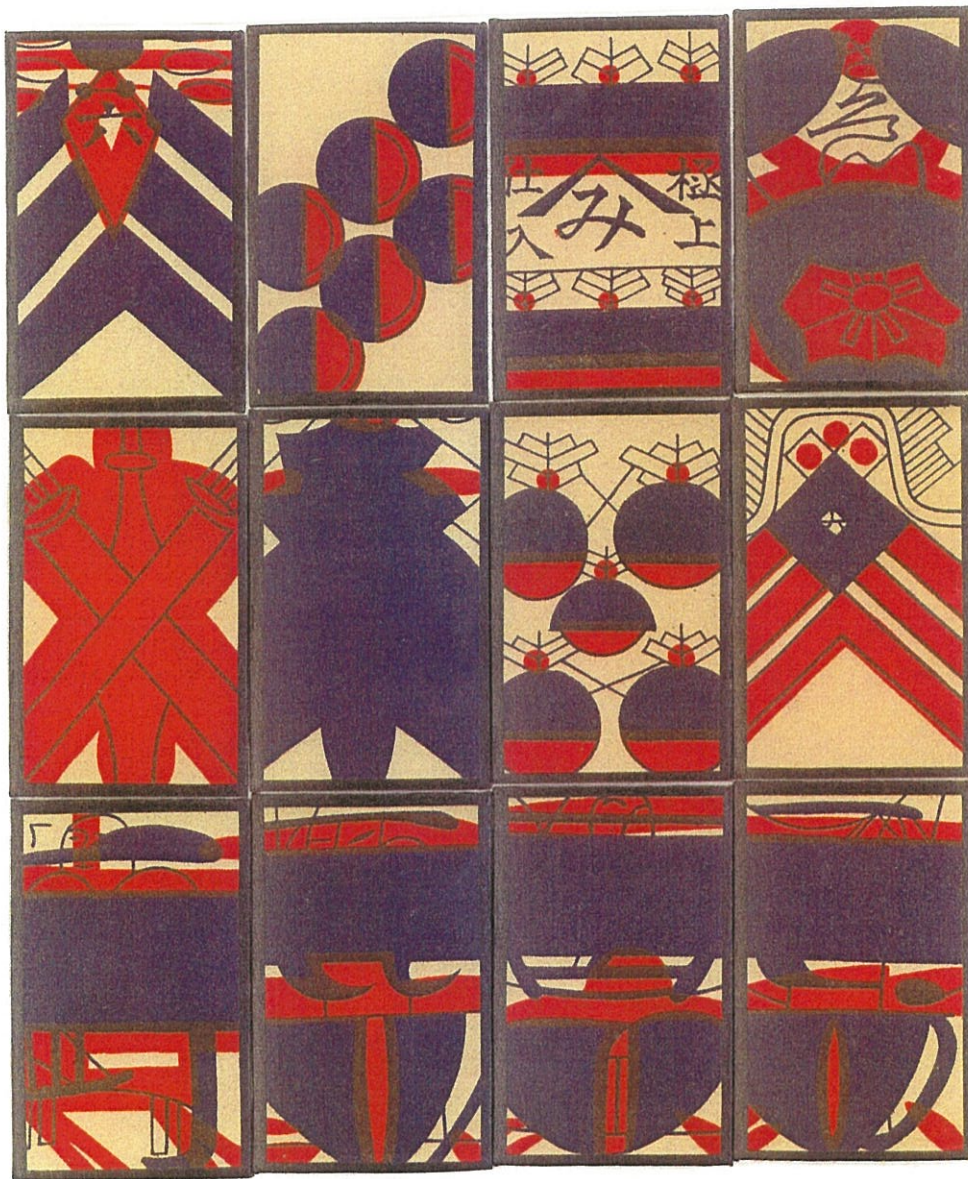


ギャンブリング・ゲーミング学会
ニューズレター No.2

*Japan Academy of
Gambling & Gaming Studies
Newsletter No.2*



目次(頁数)

[巻頭エッセイ]

ゲーミングの空間デザイン Δタイ編(その2) 橋爪 紳也 (1)

[記事]

GG News Update(解説付) 谷岡 一郎 (2)

ラスベガス・バックステージ〈第2回〉 泉 豊祿 (6)

ギャンブル(秘)写真館〈第2回〉 谷岡 一郎 (7)

ギャンブルと法律 美原 融 (8)

日本人のギャンブルとカジノに対する意識は
-「レジャー白書'03」より- 山田 紘祥 (11)

Do You Know This〈第2回〉 梅林 勲 (14)

[書評]

『実録囲碁談義』 谷岡 一郎 (15)

『小博打のススメ』 梅林 勲 (15)

『カウくんのおまけ』 岡本 美紀 (16)

[掲示板]

ギャンブリック・ゲーミング学会第1回大会開催について (18)

年会費納入について (18)

囲碁研究プロジェクトメンバーの募集について

表紙説明

表紙の絵は桜川という名のかるたで、江戸期より遊び継がれている古いものです。近年その存在を知る人は殆どおらず、同じようなかるたが日本各地にありましたが、昭和30年代以降急速に姿を消しつつあり、現在絶滅したといってもいいような状況になっています。(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2

大阪市立大学大学院助教授 橋爪紳也

ムエタイのスタジアムでは、個人と個人が試合前、ないしは試合中などに賭けを行なう。たがいに手を高く掲げて指で掛け率を示しながら、自分と賭けをしたい人を探しあっている。下図のように片手、もしくは両方の手のひらを使って数字を表現する。5対4や5対3のように指を動かす場合もある。遠くからも理解できるように工夫されたサインは、卸売市場や証券市場などで使用されているものにその発想は類似するのではないかと。ただ何十人もが同時に、かつ互いに同様の合図を交わして、賭けの相手を求めているさまは壮観である。

まず試合前に、赤コーナーの選手と青コーナーの選手の情報を共有したうえで一定の掛け率が想定される。ただ試合の進行にともなって、この割合が時々刻々、個人個人の判断で変えられていく。皆が指のサインで、状況の変化に応じてその瞬間の掛け率を提示し、その条件に応じてくれる人を会場内で探しあうのだ。

わかりやすくいうと、同じ試合のなかで、ラウンドが進むにしがたって一人の観客が掛け率の異なる何通りもの賭けを複数の他者と交わしあい、試合後にトータルで損得を見ろという仕組みなのだ。たとえば最終ラウンドなどであきらかに劣勢になって判定負けを喫しそうな選手を支持する場合は、はじめは2対1や3対2という掛け率であっても、最終的には20対1などの破格の掛け率で引き受けてくれる人を見つけないといけない。試合が進むのにあわせて、おのおのが掛け率を独自に判断するというあたりが独特である。

参考文献および下記図版出典

「月刊ムエタイ」vol12 SISCO PROMOTION CO.,LTD.



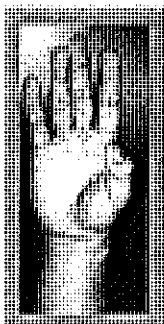
7 - 4



10 - 1

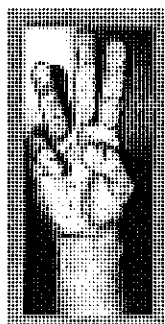


1 - 1



5 - 4

(親指を動かす)



5 - 3

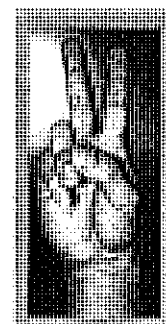
(親指、小指を動かす)



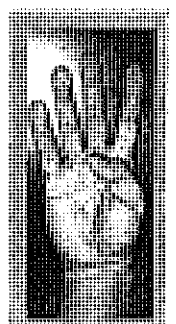
3 - 1



1 - 2



2 - 1



4 - 1

9月20日のG・G学会第一回大会は成功裏に終了しました。関係者、出席者の皆様まことにありがとうございました。今後ともどうぞごひいきに。

【国内】

☆ パチンコ貸玉売上 29 兆円超。前年比 5.1%の伸び（レジャー白書より）

前回、山田理事の報告にありましたとおり、JRA（▽3.9%）、地方競馬（▽6.4%）、競輪（▽10.6%）、競艇（▽6.2%）、オート・レース（▽8.7%）と、軒並み下落。逆に宝くじ（+2.1%）とパチンコが善戦。宝くじは1兆0,920億円で競艇の売上を上回ったそう。むろん53%もテラ銭取っているため収益ではとくに追い抜いておりましたが。

☆ 兵庫、京都、大阪の（パチンコ遊技関連）青年部が立命館大で「サービス・マネジメント講座」開講（遊技ジャーナル9月号）

早稲田大学でスタートした同様の講座の人気を受けて、関西でも有名大学でこの種の講座がスタート。早稲田も2期目をスタートするそう。パチンコ業界もやっとクリーンで健全な娯楽として認知されつつある証拠かもしれません。もっといろいろな大学でギャンブルやゲーミングが教えられるべきだと思う。

☆ ゲーミングビジネス・フォーラム、成功裏に終了（日経産業新聞より）

われらが学会常務理事、山田紘祥氏が司会進行を務めたフォーラム。主としてパチンコ業界の人々に啓蒙する内容。美原融理事もスピーカー（基調講演）として登場し、アンケートでも突出した好評を得た（88.1%が「よかった」以上で、もうひとりの基調講演者を40ポイント以上上回った）そう。めでたし、めでたし。

☆ カジノ学会が来秋「国際観光 CASINO & ENTERTAINMENT フェア」開催へ（ASPAX 9月号）

企業約100社による展示・紹介など、カジノ産業をPRするフェアが来秋に開催される模様。記事の言葉を借りると、こちらの学会は96年「カジノ・ゲーミング文明に関心をもつ学究の懇談・親睦を目的として発足」したものだそう。ついでに学問もやってくれと嬉しいと思う。

☆ トト青色吐息。コンビニ解禁へ（朝日新聞、8月1日）

初年度売上げ 604 億、2 年目（昨年）408 億と下落し、今年度も苦しいトト（スポーツ振興くじ）。もともと PTA ら反対派による「青少年に悪影響」という観点から自粛していたコンビニでの販売に踏み切った。売上が伸びないのは（筆者にも少々責任はあるが）いくつかの法律の「しぼり」のせいもある。もうすぐ抜本的見直しがあるはずなので、それを待たれたし。

☆ 「闘蟋」の大会、東京で開催（NHK）

開催されたのは 10 月 22 日夕方のことで、これは日本で初めてのこと。ちなみにコロギの戦闘は中国で盛ん。

[海外]

☆ イリュージョン　トラ消えずに襲われた。米国マジシャン重態（産経、10 月 5 日など）

ラスベガス、ミラージュ・ホテルの有名なマジックショウ、「ジークフリート & ロイ」での事件。ロイ・ホーンさん（59）がホワイト・タイガーに首をかまれてしまった。このショウは 1972 年にトロピカーナ・ホテルでスタートし、30 年以上も続く記録破りのショウで、皆さんの中にも観た人が多いのでは。ぼちぼち潮時だったかも。

☆ アメリカ 2002 年度のゲーミング売上げ伸び 5.3%（IGWB Aug. 2003）

皆さんの参考になると思われますので、表－1 に項目別売上げ額（2001 年との比較）、表－2 に各州のカジノ収益および税金（税率）を掲載しておきます。

(表-1) アメリカにおけるゲーミング収益(million\$)/2001, 2002, 変化

	2001 年度	2002 年度	%change マイナス
パリアミューデュエル	3,890.5	3,986.8	2.5%
競馬	3,415.1	3,519.6	3.1%
グレイハウンド	434.8	430.3	-1.0%
ハイアライ	40.6	36.9	-9.0%
くじ/宝くじ	17,608.8	18,638.6	5.9%
ビデオ(VLT)	1,855.2	2,223.3	19.8%
伝統的ゲーム	15,753.6	16,415.3	4.2%
カジノ	27,310.8	28,143.7	3.1%
Nevada/NJ スロット	9,340.0	9,535.0	2.1%
Nevada/NJ テーブル	4,223.9	4,096.6	-3.0%
リバーポート・カジノ	9,962.5	10,437.9	4.8%
クルーズ船	648.8	679.5	4.7%
地上カジノ(その他)	1,742.3	1,911.2	9.7%
non-casino devices	1,227.3	1,320.9	7.6%
その他	166.0	162.6	-2.1%
インディアン・ゲーミング	12,735.4	14,197.3	11.5%
クラス II	1,400.9	1,478.9	5.0%
クラス III	11,334.5	12,718.4	12.2%
その他			
スポーツ・ブック	118.1	110.4	-6.5%
ホース・ブック	7.8	5.8	-25.4%
カード・ルーム	992.0	972.5	-2.0%
チャリティ・ビンゴ	1,122.8	1,124.5	0.2%
チャリティ・カジノゲーム	1,467.8	1,510.3	2.9%
インターネット*	(3,004.5)	(4,007.0)	(-33.4%)
総計	65,254.0	68,689.9	5.3%

*インターネットは統計に含まない

source: IGWB Aug. 2003 Vol.24, No.8, P.32

(表-2) 各州のカジノ収益、税収、税率

	A	B	C	収益 (\$million)	税収 (\$million)	税率 (%)
ネヴァダ州	○			9,193.08	574.57	6.25%
ニュージャージー州	○			4,381.41	405.28	8.00%
ミシガン州	○			1,125.14	249.11	22.14%
コロラド州	○			719.70	98.20	13.64%
サウスダコタ州	○			66.28	5.10	7.70%
ルイジアナ州	○	○	○	2,543.82	593.66	23.34%
アイオワ州		○	○	972.32	215.54	22.17%
ロード・アイランド州		○		297.49	157.88	53.07%
デラウェア州		○		565.91	198.07	35.00%
ウェストバージニア州		○		651.91	234.69	36.00%
ニューメキシコ州		○		141.44	35.36	25.00%
イリノイ州			○	1,832.05	666.10	36.36%
インディアナ州			○	2,061.64	544.71	26.42%
ミシSSIPPI州			○	2,724.28	331.71	12.18%
ミズーリ州			○	1,278.78	357.60	27.96%
total				28,555.25	4,667.58	16.00%

*ローカル税は含まれていない。

A: 地上カジノ B: レース場カジノ C: リバーボート・カジノ

Source: IGWB Vol.24, No.8, Aug.2003

ラスベガス・バックステージ＜第2回＞

泉 豊禄

カジノで働くためには指紋登録が必要….

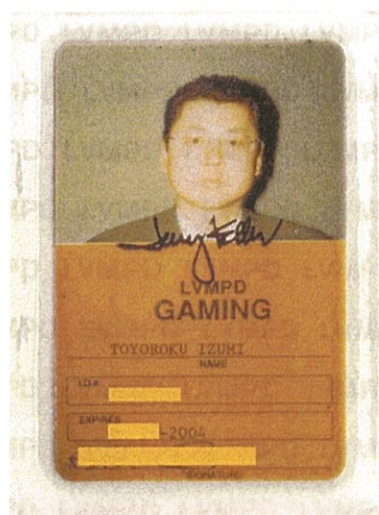
ラスベガスのカジノの中で働いている人達とは？ ディーラーなどカジノに直接関係する部門、警備員などのセキュリティー部門、バーテンダーなどお酒を扱う部門、フロントデスクなどのホテル部門、その他レストランやギフトショップ、もちろん経理部門などもあります。

実は、いろいろな部署のいろいろな職種ごとに就労許可（や類似のもの）が必要になります。たとえばカジノの中で働くためには LVMPD（Las Vegas Metropolitan Police Department、通称”メトロ”）から発行される”Gaming Card”が必要。Card取得のためには10本の指すべての指紋が採取され、正面・側面からの写真撮影を受けます。過去に犯罪歴がある人は取得不可。お酒を扱う仕事の場合は、講習を受け試験にパスして、通称”TAM Card”（Technical Alcohol Management）や”ACT Card”（Alcohol Control Techniques）の取得が必要。レストラン部門など飲食関係の部署においては、保健所から発行される”Health Card”も必要です。

これらのカードを所持していなければ、その日就労することができません。「”Gaming Card”を家に忘れてきてしまった」ら、取りに帰るしかありません。もしあなたがバーテンダーであれば、バーはカジノ内ですので”Gaming Card”がまず必要、次にアルコールを扱いますから”TAM Card”も必要、さらに飲食関係なので”Health Card”も必要です。この3枚がないと、その日働くことができません（2004年1月からは規制変更となり、Gaming Cardの物理的な発行がなくなります）。私もこの3枚を所持。もちろんすべてのCardは定期的に更新が必要です。

もし不正や犯罪が発覚すると、その人の”Gaming Card”が取り上げられます。その結果、その人はネバダ州のカジノ・ホテルでは二度と就労不可。

日本でカジノが認められたら、Gaming Cardのようなものができて指紋採取まですることになるのでしょうか？ それぐらいのことはする必要があると思うのは私だけでしょうか。



LVMPD Gaming Card

ラスベガスの天候

ラスベガスは気候のよい（少し暑いけれど）所です。そのせいか昨今では60歳以上の人口が急増しているようです。ところがたまに雨も降れば（本当にまれなことです）雪も降ります。積もるほど降るのは10年に一度くらいでしょうか。写真はそんな珍しいシーンで、1930年1月10日のことでした。

（写真1）



この写真を撮ったのはドリス・ハンコックというラスベガスでは有名な教育者。当時は小学校の責任者でした。防寒具のいない地域のことなので、もっとひどい格好をしていても不思議ではないのですが、たぶん良家の子供たちなのでしょう。誰に習ったのか、雪だるまの作り方もサマになっています。

（写真2）



美原 融

(みはら とおる)

歴史上賭博に対する規制はまず経済実体ありきの世界で、制度がまずあり実体が生じてきたわけではない。経済実体を後追いする形で規制や制度が構築されてきたのが歴史的事実になる。勿論これはわが国独自の問題では無く、諸外国においても全く同様であって、実体経済の中で庶民が賭博行為を志向したり、あるいはこれを商業的に提供するビジネスモデルが輩出し、後刻社会秩序を保持するためにこれを規制するという形で法や制度が発展してきたことになる。この過程で、制度と実体が乖離していたり、曖昧な形で経済実体のみが存在していたという事例は枚挙にいとまがない。但し、法治国家として本来、制度が実体と乖離することはやはり問題でもあり、現代社会における賭博規制の大きな趨勢は経済実体に配慮しながら制度そのものを合理化、近代化し、制度を経済実体に一致させ、規制の効果を上げ、社会秩序を保持するという方向にある。即ち禁止ではなく、これを法により規制し、厳格に管理する。例えばベルギーではカジノは昔から存在したが、1902年非合法化され、国法では違法であるにも拘らず、現実には地域における慣習法（Laws of Land）を根拠として8施設が存続し、国として行政上これを認知し、法ではない形で規制していたにすぎない。カジノの行為や業を規制する法体系は存在しなかったことになり、この違法性が無くなったのは1999年に改めてカジノ規制法¹を策定した時点以降でしかない。勿論制度が無くとも、一定の規律を行政府が課すことにより運営の規律は保持され、課税行為もきちんとなされていたのだが、制度的には極めて曖昧かつ不安定な状況であったといえる。スイスでは20世紀初頭の憲法規定²により賭博行為は禁止され、カジノも禁止されていたが、この禁止にも拘らず実体経済にはカジノもどきの施設が存在した³。この曖昧な状態が解消されたのは1993年国民投票により憲法規定が改定され、その後1998年に法が制定され⁴、商業賭博としてのカジノが新たに制度的に認められ、法律上位置づけられた時点以降になる。上記経緯によりこの法はおもしろいことに「技術を要するゲーミング機械」と「僥倖に委ねるゲーミング機械」を法律上分けて規定せざるを得なかった⁵。前者が伝統的な簡易式機械ゲームで後者が所謂スロットマシンになり、前者をも制度上規制の対象とする為に意図的に峻別して法律上の定義を試みたことになる⁶。スイス各地のバーやホテルに存在したこの「技術を要するゲーミング機械」は5年間その設置が許諾されるが、これ以降は、特定の許諾を受けた施設以外では禁止される。制度と経済実体をあわせるのに半世紀以上の時間を要した国の事例になる。英国では、おそらく英国のみであ

¹ 1999年5月7日チャンスのゲーム、チャンスのゲームを担う施行者並びに顧客保護の為の法律(la Loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hazard, les établissements de jeux de hazard et la protection du joueur)

² 旧スイス憲法第35条

³ Kurssals（クルザール）と呼ばれる遊興施設で伝統的なテーブル・ゲームであるブール（ルーレットに近い）や簡易式機械ゲーム等を設置、顧客に提供していたもの。これはカジノではないと制度的には解釈してきたのだが、実体はカジノ以外の何者でもない。

⁴ 1998年12月8日チャンスのゲーム並びにカジノ施設連邦法（La Loi federal sur les jeux de hazard et les maisons de jeux）

⁵ 2001年12月20日連邦司法警察省「監視システムとチャンスのゲームに関する政令」第1章(Ordonnance du DFJP sur les systems de surveillance et les jeux de hazard)

⁶ 政令の規定は法的に明確か否か懸念無しとしない。過去簡易式機械ゲームはスキル（技巧）を要するアミューズメント機械でスロット・マシンとは違うという議論を半世紀以上してきた為、別定義せざるを得なかったのであろう。

ろうが、リゾート地などに存在する簡易機械ゲームで金銭が賞金となるゲーム機械を未成年が利用することに関しては過去、何ら規制がなかった。機械ゲームの設置はカジノ等では厳格な規制下におかれるのだが、一般行楽地等に設置される金銭を取得できる簡易式器械ゲームの利用に関しては明確な規制が無かったということになる。これは現在考慮中のゲーミング法改正の中で改定される模様でもある。この様に、実体経済においては賭博行為は未規制（Unregulated）の状態でも存在しうるし、現実には存在したのだが、先進諸国の大きな趨勢は未規制（Unregulated）の状態を規制下（Regulated）のものにする為に、制度そのものを創出したり、改定したりして、制度と実体を整合性のあるものにし、一定条件、一定環境、一定規制のもとに商業的な賭博行為を許諾するという方向性になる⁷。法制度は無くとも、確かに一定の秩序は保持できうるし、大きな問題となっていないという事実もあるのだが、法と経済実体に乖離がある場合、法を遵守するという衝動は国民におこりにくい。また厳格に法を執行しようとする仕組みが制度的に機能するはずがない。

さてわが国のパチンコは刑法第 185 条の但し書き⁸を根拠として、賭博ではなく、法律上は遊戯であるとされている。ところが実体は物理的にも経営的にも異なった主体がパチンコ・ホールの横や手前に常に存在し、景品を現金に交換することによって、効果的に金銭をもって金銭を賭し、尚且つ金銭を取得する行為に転換することができるシステムが営業の前提になってしまっている。また顧客もこれを目的としてホールに行くというのが我が国の実体になる。あくまでも法律上の解釈としてこれら行為は賭博ではないとしているのだが、これが法の解釈行為として妥当か否かは法律学者は当然疑問視している。法の有権解釈は行政府が保持しているのが現在のわが国の実体でもあり、一定の合理性は確かに存在するが、制度的に曖昧な根拠に依拠していることは間違いなく、極めて不安定な業態になる。業としてのパチンコは風俗営業適正化法に基づき規制され、この意味では規制の対象下（Regulated な状態）にある。一方、換金はこの法の枠外で為される行為になってしまうのだが、実体面では地方警察が関与し、行政指導や業の監視なども存在し、法律行為外の側面で一定の規制が施行されているという状態にあると判断しても差し支えないであろう。これにより、確かに一定の健全性と規制の網が確保されてはいるのだが、優れて規制当局の裁量に依存する側面が多く、これが法的に適切か否かには議論がある。またかかる曖昧な状況や、行政の裁量権に委ねる形に業界そのものが依存しているという事実も極めて不自然になる。わが国においては合理性はあるが、この関係は諸外国の基準から見れば、法的な規制はなされていない（Unregulated）状態と判断されている。⁹

⁷ 各国いずれも賭博規制は賭博類型毎に規定されているが、規制の内容と考え方の整合性をできる限り図り、規制の考え方そのものを近代化し、実体経済に合わせるというのが現代社会の趨勢でもある

⁸ 刑法第 185 条但書「一時の娯楽に供するものを賭したるものはこの限りにあらず」として賭博行為として判断しないという意味になる。

⁹ 因みに外国の法学者は一樣に我が国におけるパチンコ規制の実体はスロットマシンによる賭博行為と実質的には類似的であり Unregulated な（何ら規制が為されていない）状態と判断している。換金行為がゲームの行為と不可分一体であるならば、実体面でスロット・マシンと何が異なるのかという議論になる。

尚国によってはゲーミング機械の設置をカジノ等の特定の場所に限定することにより規制する考えの国もあれば、カジノ許諾の前からかかるゲーミング機械が存在したため、機械の設置運営許諾とカジノ許諾は別のものと見なして各々別の許諾を考える国がある。後者の場合、スロット・マシンはカジノのみならず、クラブやバー・ホテル等にも存在するわけで、同じ税率、同じ厳格な規制が適用される。勿論設置数や設置許可は単純ではないのだが、こうなるとカジノでスロットをやるのとクラブやバーでスロットをやることに何らの差異はない。所詮、一時の娯楽に供するもの以外の何者でもないのであろう。但し、例え小額の掛金であっても、賭け事であることには間違い無く、厳格な規制の対象外になるということとはありえない。

社会秩序を保持する手法には様々な考え方が存在する。現実には大きな問題が生じていなければ、実体を糊塗し、法制度と実体に矛盾があっても構わないではないかという議論も存在しうるが、それはその国と国民の選択肢になる。但し、国が本来志向すべきは、法の解釈行為で現実を糊塗することではなく、現実を見据えた上で合理的かつ国民にとり解かり易い制度を構築していくことにある。法はそのためにあるのであろう。賭博行為はその健全性と安全性が確保されて、初めて市民社会において個人の責任に基づく娯楽としての社会的位置付けを得ることができる。この意味では規制の対象とならない賭博行為等とはありえないし、この法規制が透明かつ明確な制度として存在していることが法治国家としては必須の要件となる。我が国の状況は、その機能と実体の効果として賭け事としてのスロット・マシンに限りなく近いパチンコ・パチスロを、遊戯、スロット・マシンとは全く異なったものといっているに等しい。もっとも世界有数の軍備を保持する自衛隊は軍隊ではないとの法的解釈が認められる国である。この国ではパチンコの換金等は賭博行為ではないとする法的解釈は些細な事項になるのかもしれない。但し、かかる制度と実体の乖離をいつまで保持することができるかは大きな疑問となる。不安定な制度のもとに、巨額の実体経済が依存しているという構図は必ずしも適切な社会のあり方とは言えない。

日本人のギャンブルとカジノに対する意識は

～「レジャー白書 '03」より～

文教大学国際学部教授 山田紘祥

●自分は嫌いでも他人のギャンブルには寛大な日本人

過去同じ調査をしているが、何度聞いても答えは同じ。日本人の 3 分の 1 はギャンブル好き、しかし、3 分の 2 はギャンブル嫌いである。

02 年 12 月の調査でも（全国 3000 サンプルの訪問留置調査）、ギャンブル型レジャーを「好き」と答えた人は 32.3%（「かなり好き」6.4%と「どちらかといえば好き」25.8%の合計）、「嫌い」という人が 67.7%（「非常に嫌い」25.2%と「どちらかといえば嫌い」42.5 の合計）であった。日本人はだいたいあまりギャンブルが好きでない。

しかし、興味深いことには、日本人は他人がギャンブルをすることについては寛大である。「まったく問題にすることはない」と答えた人が 13.0%、「熱中しすぎてまわりに迷惑をかけなければ問題ない」が 40.4%と、合わせて 5 割以上の人がある他人のギャンブルを容認している。「個人の責任ですることなのでとやかく言う必要はない」の 31.4%を加えると、実に 9 割近くの人があるギャンブル容認派である。

要するに、日本人は総じてギャンブルはあまり好きとは言えないが、他人のギャンブルに対しては実に寛大なのである。ギャンブルも自己責任のもとで、他人に迷惑をかけなければ容認するということであろう。

●日本人はカジノには否定的？

それでは、日本人はカジノに対してどういう意見を持っているのだろうか。

同じ調査では、カジノに賛成する人は 20.8%であり、反対の 34.2%を下回った。この結果は、カジノ解禁に向けて関心のある人だけに質問するような「ためにする」調査だけでなく、広く余暇活動全般の調査の中で質問しているので、

国民一般の現時点でのほぼ正確な意見と考えてよいだろう。

性別に見ると、男性では賛成が 30.0%で、反対の 29.1%をわずかながら上回っている。

図表1 ギャンブル(賭けごと)的なことの好き嫌い (単位: %)

	昭和61年 全国3000人	平成5年 全国2000人	平成8年 全国4000人	平成14年 全国3000人
かなり好きな方だ	3.9	5.6	4.7	6.4
どちらかといえば好きな方だ	20.6	35.7	33.9	25.8
どちらかといえば嫌いな方だ	38.2	44.3	43.6	42.5
非常に嫌いな方だ	32.8	14.2	17.8	25.2
無回答	4.5	0.2	0.0	0.0

図表2 他人がギャンブルをすることについて (単位: %)

	サ ン プ ル 数 (人)	ま る こ と は 問 題 に す	け ま な わ け り な れ に い ば 迷 い 問 題 を は か	と 個 や 人 か の 責 任 な い 言 う な 必 要 で	あ る 方 程 度 規 制 し た	で き れ ば よ く 禁 止 し た	無 回 答
全 体	2425	13.0	40.4	31.4	9.4	5.8	0.0
男 性	1173	19.1	42.2	28.2	6.8	3.6	0.1
女 性	1252	7.3	38.7	34.3	11.7	7.9	0.0

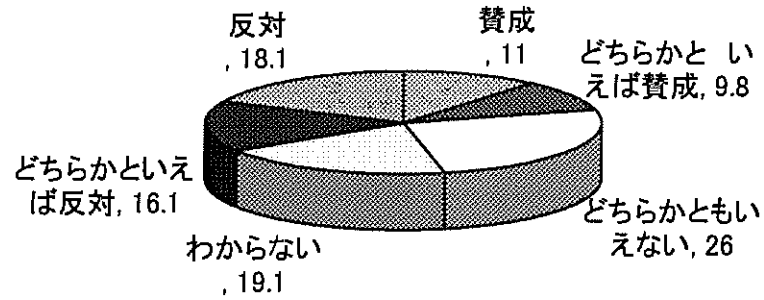
では、カジノが解禁となり日本にカジノができた場合、どの程度の人々が行ってみたいと思っているのだろうか。結果は「行ってみたい」が 7.9%、「少しは行ってみたい」が 22.5%で、合計で 30.5%の人々が行ってみたいと考えていることがわかった。カジノに対する賛成が 20.2%であったことから考えると約 10 ポイント多い。もっとも、この参加希望率の数字はあてにはならない。海外旅行に行きたい人は毎年 50%近くなるが、実際に行く人はほんの 10%強に過ぎないからである。

以上のように、「レジャー白書'03」の調査によると、日本人はカジノ解禁には否定的である。カジノができて、日本人の参加率は恐らく 10%に達する

ことはないであろう。

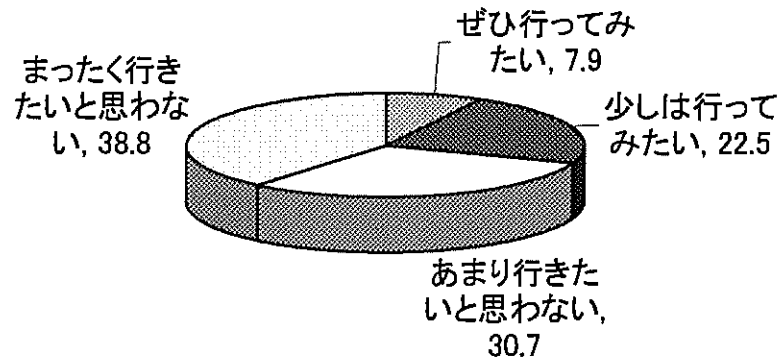
図表3 日本にカジノができることへの賛否

☒ 賛成 ☒ どちらかといえば賛成 ☐ どちらかともいえない
☐ わからない ☒ どちらかといえば反対 ☒ 反対



図表4 カジノができたら行ってみたいか

☒ ぜひ行ってみたい ☒ 少しは行ってみたい
☐ あまり行きたいと思わない ☐ まったく行きたいと思わない



TRENDL- GAME

今回紹介するものは欧米の各国で子供たちに遊ばれている独楽を使ったゲームです。以下に紹介した一番左の独楽はオーストリアのもので Trendl という名前で遊ばれています。右側の 2 つは「ゲームの世界 知と遊びの博物館」(日本ブリタニカ・1978)に紹介されている Dreidel という遊びです。

「ゲームの世界」によればこの独楽は中世ドイツで生れ当初はギャンブルに使われていたようですが、最近では子供たちの遊びになっているようです。このドイツの 4 面体の独楽は後にヘブライ語の「そこに偉大な奇蹟が起こった(nes gadol hayah sham)」という言葉のそれぞれの頭文字 N、G、H、S のヘブライ文字 **נ, ג, ה, ש** を書いたものに代わったそうですが、オーストリアの Trendl には文字の代わりにお金、太陽、雨、牢獄が描かれています。アメリカでは Put & Take という名前でヘブライ文字の代わりに、Put、Take all 等の言葉が書かれたものも遊ばれていましたが、最近では Dreidel の独楽以外あまり見かけなくなりました。

遊び方はいたって簡単で、2 人から 5 人が遊びに参加します。たくさんのチップを用意して各自に配り、参加する人はポットの中に決めた数のチップを入れます。それから各人が独楽を回して次のようにポットのチップのやりとりをします。

N が出たときは何ももらえない。H の時はポットの中のチップを半分とれる。S の時はポットの中にチップを 1 枚追加する。G の時はチップ全てを取ることができる。

Trendl ではこれが次のようになります。

お金のときはチップ全てをとる。太陽のときはチップの半分をとる。雨の時はポットの中のチップの半分に相当するチップをポットに入れる。牢獄のときはポットの中のチップの 2 倍のチップをポットに入れる。

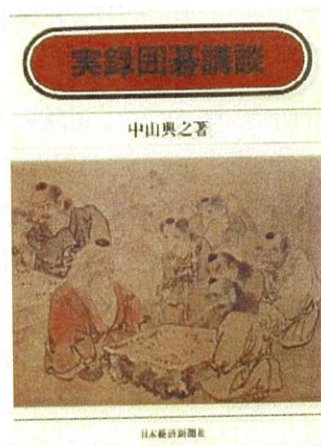
同じような当て物の独楽は東南アジアや日本でも遊ばれていますが、最も単純な形のものは 6 面体の独楽にサイコロの 1 から 6 までの目を振ったものです。玩具店で売られたりしていることがありますので、探してみても面白いかと思います。



書評

『実録囲碁講談』 中山典之 日本経済新聞社 (1977 年) 谷岡一郎

昭和以降の囲碁の本で常に私が「最高傑作」と思うのは、中山七段（現在）によるこの本。1977 年の出版で、最近はずっと絶版だったのだが、今年角川から出るらしいというのでここで紹介する気になった。文章も上手く、内容がとびきりおもしろい。まさに囲碁界の人智を超えた人間模様が展開される。もし本書が見つからなければ、神保町のアカシヤ書店を探してみられよ。たぶんあるはず。



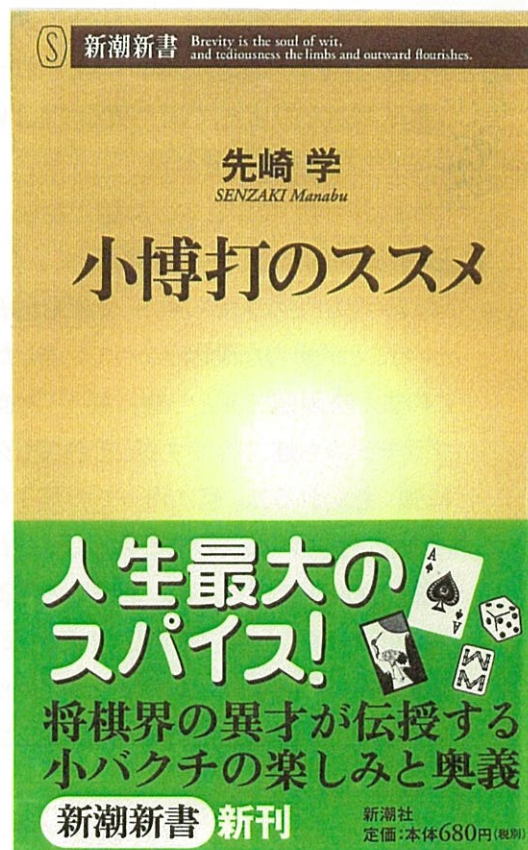
『小博打のススメ』 先崎学 新潮新書 (2003 年) (680 円＋税) 梅林勲

人生最大のスパイス！将棋界の異才が伝授する小バクチの楽しみと奥義 といううたい文句が帯に載っている。

A 級 8 段の棋士、先崎学氏が麻雀、チンチロリン、ポーカー、おいちょかぶ から、普通の人には名前を聞いてもピンと来ない たぬき、きつね、ちょぼ といった小バクチについて語っています。

タイトルを見たときは単なる賭博をテーマにしたエッセイかと思いましたが、この予想は見事に外れました。チンチロリンやたぬき、きつね、ちょぼというさいころ賭博が、実践から得たノウハウを基にルールは分かりやすく、しかも読んでいて面白い内容で書かれています。

このように書くと、ギャンブル教本なのかと思ってしまいますが、実際にはその逆で、ギャンブルに溺れることなく、小バクチと呼ばれる遊びを、ゲームとして心から楽しむことを進めている本です。



『カトウくんのおまけー玩具デザイナー加藤裕三の世界ー』吉田光夫 ダンク出版
(2003年) 本体1900円＋税

岡本美紀

それが公然としたものであれ内緒であれ、何か「もの」を集めている人というのは結構多いものです。

比較的小さいものでは、道端の石ころや海で拾った貝殻、牛乳瓶のフタ、切手、コイン、マッチやタバコのラベル、ブリキの玩具など。そして大きいものでは、バイクや自動車、果ては本物の電車や飛行機まで自宅の庭に置いて愛でている人もいます。その値段もさまざま。しかし、客観的に見て値段が高い安いということについては、収集家はほとんど関心がありません。心の底からそれが好きだから集めるのです。

私も小さい頃から「収集家」でした。男性と比べると女性にはさほど収集癖がないと言いますが、とにかく私は熱心に収集に励んでいました。もちろん、年端もいかない小学生風情が古伊万里の皿なんぞを集めているはずもなく、酒瓶のフタやらシール、チープな缶バッジ、怪獣カード、そしてお菓子のおまけなど、児童なら定番のコレクターズアイテムをひたすらコレクト。そして、中でもとりわけ収集魂を燃やしていたのがグリコを始めとするお菓子のおまけでした。グリコとはもちろん、日本で

「子供道」を歩んできた人なら誰しもが一度は出会っているはずの、あの赤い箱の飴菓子です。

菓子屋さんの店先で何か買ってもよいと言われた場合、同じ種類のお菓子なら必ずおまけの付いている方を選ぶ。それは、

「おまけの付いている方がお徳だから。」

という実利的な理由からではなくて、

「おまけの小さなおもちゃが、ただもう好きだから。」

ということが強力な動因となっていました。

このまえ映画館で兄と一緒に観た「大怪獣ガメラ」のプラモデルも魅力的ですが、それでもグリコのおまけに強く惹かれる私。家に帰ってお菓子の封を開けると、小さなプラスチックのアヒルがころりと出てくる。ああ、至福のひとつき。もちろん、おまけの種類に多少の好き嫌いにはありましたが、何が出てもそれなりにうれしい。

親にもらった空箱にざくざくとためていたおまけにまたひとつ新入りが増えること自体が喜びでしたし、時折、箱からおまけを取り出しては床に並べてみたり、手の平に乗せてながめてみたりすることも楽しい限り。

この本の「カトウくん」とは、玩具デザイナーであり数々のグリコのおまけを生み出した加藤裕三氏のことです。私がひたすら集めて時々うっとりとながめていたおまけたちは、いずれ誰かのアイデアやデザインから生まれてきたものであるということは子供ながらも薄々気付いてはいましたが、大人になった今になって、ようやくそのデザイナー御本人の具体的な存在を確認できたことに、私はか



なりの感慨を覚えました。

加藤氏御本人は、大変残念なことに、数年前亡くなられたそうですが、本書の著者である吉田氏を始めとする数多くの才能ある人たちが加藤氏の生み出す玩具にあふれる心意気を、著作や展覧会、博物館の設立など様々な形で表し実現し続けておられる様子が、加藤氏の作品や下絵の数々と共に、この本の中で著されています。そして、私の部屋に今もある「おまけ箱」の小さなおまけたちが、決してノスタルジーのせいではなく、今なお私を楽しい気分させるのはなぜかという謎が、この本を読んでみてようやくわかりかけたような気がします。

加藤氏の作るおまけには、その小さな身体の中に「作り手と遊び手双方の喜び」が共存しています。作る側が遊び手に極めて繊細な注意を払いながらもなお、心底楽しんで作品を作っている。遊ぶ側も、年齢がいくつであれ、無意識にその作り手の心意気を感じ取り、その色形や動きに喜びを見出すのでしょう。

巨大なテーマパークが次々と開業し、各種のアミューズメント産業が盛んな昨今、「人を楽しませる」というコンテキストからすれば、これら娯楽産業が目指すべき指針すべてをこの小さなおまけたちが具現化しているように思えるのです。

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 結洋	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.2

2003(H15)年 12 月 20 日発行

編集・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