

ギャンブリング・ゲーミング学会
ニュースレター No.1

*Japan Academy of
Gambling & Gaming Studies
Newsletter No.1*



目次(頁数)

[巻頭エッセイ]

ゲーミングの空間デザイン ムエイク編(その1) 橋爪 紳也 (1)

[記事]

GG News Update 谷岡 一郎 (2)

ラスベガス・バックステージ<第1回> 泉 豊祿 (5)

ギャンブル秘写真館<第1回> 谷岡 一郎 (6)

ギャンブルと法 美原 融 (7)

日本のゲーミング市場 山田 紘祥 (9)

Do You Know This<第1回> 梅林 勲 (14)

[書評のコーナー]

『あなたに似た人』 谷岡 一郎 (15)

『駄菓子屋図鑑』 梅林 勲 (15)

『遊園地よりも楽しめるびっくり博物館』 梅林 勲 (16)

『ギャンブル依存症』 岡本 美紀 (16)

[掲示板]

会費納入について (18)

入会希望の方へ (18)

学会案内 (19)

会則 (21)

入会申込書 (23)

表紙説明

表紙の絵はドラゴンバックと呼ばれる、オールドガルの古いスタイルのかるたで、天正年間に我が国にも入り、花札の先祖になったとも言われています。表紙絵のものは、19世紀後半から20世紀初めのものと思われますが、オールドガルではつい最近まで古いスタイルを残すかるたが生きていたようです。

(表紙デザイン 梅林勲)

ゲーミングの空間デザイン ムエタイ編（その1）

橋爪紳也

タイの国技であるムエタイのスタジアムには、独特の雰囲気がある。まず第一に、宗教を背景とするファッションがある。選手は頭にモンコンと呼ばれる輪をかぶっている。闘いにおける「お守り」であり、試合前に師匠につけてもらうのがならわしなのだそうだ。腕にはパープリアチットを巻いている。寺院で拝んでもらった、これもお守りである。時にピンクなどの鮮やかな色彩の布をかぶって登場する選手もいる。イスラム教の信徒である。

派手なトランクスも、独自の意匠である。赤か青の地色に、タイ語の文字が記されている。たとえばルンピニースタジアムの場合には、テレビマッチなどスポンサー名など書く場合を除くと、「覚醒剤阻止」と入っていなければならないのだそうだ。

西洋や日本の格闘技にない要素は、その音楽であろう。試合前に選手はリングのうえで、ワイクルーと呼ばれる踊りを捧げる。ワイとは合掌、すなわち祈りの意味である。またクルーとは、先生・師匠を表す。ワークルーとは、師に捧げる闘いの舞いなのだ。まず選手は自身の出身地に向かって、深い祈りを捧げる。その後、笛・太鼓・シンバルによる演奏にあわせて舞い踊るのだ。パフォーマンスの手順や方法は、地方、ジム、選手の好みによって多様である。ピームエと呼ばれる音楽も、北部、東北部、南部など地方ごとに特色があるそうだ。

面白いのは、このピームエが試合を通じて継続して演奏される点だ。試合の展開によって微妙に変化しているように聞こえる。5ラウンドある試合のうち、手数をおさえて精神的なかけひきを見せる最初の2ラウンドは観客も静かだが、後半になると誰もが「テー（打て）」「ティー（蹴れ）」と叫び、時に大合唱となる。民族音楽とあいまって、声の渦がまきおこす圧倒的なサウンドスケープのなかに私たちは包まれる。

競技場のデザインにも他にない特徴がある。リングサイド、二階席、三階席に区分されているのだが、たとえばバンコクのラチャダムヌン・スタジアムの場合、二階と三階のあいだが金網で仕切られているのだ。周知のようにスタジアムのなかに限って、ムエタイの勝負を賭けの対象とすることが公認されている。二階席・三階席はスポーツ観戦をするだけでなく、賭場にもなっているのだ。金網は興奮して暴れる観客への備えなのだろう。

ムエタイはどのようなギャンブルなのだろうか。主催者が券などを販売して、あとで清算するなんていう生半可なギャンブルではない。客同士がその場で相手を探し、また手と指の仕草で賭け率を決め合うという、実に個人的な賭けである。その合図、手の動きは市場のセリにも似て独特である。これもゲームとギャンブルが産み出したデザインであろう。詳細は次回に。

〔国内〕

☆ パチンコ店4年間で 1500 軒減少(遊戯ジャーナル、2003 年4月号より)

<解説> 警察庁の調べによると2002年度末のパチンコ店は1万5255軒。4年前の1万6760軒から1500軒以上のダウン。マシン数は約486万4000台と微増であることを考えるなら、小さな店がつぶれ、大規模店が伸びているものと思われる。ちなみにパチンコ台数は325万2000台(マイナス2.1%)、パチスロが160万6000台程度(プラス10.1%)。早い話がスロットの台頭が目立つ。パチンコやパチスロをギャンブル・マシンと考えるなら、日本は人口あたりダントツのギャンブル・マシンを持つ国である。

☆ 地方競馬の廃止が続く(新潟日報 2001 年 11 月 5 日/東北ニュース、2003 年 6 月 10 日など)

<解説> 公営競走の撤退が続く。上記のような地方競馬はもとより、競輪や競艇も撤退したところや撤退を考えている自治体がある。原因は、①情報化戦略に遅れをとったこと、②よりおもしろいゲームの追求をサボっていたこと、③(パチンコなどとの)複合化戦略を推進しなかったこと、④経費がかさみすぎたのに「経営」が改善されなかったこと、などが主たるものだろう。たとえば最後の経費についても、窓口の発券業務や警備に時給5000円以上も支払っていてはコストがかかりすぎる。改善できない理由も別にあるのだが、長くなるのでまたこんど。

◇ 石原都知事・お台場カジノ実験断念発表(読売新聞 2003 年6月14日など)

<解説> 多くの人が誤解した記事。石原知事が断念したのはパチンコ換金のような現行法でのカジノ・プラン。石原氏が大阪府の太田知事などに声を掛けて、他自治体に先駆けてスタートしようとしていた簡易型カジノである。私はこのプランに大反対で、太田知事にもやめるように、そしてやるなら国の法案が通ってから真正面からやりましょう、とお伝えしたことがある。実は記者たちもよくわかっていなかったようで、そのため誤解が生じたようだが、石原氏もむろん本命のプランはあきらめていない。現在、東京は沖縄、愛知と並んでもっとも準備の進んでいる自治体であることは確か。

☆ 石原都知事・ドームで競輪開催を検討へ(朝日新聞 2003 年6月 24 日など)

＜解説＞ ご存知のことと思うが 30 年程前に当時の美濃部知事により廃止された公営競走の一部復活である。現在の東京ドームは競輪のためのバンクがすぐに設置できるようになっていて、私もデモンストレーションを実際に見たことがある。やればかなりの収益があるし、若者も惹きつけることになると思う。個人的に大賛成。それにしても美濃部知事やそれを応援していた人々は何を考えとったのだろう。

☆ 子供 1000 人を 10 年間“ゲーム脳”追跡調査へ(読売新聞、2003 年7月 11 日)

＜解説＞ 長時間テレビ・ゲームをする子供は、キレやすく非行も多いそう。そんなのは両方とも「親の手抜き」による結果だろう(専門用語で「スプリアス・イフェクト」という)とかみつ論(実は私です)に対し、それでは追跡しながらちゃんと調べてみましょうということになったのがこれ。方法論的な問題も多々あるが、とりあえず前進するのはいいことだ。

〔国外〕

☆ カジノサイトを米 MGM が閉鎖(日本経済新聞、2003 年6月 13 日)

＜解説＞ 閉鎖した理由は米議会でクレジット・カードによる決済が禁止されてしまったため。ネット・カジノは大きな金額の動くビジネスだが、プロバイダーが国外のケースは、摘発が難しい。大手として知られるアンチグア・パープーダのネット・カジノ会社は米国の規制を不当として、WTO に紛争処理小委員会設置を申し立てている。ちなみに日本でもネット・カジノがプレイできる。刑法学者たる私の私見では、日本で賭けるのは完全に違法行為である。

☆ 米カジノで大金獲得の元修道女「神様の思し召し」(Yahoo News 2003 年 6 月 25 日)

＜解説＞ アトランティック・シティで元修道女が当てた金額は 150 万ドルでたいしたことはないが、宗教関係者がスロットをするということがやや奇異な感覚がある。罰当たりな行動のせいで「元」になったのかもしれないね。

☆ 韓国で囲碁学会発足(囲碁関西、2003 年 7 月号)

＜解説＞ 今、世界で一番囲碁の強いのは韓国。小学生たちも学習塾に通う前に囲碁教室に行くそうで、これは頭が良くなると信じられているから。ソウル市のある大学には囲碁学部すら存在するという。日本も文化庁なり文科省なりがなんとかしてくれないものか。

☆ 香港でサッカー賭博を合法化(Yahoo News、2003 年7月 10 日)

＜解説＞ 中国に返還されたマカオでは、今年9月に3カ所のカジノがオープンする。もうひとつの返還地区、香港ではサッカーくじらしい。日本のサッカーくじは売上不振だが、さてどうなるやら。

☆ 米ラスベガス、客足戻る(日本経済新聞、2003 年7月 28 日)

＜解説＞ ホテル宿泊料がテロ前を上回ったとのこと。イラク戦争だ、SARS だと、客足の遠のく事件の多い中、さすがにラスベガス。こうした統計を表面だけで判断するのはちと危険だが、今年はすでに2月、4月、と前年度を上回っている。

☆ ラスベガスの MGM ミラージュが 500 万ドルの罰金を科される(NGS、2003 年6月2日)

＜解説＞ モリシタという日系人が、マネー・ロンダリングの提出書類に虚偽の内容があったなどの理由で逮捕された。その関連で、ホテル・カジノの監督責任や違法行為に対し、ラスベガスで過去最大の罰金を科せられた。このホテルのオーナーは現在カークコリアン。前のオーナー、スティーブ・ウインは La Reve(夢)というホテル・カジノを別の場所に今年オープンする予定。

☆ イリノイ州の税率 70%へ(NGS、2003 年6月9日)

＜解説＞ アメリカのカジノは州によって税率が異なる。アメリカで一番高い税率はイリノイ州の 35%であったのだが、州の税収不足を理由として昨年 50%まで上昇したばかり。それにもかかわらず、なお 70%になろうとしている。正気とは思えん。

ラスベガス・バックステージ＜第1回＞

泉 豊禄

おとり捜査にも程がある…

ラスベガスのカジノは誰でも入れる開放空間が大前提。ゲーミング法にて会員制や会費制のカジノは許可されておらず、何人に対しても24時間オープンしている。ところが、そのカジノに立ち止まることさえも許されない人達がいる。まずはご想像のとおり、例えば過去にイカサマをしたなどの理由で(簡単に言えば)ブラックリストに載っている人達。もうひとつのカテゴリーは、21歳未満の未成年者達。21歳未満は飲酒も禁止である(日本は20歳からOKだが、ネバダ州では満21歳から)。

数年前のある晩、ラスベガス警察は複数のカジノでおとり捜査を実施。20歳のおとりをカジノに潜入させ、スロットマシンやブラックジャックなどのテーブルゲーム、両替、バーでの飲酒など、カジノがどのような対応を取るかをチェックした。通常、21歳未満に見える場合、カジノはIDの提示を求め年齢の確認をするケースがほとんど。非常に厳しく管理している。しかし、この「おとり」が30歳位に見える人物であったことから、複数のカジノの何十人という従業員が検挙された。最終的には、あまりにも大規模なおとり捜査であり、また30歳に見える人間を使ったことなどから、このケースでは個人個人へのお咎めはないことにはなりましたが、……

ラスベガスヒルトンにご存知スタートレックのアトラクションがあります。そのアトラクションはもちろん子供でもOK。しかし、そこへ入るための列がカジノの中まで伸びていて、その列に未成年がいたことが理由で、ラスベガスヒルトンは35万ドルの罰金を課せられた(1998年)。その他いくつかのカジノにおいて未成年者のカジノ立入で、数十万ドルの罰金の実例があります。

ネバダ州では、未成年のギャンブルだけではなくすべてにおいて「ゲーミング法」を守ることが当然の義務(法律ですから当たり前ですね)。日本でカジノが解禁された場合、その当然のことが守られるか。ニューヨークのジュリアーニ元市長のブローケンウインドウ理論を思い浮かべてください。法律を守ると意識と守らない人を罰する力。カジノを世に出すときに、もっとも重要な2つのファクターであるのは間違いありません。

Do you need help? Call the
Problem Gamblers HelpLine!
1-800-522-4700

このマークは Nevada Council of Problem Gambling という
非営利団体のもの。多数のカジノが参加し、Project 21 とい
う未成年者のプレイをいかに防ぐかも含め、活動している。

ギャンブル秘写真館<第1回>

谷岡一郎

青天井のギャンブル

「青天井のギャンブル」と言うと、ギャンブルに慣れた人ほどギョッとするはず。ここに揚げました写真は少々違う意味での青天井(白黒写真ですが空は青いはず)。1954年夏、ラスベガスのサンズ・ホテルでのヒトコマです。



よく見るとテーブルの高さが不自然で、見れば見るほど疑問がわいてくる。プールの人々は顔パスでない限り、現金もクレジットもないはずで、一度スッたらもうプレイできなくなってしまうのでは？また、ダイスやチップが水中に落ちたら話がややこしくなるのでは？どうもヤラセくさいですな。そう言えば女性はモデルのような気もする。ディーラーも1時間で日射病まちがいなし。

ごていねいにスロットマシンがプールサイドに置いてあるのもおもしろいが、よく見るとプールのまん中にブラックジャックテーブルまであるではないか。カードがふやけるとシャレにならんような気がするけど。ともあれ、むかしむかしの冗談のような写真を紹介しました。本当にあったらおもしろいのにな。

写真クレジット：UNLV, Library for Study of Gambling & Gaming

ギャンブルと法律

美原 融

我が国の現行法規では賭博行為は刑法上の罪を構成する。最も常軌を逸しない範囲での身内での賭け事は罪を構成しないし、実体社会では社交上あるいは遊びとしての賭け事は何人も罪の意識をもたずに賭け事がなされている。但し営利を図る目的をもって組織的に自らこれを開帳したり、かかる行為に参加すること自体は罪を構成してしまう。一方、特別立法措置に基づき公的主体が開帳する賭博行為、即ち公営賭博や宝くじに庶民が参加することは当然の事ながら刑法上の罪を構成しえないし、一定のルールのもとにこれらに参加することは個人の自由であって何ら束縛されることは無い。この様に、何が合法か、非合法なのかは、社会規制としての法が定めることになり、庶民のパーセプションからした場合、恐らく解かりづらい要素がある。非合法カジノや公営賭博のノミ行為に参加する顧客は参加する行為が非合法であっても、自らの責任で自己の資金を賭けるのであるから、感覚的には罪の意識をもち得ないという要素がある。胴元は違法行為をしていても、顧客にとっては胴元が合法か非合法かは関係無い。ものは試しとして参加してプレーする人によもや罪の意識があるわけが無い。国内では駄目、一方、一端国境を離れ外国に行けば全くの自由という現実も庶民の感覚を惑わす要素にはなる。この様に賭け事に参加する顧客や市民に罪の意識が希薄になる場合、非合法賭博への参加は後を絶たない。勿論厳格な法の執行・取締り・処罰があれば、庶民の行動を合理的に抑制することはできるが、多様化する市民の経済行動の中では厳格な取り締まりは物理的に不可能でもあり、かつまたこれを厳密に実施することには大きな社会的費用がかかり、必ずしも現実的ではあるまい。この様に、何が合法で何が非合法なのかという考え方の線引きは、一国の公共政策のあり方とこれに伴う社会規制、これを支える法制度が決める。但し、法規により合法・非合法を人為的に設定しても、法律の厳格な執行が無い限り、市民社会における個人の自由な行動はこれを規制することは極度に難しいということが現代社会における実体なのであろう。

ところで我が国における刑法上の罪を構成する賭博罪の保護法益¹は国民一般の勤労概念や国民経済等の公益を害さないという極めて抽象的な考えになる。射幸心を煽る賭け事は好ましくない、青少年への悪影響や、国民の勤労精神に合わないという考えだが、本来法が企図すべき普遍的な概念としては判断できず、考えとしては前世紀²のものでもあろう。諸外国における賭博立法の保護法益は、例えば公共の利益、国民の射幸心の制限、社会にとっての有害な結果の防止、犯罪組織や悪・不正の防止と概

¹ 刑法が定める罪がその行為を罰することにより守ろうとしている利益のことを保護法益と称し、個人法益、社会法益、国家法益に分けられる。賭博罪の場合には社会法益で社会や公衆の安全、風俗秩序等を守るという考え方を意味する。

² 事実、我が国の刑法は1897年（明治30年）の制定で、賭博に関する部分は爾来修正されていない。法概念としては明治時代の倫理観を反映していると判断することが適切であろう。

念的・表面的には類似的な考え³になるが、その基本は公益としての消費者（賭博をする主体としての市民）の保護にあり、倫理としての勤労概念を標榜する明治時代の遺物とは極めて対象的な考えになる。国が保護すべきは国民、市民であって、市民の賭博への参画を規制することではなく、賭博の施行のあり方や施行数を厳格に規制することにより、市民の責任ある行動としての賭博行為への自由な参画を認めつつ、公益としてその非社会的影響を極小化するという考え方になる。国が考える一定の社会観と倫理観に保護法益を求める考え方は、現代社会においては最早時代遅れの考えでしかない。一方、悪・組織悪・不正を賭博行為から遮断し、健全化する手法は必ずしも参加する事を罪として国民に強制することのみではない。論理的には1) 全てを違法とし、規制を強化するという考え方と2) 顧客や市民を管理された合法領域へと誘引することにより、実質的に非合法領域を根絶するという二つの考え方が存在する。顧客が来なければ非合法の胴元にとり如何なる非合法賭博も絶対ペイしない。リターンに比しリスクが大きすぎる為である。これにより非合法活動を市場の力で制限し、尚かつこの部分に関する規制を強化することにより、より少ない社会的費用で悪を根絶することが可能になる。実体経済において悪や組織悪が介在できない仕組みと遮断を構成し、参加する市民を規制しないという手法により効果的な社会規制を考えることが現代社会の法理としてはより適切な要素がある。市民の賭博行為への参加を規制することではなく、悪、社会悪、不正等を一切排除し、市民の健全なる参加と行動、個人の責任によりかかる行為を為さしめるということを社会規制の目的とした場合、かかる考え方を構築できることになる。賭博行為は現実的には合法・非合法が並存し、このいずれにも市民が参加しているわけで、本来的には賭博行為自体を悪として定義するのではなく、賭博がもたらす否定的な効果を捕捉し、これを除去・低減するために規制を行い、社会の秩序を保持し、健全性・安全性を担保することが本来の賭博規制の保護法益となるべきなのであろう。

法は市民を守り、社会の秩序と公正を期すためにあり、社会と個人の経済活動を規制する。個人による賭博行為も経済活動の一つでしかなく、ギャンブルに係わる法律も本来この例外ではない。これを支えるのは国民の意識であり、制度に対する市民の信頼になる。いたづらに規制することだけが法の目的ではないと共に、法理としては合理的であっても、効果の無い法律は本来的には社会的な価値は無い。現在我が国の立法府と行政府は新たな許諾賭博としてのカジノの立法措置を議論しているが、公共政策として如何なる考え方をとり、その保護法益をどうとらえるのであろうか。公益や制度の社会的価値は如何にあるべきか議論の余地がここにはある。

³ 我が国と同様に刑法上の規定として賭博行為を原則禁止しながら、カジノを立法措置として認めている国の場合でこれはオーストリアの事例。尚、原則禁止とし、特例措置によりこれを規制しながら認めるという考え方は様々な国にも存在し、特段おかしい考えではない。

日本のゲーミング市場

山田 紘 祥

●ギャンブル型レジャーの参加率の推移

カジノ解禁、パチスロの異常に高い射幸性などが話題になっているが、本稿では最近発表された「レジャー白書'03」などから、日本のギャンブル型レジャー市場の動向をご紹介します。

まず図表1は、ギャンブル型レジャーの参加率の推移を見たものであるが、最近はおくじの参加率の伸びが目立つ。参加率とは、年に1回以上参加した人の割合である(調査対象は15歳以上日本人)。おくじは本来ギャンブル型レジャーとは言えないが、昨今はナンバーズ、ミニロト、ロト6など、数字合わせのややゲーム性のある(ように見える)くじの発売とそのコマーシャルが効を奏して、参加率と売上げを伸ばしている。毎日発売・毎日抽選、キャリーオーバーなどと、巧みに庶民の射幸性を刺激している。

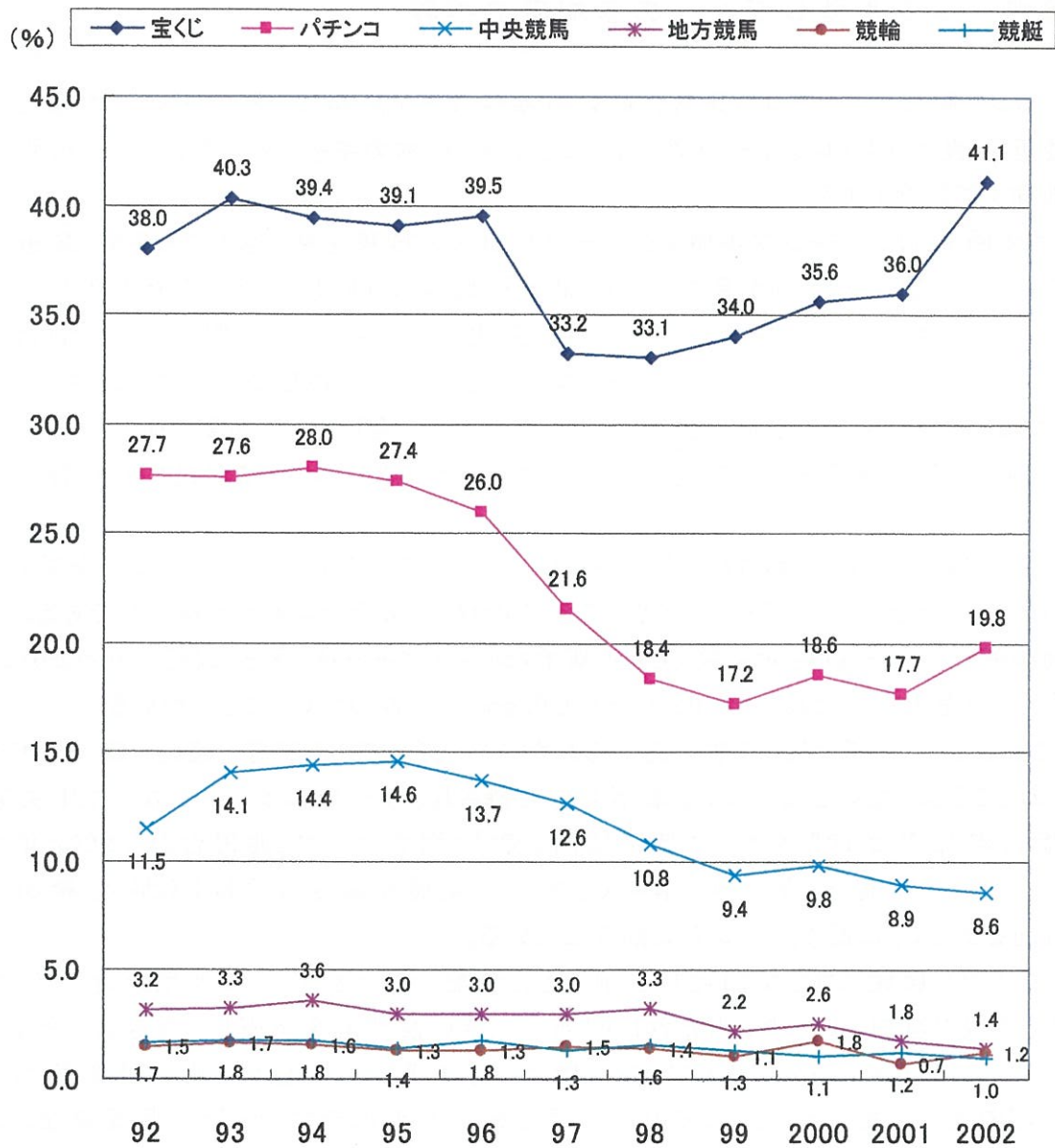
おくじは本来当たるわけなどないのだが、不況の中、庶民にはかない夢を提供しているといったところだろうか。おくじは“貧者の税金”などと言われるゆえんである。本物のギャンブラーは絶対におくじなど買わないものであるが、図表2からわかるように、おくじの売上げは2001年、02年と1兆円を超えて伸びていることがわかる。

これに対して、我が国で唯一認められたギャンブルである競馬、競艇、競輪などはこのところまったく元気がない。若者にも支持され、すっかりレジャーになった中央競馬も、参加率は10%を割って低下傾向。売上げもかつての4兆円台から2002年はとうとう3兆1千億と1兆円近く落ちてしまった。競艇や競輪は言わずもがな。参加率は地を這うように低く、ファンも高齢化している。

売上げも競輪はまもなく1兆円を割り込む気配。各公営ギャンブルは最近こぞって3連単や3連複といった、当たれば配当の大きい投票券を発売して巻き返しをはかろうとしているが、いかんせんファンが増えなければこうした倍率の高い投票券は売上げの低下と投資倒れになるのが必然である。いわばデフレ時代の投票券なのだが、ファンを増やす戦略が打てず、結局のところ売上げ低下に拍車をかけたといったところである。

なお、2002年に始めて調査項目に入れたトトであるが、参加率はわずか4.9%、参加人口540万人、売上げは01年が604億円、02年が408億円という結果であった。こちらはおくじ以上にギャンブルとはいえない。

図表1 ギャンブル型レジャーの参加率の推移(「レジャー白書'03」)



●日本のゲーミング市場は 36 兆円

次に図表2から、2002 年の我が国ギャンブル型レジャーのマーケットは、実に 36 兆 3,940 億円という規模に達していることがわかる。

これに対して、アメリカ全体のカジノ、宝くじ、競馬等々の売上げは、税収ベースで 628 億ドルと推計されている(2001 年: American Gaming Association 調べ)。還元率はさまざまなギャンブルで異なるので全体の売上げは明らかではないが、仮に 15% 程度とすれば全体の売上げは 4,186 億ドル、日本円にして約 50 兆円ということになる。アメリカの人口は日本の約 2 倍だから、アメリカの 50 兆円に対して、我が国の 36 兆円というギャンブル型レジャー市場はいかに大きなものかわかるだろう。その 8 割を実はパチンコ・パチスロ市場が占めているのである。

図表2 ギャンブル型レジャー市場の推移								
								(単位: 億円)
	パチンコ	宝くじ	中央競馬	競艇	競輪	地方競馬	オートレース	合計
1965	4,610	70	870	980	2,130	1,090	250	10,000
1970	6,500	130	4,070	4,270	5,440	3,170	720	24,300
1975	13,040	350	9,080	11,750	10,940	6,860	1,650	53,670
1980	14,960	2,370	13,610	16,310	12,700	7,970	2,190	70,110
1985	107,250	3,350	16,460	14,160	11,130	5,760	1,980	160,090
1990	169,460	6,250	30,980	21,500	18,410	9,350	3,290	259,240
1995	309,020	8,280	37,670	17,960	15,860	6,990	2,700	398,480
1997	284,260	7,710	40,010	17,600	15,620	7,070	2,600	374,870
1999	284,690	9,120	36,570	15,020	13,720	6,380	2,010	367,510
2000	286,970	9,500	34,350	13,670	12,680	5,610	1,910	364,690
2001	278,070	10,700	32,590	13,000	11,990	5,290	1,720	353,360
2002	292,250	10,920	31,330	12,200	10,720	4,950	1,570	363,940
02/01	5.1	2.1	-3.9	-6.2	-10.6	-6.4	-8.7	3.0

出典: 各年度「レジャー白書」より。1965年及び1970年は独自に推計。全体として4捨5入した概算値。

●パチンコ・パチスロ市場は“インフレスパイラル”

さてそのパチンコ・パチスロ市場の参加率であるが、かつては30%近くあったものが、最近では20%台を大きく下回っている。これが2002年には19.8%と20%近くにまで回復したが、これはいうまでもなく最近増加しているパチスロのせいである。01年から02年にかけて、パチンコ台数が7万台減少したのに対して、パチスロ台数は15万台も増加している。

しかもこのパチスロ市場では、周知のように爆裂機と呼ばれる極端にギャンブル性の高いパチスロが激増し、全体の売上げを押し上げている。1日に100万円以上も勝てるケースがあるというから、ホール経営者も客もフィーバーしないわけがない。結果、市場は全体として5.1%も伸びて、29兆円台に大幅回復している。

しかし、これが業界全体の本当の売上げ（いわゆる粗利益）の増加に結びついていくかというと、極めて疑わしい。売上げの伸びの割にはパチンコ店経営企業の採算性は平均的には悪化しており、倒産件数は依然として高水準にある。その一方で、「ダイナム」「マルハン」といったチェーンストア手法による店舗展開をはかるパチンコ企業が、売上げを独占する傾向にある。要するに、これだけ射幸性の水準が高くなると、売上げがどうしても各地域で一極に集中し、それ以外のホールを駆逐するのは商売の成り行きというものである。勝ち組・負け組などと言っているうちはまだいいのである。勝ち組が勝ち続け、負け組が次々と市場から撤退を余儀なくされ、地域ごとに一強企業が売上げを独占することになってしまうのである。何故なら当然のことだが、遊技客は地域で最も還元率が高く、かつサービスの良いホールを選択するはずだからである。

そこで、筆者はいつも揶揄するのだが、世の中“デフレスパイラル”なのに、パチンコ業界だけは“インフレスパイラル”だというわけである。少々粗利率は落としても極端に高いギャンブル性で客を煽り、まわりのホールとの競合に勝ち抜くような激しい競争の結果として、売上げはどんどん肥大化していく。しかし、結果として業界は多くの大衆顧客のパチンコ離れを引き起こしている。あまりに高いギャンブル性のためにライトファンがパチンコ離れを起こし、さらにミドルファン、ヘビーファンまでパチンコ離れを加速していく。

これが“インフレスパイラル”の意味である。昨今のレジャー業界で言われる“デフレスパイラル”“デフレの罟”と方向は違っても、結果は同じなのである。過激な商売を進めた結果、大切な顧客の多くを失っているのは同じなのである。

図表3 パチンコ・パチスロの参加及び市場動向								
			1994	1996	1998	2000	2001	2002
参加率(%)			28.0	26.0	18.4	18.6	17.7	19.8
年間平均活動回数(回/年)			23.4	22.5	25.5	23.9	25.6	25.5
参加人口(万人)			2,930	2,760	1,980	2,020	1,930	2,170
ホール事業所数			18,113	18,164	17,431	16,988	16,801	16,504
パチンコ台数(万台)			393	410	369	342	332	325
パチスロ台数(万台)			69	77	100	132	146	161
市場規模(億円)			304,780	300,630	280,570	286,970	278,070	292,250
対前年伸び率(%)			11.1	-0.3	-2.3	0.8	-3.1	5.1
出典:「レジャー白書'03」及び警察庁資料より作成。								

国旗合せ

このコーナーではこれは何に使うのという遊びの用具を紹介していきます。古い遊び道具には当然のことながら、ルールは付いておらず、ゲームの用具なのかどうかもよく分からないものがありますが、この国旗合せもその類で、厚さ50mm、縦2cm、横4cmの小さな板にアメリカ、イギリスなど7カ国の国旗が貼り付けられています。国旗のデザインや木の色艶から見て戦前のものと思われますが、長い間どのように遊ぶものか分からず、枚数もスイスが1枚、他国はそれぞれ4枚と、かるた遊びにしては少なく、かなりの枚数が欠けてしまっていると思っていました。

つい最近東京上野の台東区立下町博物館を訪れてその正体が分かりました。下町博物館にはゲタ札程の大きな国旗合せが展示してあり、誰でも遊べるように解説がついていました。また、枚数も私の持っているもので完全に揃っていることが分かりましたが、博物館の解説を紹介すると次のようなものです。

- ① スイスを除く全部の駒を伏せてよくかき混ぜ、伏せたまま5列の溝に4枚ずつ並べる。
- ② 好みの列の手前から、スイスの駒で1つだけ押し出し、その駒を表にする。
- ③ 表にした駒で好みの列の駒を1つ押し出す。
- ④ これを繰り返して、列ごとに同じ国旗を揃えていく遊戯。
- ⑤ 全部の国旗が揃えば幸運。揃わないうちにスイスの駒が溝から押し出されたときは、そこで遊戯は終わり。

※昭和初期から昭和30年代までの縁日の当て物として見られた遊戯で、国旗の揃った列に応じて色々な賞品がもらえた。

私の手元には40枚1組で8カ国の国旗が5枚ずつ、紙で作られた新案国旗合というものもあります。これは板の国旗合せと違い相当ふるいもので、大正から昭和の初めのものかと思われます。明治27年(1894) 生れの童画家武井武雄氏は、子供の頃を思い出して同様の紙の国旗合を手作りしており(季刊銀花 129号、141頁)、本項で紹介した国旗合せは、子供の遊びだった国旗合せというかるた遊びをヒントに考案されたものではないでしょうか。今回紹介した国旗合せは、戦後もオリンピック国旗合せという名前で売り出されていますが、最近では見かけることがなくなりました。



書評のコーナー

『あなたに似た人』ロアルド・ダール(田村隆一訳)ハヤカワ文庫

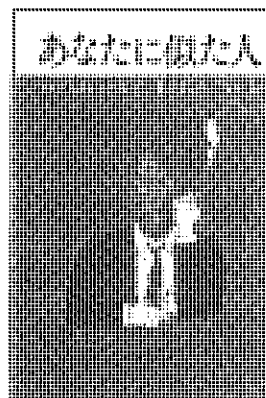
(本体 800 円+税)

谷岡一郎

短編の名手ロアルド・ダールは、飽きる、間延び、冗長といった言葉と
もっとも無縁な作家である。本書は 15 の短編を収めているが、どの一編
もあつという間に読むことだろう。

15 の短編のうち、「賭け」をテーマにしたものは、「味」、「南から来た男」、
「海の中へ」、「首」、「クラウドの犬」などであるが、ビジネス上の金儲けも含めるならあと数編、そし
て計画的な犯罪行為も含めるなら短編集すべてがギャンブリング・ゲーミングに関係がある。ロアル
ド・ダールはヒッチコックのTV番組(毎週 30 分)のための脚本を多く手掛けており、いわゆる奇妙な
味の物語の代表。本短編集からも「おとなしい兇器」や「毒」などがそのまま映像化されている。

一編だけ選ぶなら「南から来た男」、次いで「味」かな。まあネタバレはやめておこう。本書は純
粋にエンターテインメント本の代表であるので、本の好きな人すべてにおススメの作品集である。



『駄菓子屋図鑑』文・奥成達、絵・ながたはるみ ちくま文庫

(本体 760 円+税)

梅林勲

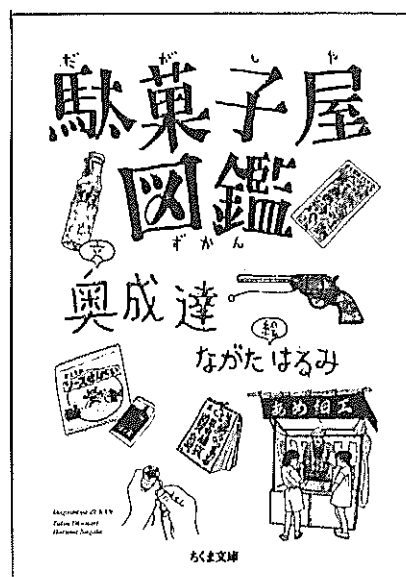
本書は 1942 年生まれの奥成達氏が子供時代に遊んだ駄菓子
屋玩具について、記録したものです。

曖昧なところは友人、知人の助けを借り、ながたはるみ氏の楽し
いイラスト付きで、たくさんの遊びが詳しく説明されています。

友人、知人の助けを借りたいといえ、良くこれだけ子供の頃の駄
菓子屋玩具について記憶していたものだと、感心するばかりです。

私は、あれだけ熱中して遊んだビー玉、ベッタン、ペーゴマの遊
び方について全く記憶に残っていません。試してみたら難しいペ
ーゴマ回しは今でも出来ましたが、体で覚えたことは忘れないもの
だとこれはこれで感心しました。

本書は、「駄菓子編 I、II」、「おもちゃ編 I、II」とく懐かしの遊び>図解編に分かれ、駄菓子
編は寒天ゼリー、粉末ジュース等37項目、おもちゃ編は日光写真や野球ゲームにヨーヨー、パチ
ンコ等36項目、く懐かしの遊び>図解は15項目と88項目の駄菓子屋遊びが解説されています。
どこから読み始めても構わない本で、就寝前のひとときに、仕事帰りの電車の中でストレスの解消
に、楽しみながらゆつくりと読める本です。



『遊園地よりも楽しめるびっくり博物館』びっくりデータ情報部編 KAWADA 夢文庫

(本体 476 円 + 税)

梅林勲

日本全国のユニークな博物館が 106 館、平均 2、3 頁の簡潔な説明で紹介されています。もちろん交通手段も書いてあり、好奇心旺盛な人には貴重なデータ本です。

カブトガニ博物館、目黒寄生虫館、明治大学刑事博物館に始まり、ボタンの博物館、世界の貯金箱博物館、太鼓館等、日本全国には良くこれだけ、多種多様な博物館が存在するものだと思います。ユニークな存在ゆえ、個人や企業が運営しているものが多く、どれだけ長く続けられるのかと不安に思いますが、当研究所の연구원としては、銀座の風の博物館、東京水道橋の野球体育博物館、西武新宿線沼袋駅のおもちゃ美術館といったものに感心が向きます。

随分以前からわが国では博物館と言えば、高価な美術品や考古学、歴史に関する学術的な展示が主流を占め、またそのようなものを展示するのが博物館だと思われてきました。

しかしバブルが弾けた頃より、もっと違った観点から社会の変化や文化を見直そうと、大学や公的機関が、オタクと呼ばれた人々の好奇心に興味を抱き、新しい学部や研究所を設立し、以前は日陰者のように扱われていた文化に日があたってきました。

私がゲーム、かつこよく言えば伝統的な遊戯道具の収集をはじめて 20 年近く経とうとしています。が、当時ゲームを集めている人は殆どおらず、むしろ誰もそんなことをしていないから、ゲームの道具を集めようと思ったところもあります。

近年、戦後の駄菓子屋文化に対する関心が高まり、こどもの遊びやその道具にも関心に移り、古いめんこや遊び道具は信じられないような値段が付くようになってきました。将棋やチェスの歴史研究だけでなく、双六やかると遊びの変遷に興味をもつ人も増え、私にとってはうれしいことですが、コレクションにお金がかかることは少し残念な気がします。



『ギャンブル依存症』田辺 尊 (生活人新書 052) 日本放送出版協会 (2002 年)

(本体 680 円 + 税)

岡本美紀

たとえば、初めてやったパチンコで出玉が止まらなくなったり、ひとに無理矢理連れて行かれた競馬場で自分だけが当たったり、程度やジャンルの差こそあれ、このような「初心者ギャンブル体験」は誰しもが一度ぐらいは味わったことがあるものでしょう。

そして、その体験はいずれ、「あーあの時は楽しかったあ。でも、自分はどちらかというと賭け事にはあんまり向いてないみたいなんだよねえ。」という話のネタや思い出のひとつに変わってゆくのです。

ところが、そうはならないことがある。あの「勝つこと」の快感が思い出話ではとどまらなくなってゆ

く人たちもいるのだそうです。

賭け事というのは「勝ったり負けたりする」ものですが、総合的に見れば負けることの方が多い(もちろん世の中には「オレは今まで負けたことなんかねえよ」という幸せ者もいることはいるのでしょうけど)。そして、始めのうちは、その「負けること」も含めてとても楽しく、ストレス解消の一手段になるなど、いろいろ役に立っていたはずの賭け事が、いつの間にか「負けた分」の穴埋めのための作業になってゆき、気付いた時には借金に借金を重ねており、自分の仕事や学業だけではなく、遂には大切な家族や友人たちまでも失ってゆく。本人としても、「こんな生活は早くやめないと。」といつも心から思うのだけれど、それがどうしてもやめられない。自分で自分の気持ちがコントロール不能になっている。それが「ギャンブル依存症」なのです。

本書は、精神科医である著者が、人がギャンブル依存症に陥ってゆくメカニズムや、陥ってしまった本人やその家族へのカウンセリングや支援活動を通じて知った彼らの抱える深い苦悩、ギャンブル依存症の治療方法や自助グループの活動などを非常にわかりやすく明確に紹介したものです。そして、わかりやすいがゆえに、この依存症が内包する問題の大きさが圧倒的に迫ってくるのです。

この日本では、「ギャンブルをやめられないことが精神疾患のひとつである」という認識はまだまだ浸透していません。他方、アメリカ精神医学協会の診断マニュアルではギャンブル依存症をすでにひとつの病態と見なしており、全米で治療・援助的アプローチが試みられています。

最近では日本のマスメディアでも、アルコール依存症や買い物依存症などという様々な「依存症」がよく取り上げられていて、いずれはギャンブル依存症も注目されるようになってゆくのでしょう。それだけ現代社会では誰もが「依存症」に陥るきっかけが多いと言えます。しかし、だからといって、その「きっかけ」である依存の対象を世の中からすべて排除することはとてもできません。

著者は言います。

依存症は通常の病気のように治るのではなくて、「生き方が変わり、依存しているものから脱却して、健康な生活を送ることができるようになる」という回復を目指すのであると。

もともと、お酒も買い物もギャンブルも楽しいものであったはずです。すべての人たちにとって、これらのものがずっと「楽しいもの」であり続けてほしいと願うばかりです。



執筆者紹介

橋爪 紳也	大阪市立大学大学院助教授
谷岡 一郎	大阪商業大学学長・教授
泉 豊禄	HOTEL SAN REMO
美原 融	(株)三井物産戦略研究所 プロジェクト・エンジニアリング室長
山田 紘洋	文教大学国際学部教授
梅林 勲	大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員
岡本 美紀	大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員

『ギャンブリング＊ゲーミング学会ニューズレター』No.1

2003(H15)年 9 月 20 日発行

編集兼発行 ギャンブリング＊ゲーミング学会事務局

〒 577-8505

大阪府東大阪市御厨栄町 4 丁目 1 番 10 号

大阪商業大学アミューズメント産業研究所

TEL 06-6618-4068 FAX 06-6618-4069