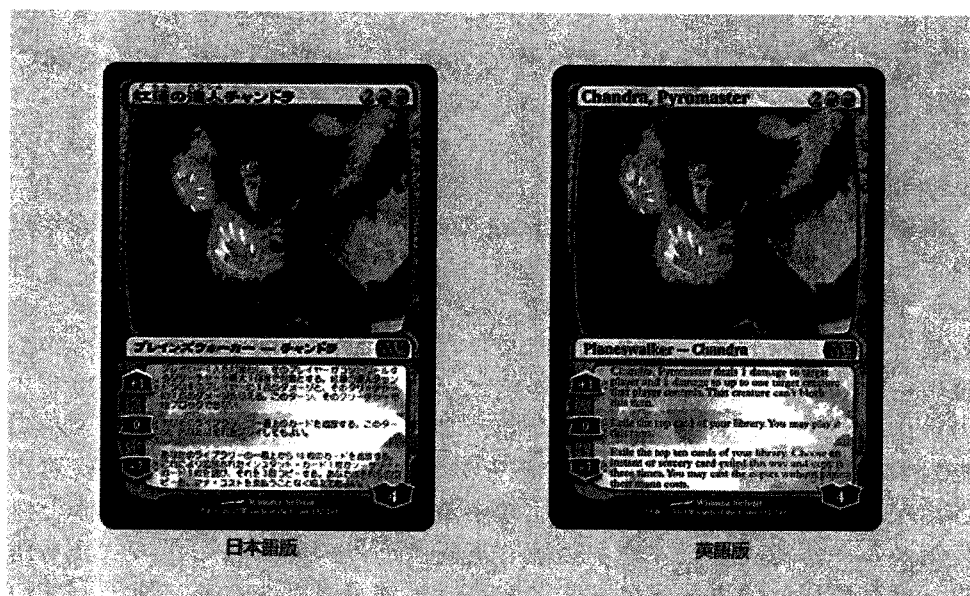
カードは 1 年間に 1 つのブロックと 1 つの基本セットが新たに発売されている。そのブロックは 3 つのエキスパンションによって構成されている。開催される大会においては使用できるカードが決められており、その区切りはフォーマットと呼ばれている。このフォーマットはスタンダード・モダン・ブロック構築・レガシー・ヴィンテージ・シールド・ドラフトという形式が公式なものとして認められている。これらのフォーマットにおいてよく遊ばれているものはスタンダード、モダン、レガ

シーの3つである。これらで使用可能なカードは以下の通りである。

スタンダードにおいて使用可能なセットは直近2年間で発売された1～2つの基本セットと2つのブロックであり、秋の大型セット発売に合わせ1年ごとにローテーションし使用可能セットが入れ替わる。モダンにおいて使用可能なものは2003年7月以降に発売されたカードから禁止カードを除いたものである。レガシーにおいて使用可能なものは今までに発売されたカードから禁止カードを除いたものである。禁止カードとはあまりに強力なものや使い勝手の良すぎるものに対して指定される。スタンダード、モダン、レガシーの順に使用できるカードの種類が増加する。

Magic: The Gathering の基本的なルールは様々な種類のカードを駆使して、対戦相手のライフの総量を、自分より先に20から0に減らすことあるいは、対戦相手がカードを引くときにそのプレイヤーのライブラリーにカードが1枚も残っていなかった場合も、ゲームに勝利することができる。

以下に画像を掲載しカードの例を挙げる。



トレーディング・カードゲームとは、各プレイヤーがコレクションしたカードの中から、自由に、あるいはルールに則して組み合わせたカードの束（「デッキ」と呼ぶ）を持ち寄り、2人以上で対戦を行うゲームで

ある。原則として、デッキはプレイヤー 1 人ひとりが 1 つずつ用意し、同じタイトルでも持ち主が異なるカードやデッキを混ぜて遊ぶことはない。日本ではなじみの深い遊戯王などがこれに該当する。

Wisdom Guild とは Magic: The Gathering に関するデータなどがまとめて掲載してあるサイトである。このサイトには数多くのオンラインショップで販売されているカードの最安値、平均価格・在庫、オークションでの落札価格なども掲載されている。また、カードを購入するためのショップへのリンクが掲載されているため利用しやすく、利用しているプレイヤーが数多くいる。

3. 本論

3.1. 問題提起

言語が異なることによって生じるものの価格差はどのような要因によって引き起こされているのか。それは大きく分けてものの需要と供給のどちらによるものであるのか。このような経済的な価格決定メカニズムの他に言語が価格決定に与える影響はないのか。また、それはどの程度の度合いで影響を及ぼしているのか。そして、その影響が存在するとするならばそれはどういったものでどのような理由によって引き起こされるものであるのか。

3.2. 調査方法

本研究では Magic: The Gathering の日本語版が発売された 1995 年以降に初めて発売されたブロックから現在発売されているブロックを対象とする。また、それぞれに収録されているカードの最高額のカードを対象として Wisdom Guild を参照し日本語版と英語版の価格差について調査を行う。そこで得られた価格差についてなぜそのような差が生じるのかについて考察する。なお、今回、各ブロックの最高額のカードを調査対象としたのは価格が低すぎると日本版と英語版の間の価格差が小さくなってしまう。そうなると比較することが困難になってしまうと考えたからである。また、日本語版と英語版のみの比較にしたのは日本語版、英語版以外のカードは日本においては流通量が少なく、販売している店もごくわずかであるため、価格、在庫を調査することが困難であると考えたので本研究では二か国語の比較ということにした。

その具体的な方法としては、まず、供給側について調べる。これは市場に出回っている日本語版と英語版の枚数を調べることによって行う。

これについては Wisdom Guild に掲載されているオンラインショップの在庫を調査する。価格・在庫ともに Wisdom Guild をデータソースとして使用する理由は研究の説明で触れたように新品が存在しないので低下が存在しないため、より多くのオンラインショップの価格がまとめて掲載してあり、情報量の多いものを使用しようと考えたからである。

次に、需要側について調査する。これはカードを購入するプレイヤーがどの言語を好み、なぜその言語を好むのかということ进行调查する。その方法としてホビーステーション金沢店の協力のもと Magic: The Gathering をプレイしている顧客を対象としてアンケートを実施することによって行う²。

これらの調査から得られた結果をもとにして考察を進めていく。

4. 調査結果

1 つ目の調査の結果として得られたデータが以下の通りである。

発行されていた期間とブロック名（ブロックに収録されていたエキスパンション名）をデータ名とし、その下に最高額のカード名、日本語版の価格・在庫、英語版の価格・在庫の順で表記する。

1996～1997 年 ミラージュ・ブロック（ミラージュ、ビジョンズ、ウェザーライト）

ライオンの 瞳のダイア モンド	11980 円	20 枚	9500 円	41 枚
-----------------------	---------	------	--------	------

1997～1998 年 テンペスト・ブロック（テンペスト、ストロングホールド、エクソダス）

不毛の大地	8000 円	50 枚	9000 円	90 枚
-------	--------	------	--------	------

1998～1999 年 ウルザ・ブロック（ウルザズ・サーガ、ウルザズ・レガシー、ウルザズ・デスティニー）

ガイア揺籃 の地	14000 円	24 枚	12610 円	29 枚
-------------	---------	------	---------	------

² アンケート調査にご協力いただいたホビーステーション金沢店の皆様には心より感謝申し上げます。

1999～2000 年 マスクス・ブロック（メルカディアン・マスクス、ネメシス、プロフェシー）

リシャーダ の港	9498 円	25 枚	8980 円	14 枚
-------------	--------	------	--------	------

2000～2001 年 インベイジョン・ブロック（インベイジョン、プレーンシフト、アポカリプス）

高額なカードがないため研究対象から除外

2001～2002 年 オデッセイ・ブロック（オデッセイ、トーメント、ジャッジメント）

納墓	3800 円	5 枚	2900 円	16 枚
----	--------	-----	--------	------

2002～2003 年 オンスロート・ブロック（オンスロート、レギオン、スカージ）

汚染された 三角州	7500 円	11 枚	5500 円	33 枚
--------------	--------	------	--------	------

2003～2004 年 ミラディン・ブロック（ミラディン、ダークステール、フィフス・ドーン）

火と氷の剣	5499 円	2 枚	4500 円	27 枚
-------	--------	-----	--------	------

2004～2005 年 神河ブロック（神河物語、神河謀叛、神河救済）

垣間見る自 然	4500 円	6 枚	3800 円	37 枚
------------	--------	-----	--------	------

2005～2006 年 ラヴニカ・ブロック（ラヴニカ：ギルドの都、ギルドパクト、ディセンション）

闇の腹心	8900 円	27 枚	8180 円	44 枚
------	--------	------	--------	------

2006～2007 年 時のらせんブロック（時のらせん、次元の混乱、未来予知）

タルモゴイ フ	23760 円	8 枚	21500 円	42 枚
------------	---------	-----	---------	------

2007～2008 年 ローウィン＝シャドウムーア・ブロック （ローウィン、モーニングタイド、シャドウムーア、イーブンタイド）

ヴェンディ リオン三人 衆	9720 円	12 枚	8391 円	8391 円
---------------------	--------	------	--------	--------

2008～2009 年 アラーラの断片ブロック （アラーラの断片、コンフラックス、アラーラ再誕）

貴族の教主	7400 円	12 枚	8000 円	15 枚
-------	--------	------	--------	------

2009～2010 年 ゼンディカー・ブロック （ゼンディカー、ワールドウェイク、エルドラージ覚醒）

精神を刻む もの、ジェイス	11880 円	15 枚	8990 円	36 枚
------------------	---------	------	--------	------

2010～2011 年 ミラディンの傷跡ブロック （ミラディンの傷跡、ミラディン包囲戦、新たなるファイレクシア）

オパール のモックス	6500 円	12 枚	6000 円	42 枚
---------------	--------	------	--------	------

2011～2012 年 イニストラード・ブロック （イニストラード、闇の隆盛、アヴァシンの帰還）

ヴェールの リリアナ	8640 円	17 枚	7200 円	46 枚
---------------	--------	------	--------	------

2012～2013 年 ラヴニカへの回帰ブロック （ラヴニカへの回帰、ギルド門侵犯、ドラゴンの迷路）

復活の声	2700 円	33 枚	2600 円	55 枚
------	--------	------	--------	------

2013～2014 年 テーロス・ブロック （テーロス、神々の軍勢、ニクスへの旅）

オレコスの 王、ブリマーズ	3500 円	47 枚	2880 円	73 枚
------------------	--------	------	--------	------

2014 年 タルキールブロック (タルキール覇王譚)

真面目な訪問者、ソリン	1830 円	90 枚	1690 円	56 枚
-------------	--------	------	--------	------

調査日 2015 年 1 月 2 日

上記の調査結果から日本語版のカードの方が英語版のものと比較して一部のカードを除くと価格の差の大小はあるにしても日本語版の方が高いということがわかる。

次に、需要側の要因についてみていく。

需要側の人、つまり消費者はどの言語で表記されているものを買ひ、なぜそれを買うのかということを調査するためにアンケートを行った。以下がアンケートの概要である。

- ・アンケートの質問内容

1. あなたがカードを購入するときに選択する言語は何か。
2. なぜその言語のカードを選ぶのか。

- ・アンケートの調査対象

ホビーステーション金沢店に訪れた Magic: The Gathering をプレイしている人計 50 人。

- ・アンケートの方法

実際に店舗に行き、以下の質問項目について無記名にて事前に作成した質問紙に記入してもらうことによって行う。

- ・アンケート実施日

2015 年 1 月 7 日

調査結果

1 の質問に対する回答

日本語版 43 人

英語版 7 人

2 の質問に対する回答

日本語版

- ・日本語の方が相手に対するカードの説明が楽 5 人
- ・売るときに英語版よりも高く売れる 28 人
- ・なんとなく日本語の方が好きだから 10 人

英語版

- ・価格が安い 4 人

- ・日本語版は翻訳の過程で誤植が発生することがあるが英語版はその心配がない 1人
- ・英語版の方がカッコいい 1人
- ・日本語版が発売されていないカードがあるのでデッキを組むときに新しいカードを日本語で集めると、デッキに日本語のカードと英語のカードが入り交じってしまうから 1人

以上のような回答を得ることができた。

5. 考察・結論

1つ目の調査の結果から日本語版と英語版の在庫数に着目すると英語版の方が日本語版よりも多いということがわかる。これにより英語版は日本語版と比較して極端な言い方をすると売れ残りが発生していることになる。売れの残りが発生すると供給側は価格を下げることになる。それによって英語版の価格が下がることになる。日本語版は在庫の枚数が少ないため価格を多少高めに設定しても売れるであろうという考えが働いていると考えられる。また、一部のカードでは在庫枚数が日本語版の方が多いにも関わらず、日本語版の方が高いものも存在した。これは日本語版の方が人気があるので今後在庫を処理していけるであろうという考えによるものだと考えられる。これは言語の違いという要因が価格決定に影響を与えている例だということがわかる。

これらのことから英語版の方が日本語版と比較して廉価であるということは一部の例外を除いて供給側に関してみれば言語による影響よりも経済的なメカニズムが働いているということがわかる。しかし、なぜ、英語版の方が売れ残る、つまり日本語版の方が人気があり、売れるのかということとはわからない。

2つ目の調査の結果から英語版と比較して日本語版を好む人の割合が圧倒的に多かった。この結果からわかることとして今回のアンケートの回答者の多くの方は価格が英語版と比較して高いにもかかわらず、日本語版を好んで購入、使用しているということである。この理由としてアンケートの2つ目の回答からわかることとして大きく分けて2つの要因があると考えられる。それは言語の機能面と言語に対する印象である。この2つは井上(1993)による分類では知的価値と情的価値に相当する。

まず、知的価値とは言語の市場価値がこれに当たり、その言語のコミュニケーション手段としての価値ともいえる。上記のアンケートの回答

の中の『日本語の方が相手に対するカードの説明が楽』『価格が高い・安い』『日本語版は翻訳の過程で誤植が発生することがあるが英語版はその心配がない』『日本語版が発売されていないカードがあるのでデッキを組むときに新しいカードを日本語で集めると、デッキに日本語のカードと英語のカードが入り交じってしまうから』がこれに該当すると考えられる。これは実際に使用することを想定したときに目に見えること、機能として実感することができるというようにこの知的価値は言語選択において重要な役割を果たしているということがわかる。

しかし、本研究においてこの知的価値よりも注目して取り上げたいのが情的価値である。情的価値とは言語への愛着心、言語忠誠心と関係している。つまり、その言語に対して心理的にどのような印象を持っているかということと関係している。アンケートの回答の中の『なんとなく日本語版の方が好き』『英語版の方がカッコいい』が該当すると考えられる。この情的価値は絶対的価値と相対的価値に分類される。この絶対的価値、相対的価値は知的価値にも存在しているが今回は情的価値に焦点を当てて考察を行うため省略する。

絶対的情的価値は母語としての価値であり、幼少期からの体験に裏打ちされ、感情と直結するものである。誰にとってもかけがいのない母語である。ただし、迫害を受けた場合愛憎絡み合う複雑な心理になる。ナチス支配下のユダヤ人や、文化大革命のときの日本人残留孤児などの例である。日本の方言でいうと、方言が好きだけど恥ずかしいという分裂タイプのイメージである (cf. 井上史雄, 2011, p.48)。これは、アンケートの『なんとなく日本語の方が好き』が当てはまる。具体的には、日常生活において何気なく使用し、見聞きしていることによって普段からこれが必要であり、無くてはならないものであると意識しないがいざ無くなってしまうと悲しみなどのマイナスの感情を受けるものである。今回の例であってもカードという娯楽のものであっても無意識のうちに絶対的情的価値を感じ、母語である日本語版のものを好むということになったのではないかと考えられる。

それに対して、相対的情的価値は外国語と接し、外国語と対比しての捉え方を指すものである。相対的情的価値は知的価値と反比例する典拠されている。特に外国語としての学習者の数などに反比例する傾向がある。つまり外国人がある言語を話したときに、珍重されるか、当然のこととして無視されるかということである。英語を例にあげると、日本人がアメリカで英語を話しても喜ばれないが、アメリカ人が日本で日本語を話すと喜ばれたということである。これは、日本語の基本会話をマス

ターすることはそれほど難しいことではないが、日本語を難しいと考えることによって日本語の知的価値が低いことを認めなくなかったという民衆心理が働いていたことを示している。このように捉え方を変えることによってその背景に存在している要因を知ることができる。

この相対的情的価値はアンケートの『英語版の方がカッコいい』が当てはまる。これはアンケートに回答していただいた方にとって英語を習得することが難しい、または、英語に普段触れる機会が少なく、馴染みがないため英語の知的価値が低いものとなっているのではないかと考えられる。知的価値が低いことと反比例して相対的情的価値は上昇するのでこのような結果になったと考えられる。このように現在においては英語教育が普及してきて英語というものが以前に比べて習得難度が低下してきた。しかし、上記のように全員がそのように感じ言語に対して同じような知的価値、情的価値を抱いているのではないことが分かった。つまり、本人にとっての言語習得の難易度、その言語との接触度合などの個別的な要因によって影響を受けるのではないかと考えられる。

この他に英語がカッコいいと考える理由としては「欧米人はカッコいい」という思い込み、彼らに対する潜在的コンプレックスという英語以前の問題、平板に聞こえる日本語に比べ、英語はリズムがあり、音楽的であるというものも考えられる。

今回の調査ではこのように英語が難しいと感じ英語の相対的情的価値が高いと思う人が少なかったのか、思っていた人が多かったとしても日本語の方を好むという相対的情的価値が英語の方を好むという絶対的情的価値よりも強い影響を与えていたのかということとはわからない。しかし、どちらにしたにせよ私たちが何かを購入し、使用することに関して単純にものとしての価値である言語の知的価値の他に言語の情的価値も働いているということが分かったのではないかと思う。これによって、経済的な価格決定のメカニズムの他に言語的な影響が価格の決定に大きな影響を与えているということが分かった。その影響も均一なものではなく、その人がどのような経験をしてきたのか、どのような環境で暮らしているかなどによって良い影響なのか悪い影響なのかが異なるものろなということが分かった。

また、この言語が与える影響は本研究で調査対象とした Magic: The Gathering だけに妥当するものではなく、多少差異があるにしてももの全般において妥当するものではないかと考えられる。

おわりに

調査により、Magic: The Gathering という限定された対象ではあるが日本における日本語と英語を比較したときに消費者に与える影響とその要因を知ることができた。しかし、アンケートの対象者が日本人だけであり、その数もわずかであった。それはアンケートの実施方法が自ら店舗に訪れ行うというものであったため非効率的なものになってしまった。これをインターネットを活用するなどの別の方法を用いることによって今回得られたものよりも多種多様な意見を得られたのではないかと考えられる。また、日本語版と英語版という母語と私たちにとって馴染みの深い英語との比較しか行うことができなかった。これを英語版と中国語版の比較、ロシア語版と韓国語版との比較などを行うことも必要となってくる。これを行うことによって自分の母語ではない言語同士の比較、または普段あまり馴染みのない言語同士の比較をすることによって本研究で得られたこととは異なった点、共通する点を発見できるのではないかと考えられる。また、研究対象を Magic: The Gathering に限定して行ったがこれを他のものに変更することによってアンケートの調査対象も変わり、その結果も本研究とは異なったものになるかもしれない。これらを行うことによって本研究の一般的妥当性を検証することが可能となると考えられる。今後の研究においては調査対象言語・販売国の拡大、アンケートの対象を日本人ではなく、外国人への変更、研究対象を変更、調査方法の変更などの改善が必要となる。

参考文献

- ・井上 史雄(1993).「ことばの知的価値と情的価値」.『言語』p.24-31.
- ・井上 史雄(2011).『経済言語学論考 ―言語・方言・敬語の値打ち―』. 明治書院.
- ・Wisdom Guild
<http://www.wisdom-guild.net/> (アクセス: 2015 年 1 月 2 日).
- ・西岡 由有(2012).「商品差異と消費者の情報収集行動から見た商品のネーミング研究」. 成城大学『社会イノベーション研究』第 7 巻第 1 号, pp. 107-146.
- ・野瀬 彰大/深川 大路(2011).「TCG におけるシャッフル手法に関する計算機実験を用いた考察」『研究報告ゲーム情報学』第 25 巻 4 号, pp.

1・8.

- ・マジック：ザ・ギャザリング 日本公式ウェブサイト
<http://mtg-jp.com/> (アクセス：2014 年 12 月 28 日).