

# ギャンブリング・ゲーミング学会

## ニューズレター No.3

*Japan Academy of  
Gambling & Gaming Studies  
Newsletter No.3*



## 目次(頁数)

### [巻頭エッセイ]

ゲーミングの空間デザイン 03

幻のホワイトシティスタジアム 橋爪 伸也 (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3回>

自分の売上が勘定できない? 泉 豊禄 (4)

ギャンブル写真館<第3回>

ラスベガス定期便25年 谷岡 一郎 (5)

ギャンブルと法律<第3回>

電子式ゲーム機械法と規制のあり方 美原 融 (7)

Do You Know this<第3回>

Dutch Blitz と Rook 梅林 勲 (11)

### [書評]

『麻雀放浪記』 谷岡 一郎 (14)

『中津競馬物語』 岡本 美紀 (15)

### [掲示板]

ギャンブリング\*ゲーミング学会第1回シンポジウム報告 (18)

年会費納入について (18)

ギャンブリング\*ゲーミング学会第2回大会開催について (18)

### 表紙説明

今回は百人一首を表紙絵に使いました。

第二次大戦前に大阪毎日新聞社が発行した錦絵百人一首で、江戸中期の浮世絵師勝川春章(享保11年～寛政4年)の錦百人一首あづま織の版画に基づいた華麗なものです。

「ホワイトシティパーク」と称するアミューズメントパークに関する設立趣意書を古書店で入手した。大正 10 年、興行師として著名であった櫛引弓人たちが鉄道会社とともにホワイトシティ株式会社を設立、玉川下流にあたる六郷川河畔、穴守稲荷と川崎大師との間に位置する約四万坪の用地を取得するべく事業を開始させた。ここにコニーアイランドやニースにあるような「世界第一流遊覧場」を建設しようとしたのである。

園内には、月世界旅行や海底旅行、北極への冒険、さらにはベニスやカイロへの海外旅行など、さまざまな旅の疑似体験ができるパビリオンなどが予定されていた。いずれも同時代の博覧会や、コニーアイランドなどの遊園地で人気のあったアトラクションである。そのほか「絶対に落ちない飛行機」「観客が悉く安全に逆立ちする家」といった遊戯器械や、「徹頭徹尾抱腹絶倒で脱ける廊下」「空に夢を見る怪異」など詳細が判らない施設も計画されていた。

注目したいのは、このホワイトシティに専用球場を建設し、職業野球チームを運営する動きがあった点だ。遊園地の傍らに、本格的なトラックと「模範的野球場」からなる「オリンピック運動場」を併設することが検討されていた。グラウンドには六万人を収容する鉄筋コンクリート造のスタンドがあり、その階下にはボクシング、フェンシング、レスリング、武道をするための大規模な施設が整えられることになっていた。そのほか水泳場、テニスコートの設備も想定されていた。

ここを本拠地に職業野球チームを編成しようというアイデアがあった。年間に 60 試合を行い、平均 5000 人の観客を集めるという目論見であった。さらにアメリカからチームを招いて 20 試合を実施、地方での興行も想定されていた。野球場の入場料は通常は 50 銭、海外の選手を招く「特別競技」ではひとり 1 円と設定されている。

職業野球の草創期における状況を伝える、新史料といって良いのではないか。河野安通志、押川清、橋戸信らが中心となって合資会社日本運動協会を結成、芝浦に本格的なスタジアムと合宿所を建設し、専属選手の公募を実施したのが大正 10 年のことである。

ついで奇術師の松旭斎天勝が宣伝のために独自の球団を設立し、大陸遠征を行なっている。ホワイトシティにおけるボールパーク建設と野球チームも、ほぼ同じ時期に構想されたものであった。もっとも川崎の河原に構想された巨大リゾートとボールパーク建設のアイデアが、最終的にどのようなかたちをとったのか。確認する史料を目にしていな

い。御教示いただけると幸いである。

<国内>

トンプソン教授来日（第1期）

今年度サバティカルを取ったネヴァダ州立大ラスベガス校（UNLV）のトンプソン教授（William N. Thompson, 64歳）が2月19日来日、4月10日までの40日余り、日本で研修を行った。受入れホストは大阪商業大学。トンプソン教授の今回のメイン・トピックは、1.「なぜアジア人はたくさん賭けるのか」、2.「同じアジア人でもなぜある国は他より激しく賭けるのか」ということ。広島、長崎、東京、静岡、京都、奈良など国内各地でセミナーや会合を持ち、ついでに韓国のカジノも訪問するなど精力的に研究をしていた。なお、トンプソン教授は7月15日に再度来日の予定で、この第2期も1ヶ月程度滞在の予定。

囲碁殿堂・資料館設立へ

（1月12日付の朝日新聞より）

日本棋院（利光理事長）は、80周年記念事業の一環として、囲碁殿堂・資料館（仮称）を設立することになった。可能なら今年度11月15日の記念パーティまでに完成させたいとのこと。なお、現在のところ名前は出せないが、当G・G学会より2人がワーキング・グループで原案を作成中。初年度においては存命中の者は殿堂入りに選ばない方針で、毎年3～5名程度だそうだ。

日本初のカジノ学校——中部で4月12日開校——

カジノ合法化に備えて、これからも竹の子のようになるでしょうな。

カジノ法案作業部会スタート

自民党の有志（約100名）が中心の「国際観光産業としてのカジノを考える議員連盟（野田聖子会長）」は、各関連省庁からの代表も含め、3月17日より4月14日まで5回の作業部会を開催。法案の骨子をまとめあげる方針で、講師は当学会理事の美原融氏。ついでに私（谷岡）も3回だけアドバイザーとして出席した。参院選後までには超党派の議員連盟となるそう。

地方自治体カジノ研究会の報告書

カジノのニュースが続くが、東京都、大阪府など6都道府県で構成される地方自治体カジノ研究会が報告書（法案骨子の提案）を作成、提出した。作業部会とのタイミングはまるで計ったよう。「少しあせりが感じられる」とのコメントを聞いた。

#### マージャン全国大会「待った」

プロ麻雀のいくつかの団体（ほぼすべて）が参加を表明していた、「第1回さわかカップ麻雀フェスティバル」に対し、違法ではないかとの声があがり、結局中止となった。参加費は4000円で、優勝賞金150万の一部は参加費から当てられることが問題となったようだが、その論で言えば囲碁・将棋やゴルフ・コンペすら違法と言えるだろう。早い話がライバルの麻雀関係者がわざとチクった（問い合わせをした）だけのことのようなのだ。こんなこといつまで続ける気だろう。

#### <海外>

#### 投票率アップにくじ引きで車——ロシア大統領選——

相変わらずムチャクチャしよるなあ。

#### カリブの小国、米国に「勝訴」——インターネット・カジノ——

早くから大規模なインターネット・カジノを展開してきたのがアンチグア・バーブーダという人口7万人の国。キューバの東方にあります。アメリカが施行したオンライン・カジノ規制法をWTO違反で提訴し、勝訴した。この判決が確定すると、イギリスを含めアメリカ市場に注目する国が動き始めるのは必至です。私（谷岡）はイギリスから直接いろいろな質問を受けました。つまり日本も大きなマーケットとなりうるのです。サイトの地理的条件は、時差のないインターネット上では（どこであろうと）無意味となるからです。



自分で売上の勘定ができない？

カジノは現金商売。売上の計算は、まず現金を数えること。その現金を数え集計する場所を、ハードカウント（硬貨は固い・ハードであることから）ならびにソフトカウント（紙幣は柔らかい・ソフトであることから）と呼びます。ソフトカウントを例に取ってみても、ネバダ州カジノ法での規制やカジノの自主規制（Internal Control といい、ネバダ州政府に届出ます）が存在。

24時間施錠のソフトカウント・ルームには大きな窓→中を常に監視可。室内のテーブルはガラス製で透明→監視カメラで上から捕らえれば、机の下まで監視可。テーブルゲームでは8時間ごとにドロップボックスと呼ばれるテーブルごとに設置された紙幣回収箱を集めますが、この回収時間がネバダ州に届出た規定の時間よりずれる場合には、ネバダ州政府に事前届出が必要→規定の時間外の回収は、カジノ側がその売上を不正に隠匿することに繋がる。この回収箱につけられたテーブル番号の文字の大きさに規定あり→一定の距離からあるいは監視カメラで読むことができる。ソフトカウント・ルームへ入室できる人間は、事前にネバダ州政府に届出た人間のみ→私はゲーミング・ライセンスを所持し、ホテルサンレモのオーナー・経営者ですが、一度もホテルサンレモのソフトカウント・ルームに入室したことはありません。

私でもネバダ州に登録すれば、入室は可能でしょう。しかしネバダ州はそれを良とは思いません。オーナーが売上を集計・勘定する場所に入れば、売上を不正に操作することが懸念されるからです。完全透明かつ公正な経営内容をネバダ州に提示しなくてはならない各カジノにおいて、カジノの売上を勘定する場所であるソフトカウント・ルームに、オーナーが入室するというのは不自然・不必要かつイレギュラーな行為です。

ソフトカウントを例に、不正を排除するためのネバダ州における規制の一部を紹介しました。規制緩和からはほど遠い状態→保護された非常に儲かる業界、と思われるかも知れません。100軒以上のカジノが軒を連ねるラスベガス、ライセンスさえ取得すれば（この取得が面倒ではありますが。この点はまた後刻。）新規参入が可能です。100軒のレストランが並んでいるところに新たにレストランをオープンするとすれば？ 完全な自由競争下における厳しい市場経済の世界が、ラスベガス・カジノの現実。そしてその活力が、It's Las Vegas! なのです。

## ギャンブル<sup>秘</sup>写真館<第3回>

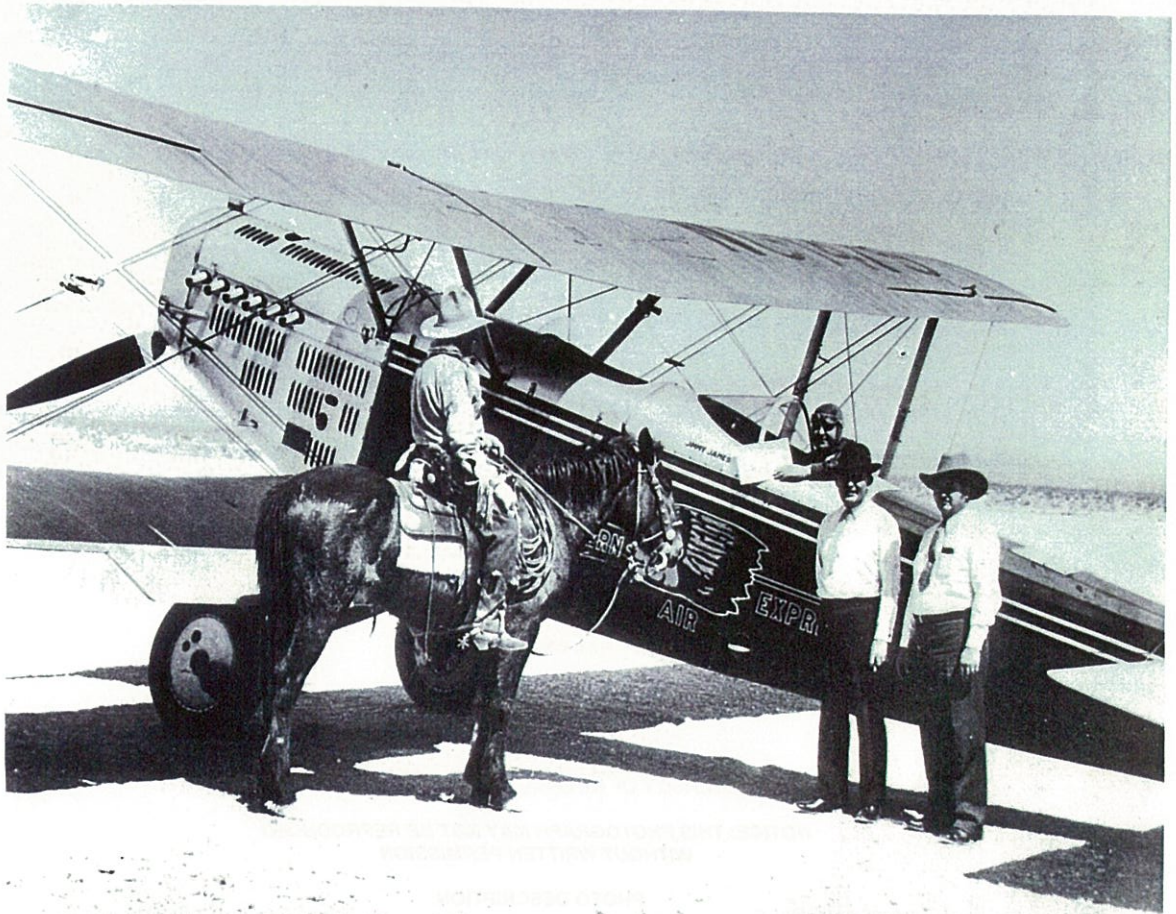
ーラスベガス定期便 25 周年ー

谷岡一郎

ロスアンジェルス、ラスベガス、ソルトレイク・シティの3ヶ所を結ぶ定期便サービスがスタートしたのは、1926年4月17日のこと。ウェスタン・エア・エクスプレス社の複葉機、ダグラス M-2 によるものでした。当時の飛行場は干上がった湖で、ごらんのとおり（次頁写真）。右奥にもう一機見えることを考えると、けっこう立派な飛行場だったのかも。

下図の写真は当時の模様を再現した 25 年後（1951年4月17日）の写真です。もし 25 年前の同じシーンの写真が見たければ、私が出したばかりの『写真とエピソードで知るラスベガスの歴史』（大商大アミューズメント産業研究所、2004年3月25日）をお買い求め下さい（一般には非売品ですが、G・G 学会員には一冊4500円で頒布しております。）当時としては近代的な飛行機と、ラバの郵便屋さんの組合せがなんとも妙ですなあ。

ちなみに1926年のフライトには440キログラムの荷物が積めましたので、乗客も2人まで乗れました。勇気のある客は実際おったそうです。







**SPECIAL COLLECTIONS DEPARTMENT**

JAMES R. DICKINSON LIBRARY  
UNIVERSITY OF NEVADA, LAS VEGAS  
LAS VEGAS, NV 89154

Spec. Coll. Neg. # 0056-0004

CREDIT LINE SHOULD READ:

PHOTOGRAPH COURTESY OF:  
Josephine Johnson Foster Collection  
UNIVERSITY OF NEVADA, LAS VEGAS LIBRARY

**NOTICE: THIS PHOTOGRAPH MAY NOT BE REPRODUCED  
WITHOUT WRITTEN PERMISSION**

**PHOTO DESCRIPTION:**

Airplane belonging to Wiley Post. Millers, Nevada, c. 1922.



## ギャンブルと法律＜第3回＞

美原 融

(みはら とおる)

### 電子式ゲーム機械法と規制のあり方

スロット・マシンとは1895年米国において発明された機械で、僥倖によるリールの回転の帰結に金銭を賭すゲーム機械である。もっとも最近のスロット・マシンはアミューズメント機械の電子化に伴い、その全てが電子化され、中身は電子的な塊でしかない<sup>1</sup>。またスロットも画面は完全にビデオ化し、リールが表示上回るものは最早前世紀の遺物になる。デジタル技術の進展は画面の変化や多様な賭け方を可能にすると共に、アニメーションやエンターテインメント性を向上するあらゆる工夫がなされている。何やらパチスロの話のようだが、事実パチンコ・パチスロの技術はスロットに利用されているし、顧客にとっての機能は極めて類似的になる。最も似ているのは顧客から見た機能だけであって、スロットマシンは完璧に人為性の無い僥倖を前提とした賭博になるが、パチスロはパーラーと顧客の駆け引きもゲームで、確率をパーラー側が調整できるアミューズメント機械という整理になる。但し、98%の顧客は換金を目的に楽しんでいるわけで、本質的には一種の簡易式賭博以外の何者でもない。制度はともかくとして機能的にはこの様にアミューズメント機械と賭博用の機械を線引きすることは極めて難しい状況が存在している。パチンコと同様、スロットも機械との対面となる孤独な遊び方になる。一体何が面白いのかとはたからみると思えるのだが、コンピュータ・ゲームが若い世代に深く入り込んでいるのと同じ事象で、賭け事の個人化が急速に進んでいるのが現代社会の特色なのであろう<sup>2</sup>。

ところで金銭を賭して、金銭を儲けることのできるゲーム機械が如何なる制度に基づき設置され、如何なる規制が為されているかに関しては一国の歴史、文化、制度等にも影響され多様な考え方があるのだが、一般的にはあまり知られていない。金銭を賭けるスロットは明らかに賭博行為であり、基本的には厳格な規制のもとに施行されるのが原則である。但し、市民によるかかる行為へのアクセスに関しては、国によっては考え方が異なり、ま

<sup>1</sup> とはいえ、米国ではまだハンドルが横についているものもあるが、単なる昔を思い出す飾りで目的は正面にある電子式スイッチをトリガーするだけでしかない。結果米国以外の機械にはハンドルは最早ついていない。

<sup>2</sup> クイック・ルーレットという機械とテーブルの中間的なものも今やある。目の前で実物のルーレットがディーラーにより実施されているのだが、これが機械と電子的に連動し、顧客は機械と対面し、掛金行動も勝金の配分も全て画面をみて遊ぶことになる。ミスは無いし、勝金のクレジットも瞬時になり、何しろ1回のゲームが早く、胴元には効率がよい。実際のテーブル・ゲームですら機械化され、個人化されるゲームになってしまっていることになる。

た許諾する政策的な考え方にも多様なあり方がある。米国ではスロット・マシンは賭博用途の機械でもあり、カジノの重要な構成要素としてカジノ外にかかる機械のみの設置が認められることはあまり無い<sup>3</sup>。オーストラリアでは 20 世紀初頭より米国からゲーム機械が既にもたらされ、実体経済に非合法の掛け金可能なゲーム機械が輩出。これが合法化されるに至ったのは州毎に異なるが、主に、非営利団体となる慈善団体や私的会員制クラブの財政支援を目的に、限られた主体に限られた場所にかかるスロットが認められたのが実態で、ニューサウスウェルズ州では 1958 年、その他の州では 1990 年代になる。その後一部州ではスロット・マシンの設置は何とホテルや付随するパブ等の観光業に対する財政支援策として活用されるようになり、市民にとってのアクセスの容易さが急速に高まり、1990 年代から 2000 年代にかけて、巨大な消費市場を造ってしまった。カジノができる前から市場にスロット・マシンが存在し、巨大な市場を短期間に構成してしまったのがオセアニアの実態になる。勿論この為に各州毎にゲーミング機械法なる法律を制定し、特定場所、特定目的の為に運営者や施設所有者にライセンスを付与する形で規制しながら施行がなされてきたのだが、カジノの如く極めて限定的な施設形態や許諾の考えをとらなかった為に<sup>4</sup>、どこにでもある娯楽施設ということになってしまったことになる。結果オセアニアではカジノに見られる同じ機械がホテルやパブ、会員制クラブ等に存在する<sup>5</sup>。この状況は例えば換金が合法的に認められたパチンコ・パーラーがカジノと同等に並存し、全く同じものが置いてあると考えれば想像がつく。

尚、制度としては①テーブル・ゲームもスロット・マシンも区別せずに一律にカジノを構成する賭博行為とみなし、一体として規制し、制度を構築する考えと②課税行為は明確に分けるが機械の認証等特殊行為以外は特段制度や規制を差別化しないとする規制や制度の考え、並びに③法規制や、監視の枠組み、税制等もテーブル・ゲームないしはカジノとは全く別のものとして規制を考え、制度を設計するという異なった考え方が市場には存在する。主流は①と②であって③は例外になる。この内③の制度上の基本的考えがオセアニアにおいて採用されたのだが、その規制の概要は 1)設置許諾ライセンスの付与、2)機械設置数規制、3)使用機械・機材の認証、4)統一的な運営監視・モニタリング体制、5)収入監査・検査の実施等から構成されている。カジノと比較した場合、設置の基準はどうしても

<sup>3</sup> 最も最近ではかかる施設も登場した。コンビニエンス・カジノとでもいうべきものだが、実体はスロットマシンのみをおいたパチンコ店みたいな施設が米国にも存在する。

<sup>4</sup> 例えばニューサウスウェルズ州では、ホテル・パブに関してはアルコール飲料販売許可にゲーム機械運営許可が包含され、ライセンス判事がこれを許可し、別途州政府が規制や監視を担うという形態をとった。この場合、設置判断基準はどうしても甘くなる。

<sup>5</sup> 現状オーストラリアには 224000 台のスロットマシンが存在し、その 54%が会員制クラブに、40%がホテルやパブに存在し、僅か 6%がカジノに存在する。勿論カジノ外でもジャックポット等もあり、全くカジノと同じものがカジノ外に大量に存在する。

甘くなる傾向が強い。一方技術の進展は運営監視と収入監査・検査を飛躍的に単純化しつつある。設置者のゲーム機械粗収益に対する課税が課税行為の基本である以上、電子的にオンラインで市場全体の全数を管理することは現代社会の技術を採用すれば極めて容易になる。尚、一般的な収益構成要因としては市場にもよるが、ゲーム機械の収益性はかなり高く、税率もテーブル・ゲームより高くなる場合が多い。あるいはスロット収益のみに着目して課税する等の考えもある<sup>6</sup>。尚、米国外で新たに制度を構築した国は、市場における機械ゲームの全数リアルタイム・オンライン監視は常識になりつつある<sup>7</sup>。米国でかかる考えが実践できないのは、既に巨大な数の機械が市場に存在するからで、一挙に全ての機械を効果的に監視する為には事業者に巨額の投資を強いる為に結果的に動けないだけでしかない。尚、一部米国州では現金やコインを利用せずに電子的なカード等で Credit/Debit を行い、現金取引をなくす工夫を制度的にしている所もあるが、こうなると、パチンコ・カードと全く同じ状況になる。IT技術の監視行為への適用はスロット・マシンの効果的な全数監視やモニタリングを可能にしており、最早ここに不正が入り込む余地は無い。技術の進展は制度や規制の手法をも変えてしまうわけで、ゲーム機械が電子化すればする程これは容易になってしまう要素が存在する。

尚、オセアニアにおける 90 年代以降の急激なカジノ外市場におけるスロット・ビデオマシンの市場における拡張や賭博消費の拡大は専ら庶民にとってのアクセスの容易さと手軽な地点における機械の設置がもたらしたものである。一方、この市場の拡大は依存症患者や地域社会における多様な問題をもたらすに至り、2000 年度以降、オセアニア諸国は社会規制の側面を政策的に強調し、ゲーム機械の規制を強化する方向に政策を転換した。例えば市場全体の総量規制、個別施設における機械台数上限規制、高額紙幣投入機械の禁止、新規施設設置の厳格な規制、段階的市場総数削減施策など市場を管理するあらゆる制度的手法が採用されつつある。市場が一定の飽和状態になり、社会的問題が多発化し始めると、規制と社会問題とのバランスが崩れる場合がある。この場合、一挙に射幸性を限定したり、市民によるアクセスを限定するという形で規制強化という側面が生まれ、市場自体を管理する体制に入っていくのであろう。かかる具合に賭博行為に対する市民によるアクセス度が高まると如何なる社会的・制度的事象が生じうるかの事例をオセアニアに見てとることができる。

---

<sup>6</sup> 米国インディアン・カジノにおける部族と州政府の Compact (契約) は専らスロット収益に着目し、その粗収益に課税し、州政府も一部メリットを得るという考え方に依拠している。

<sup>7</sup> 例えばスイス、オランダ、あるいはオーストラリアの各州、並びにニュージーランド



さて、わが国では立法府で始まったカジノ議論を契機として、現在法律上曖昧な存在であるパチンコを風俗営業適正化法の対象からはずし、新たなパチンコ業法を策定すべきだとする議論が一部識者の間で生まれつつある。確かに社会的に許諾できうる小額ギャンブルはあってもおかしくはないし、既存の制度的曖昧性を払拭し、明確かつ透明な規制の下にパチンコ業を健全化し、社会的認知を図る考えは極めて合理的なものになる。一方アミューズメントとギャンブルは実体的には区別できるのだが、パチンコ等の境界領域にあるジャンルのものは制度的にこれを区別するのは極めて難しい。制度を作ることは可能だろうが、恐らく規制はより厳格になると共に、射幸性のあるカジノとは異なった小額簡易賭博とはどの程度までの許容度となるのかが大きな問題になるに違い無い。小額賭博とは本来限定されたものでもあり、現在ある射幸心を煽るパチスロ・パチンコとは明らかに趣が異なったものとしてしか制度としては構築できないに違い無い。刑法上の例外規定である「一時の娯楽に供するものを賭けたとき<sup>8</sup>」の法律上の定義を明確にせざるを得なくなるからである。もしカジノとパチンコが類似的な射幸性をもった場合、地域社会における不安感が高まり、おそらく社会的事象としてはオセアニアと同じ状況が起きるに違い無い。パチンコ業法はできないことはないし、確かに時間の問題で為政者はパチンコ業のより合法的なあり方を模索することになるのだろう。但し、現状の制度的曖昧さを解消する手法はより Stringent な規制以外には無い。また射幸性の無い小額の賭博行為が如何なるインパクトを実体経済に及ぼすのかは不明である。この結果業態も業界も大きく変わるかもしれないし、インパクトは大きいものもありうる。法や制度はおそらく任意にデザインできる。但し、これが消費者にとり本当におもしろい遊興となるか否かは全く別の事象になり、何が適切な規制や制度となりうるかに関しては大きな議論が生じる可能性がある。

---

<sup>8</sup> 刑法（明治 45 年法律 45 号）第 185 条但し書き

Dutch Blitz と Rook

アメリカには日本の花札のような伝統的なかるたはないように思われていますが、100 年或いは半世紀近い歴史を持つかるたは何種類か存在します。それらのものは著作権が引き継がれながら、アメリカの玩具メーカーから販売され続けており、世界各地にも輸出されています。メーカーは顧客の関心をひきつける為、カードのデザインや、ゲームを収めるボックスを新しいデザインに変えることがあるため、長い歴史を持ったカードであることに気づかない人が多いようです。

このようなカードには Pit、Millebornes、Flinch、Rook、Dutch Blitz といったものがあります。アメリカの Winning Moves Games 社の Website を覗いてみると夫々のカードの著作権を取得した年が書かれ、Pit は 1904 年、Millebornes は 1962 年、Flinch は 1905 年、Rook は 1906 年となっています。Dutch Blitz は発行元の Dutch Blitz Games Company の解説書を見ると 1960 年に最初の著作権を取っています。この他日本でも人気のある UNO は 1974 年に著作権を取り、コンスタントに売れ続けているロングセラー商品です。

カードゲームの研究家であるイギリスの JOHN McLEOD 氏は、この中でも Dutch Blitz と Rook をアメリカの伝統的な地方かるたとして、International Playing card Society の機関誌で取り上げていましたが、最近 Dutch Blitz 入手することができたので、アメリカの伝統的な地方札としてこの二つのカードを紹介しようと思います。

Dutch Blitz と Rook はよく似たカードで、トランプのハートやダイヤのような組み符合で数字を表すのではなく、カードには数字そのものが書かれているだけです。アメリカらしい合理主義を感じますが、Rook の場合、赤、黒、黄、緑色で 1 から 14 までの数字を書いたカードが 1 枚ずつとカラスの絵を描いた Rook カード 1 枚の計 57 枚から構成されます。

これに対し Dutch Blitz のカード構成は複雑です。カードには全て黒い文字で 1 から 10 までの数字を書き、その背景の色を赤、青、黄、緑の四色に色分けして区別しています。赤と青のカードにはペンシルベニア地方の民族衣装を着た少年が、黄と緑のカードには少女が描かれています。なぜペンシルベニア地方の民族衣装を着た少年、少女が描かれているかは、後述する説明でお分かり頂けると思いますが、これらカードは図のようにカード裏面の模様の違いにより更に四種(荷車、除雪機、手桶、給水ポンプ)に分類され計 160 枚で構成されます。

Dutch Blitz と Rook の遊びは相当に異なっており、Dutch Blitz は参加するプレーヤーが夫々の色のカードを 1 から 10 の順番で積み重ねて出していき早く手札を無くし、誰かの手札がなくなった段階で残った札の決められた点数を計算し、同様にゲームを何回か繰り返してトータルで得点で勝ち負けを競います。

Rook のゲームはコントラクトブリッジのようなトリックテイキングゲームが基本で、Dutch Blitz が一種類の遊びしかないのに、Kentucky Rook や Call Partner Rook という伝統的な遊びの他、市販の Rook カードのルールブックには 10 種以上の遊び方が書いてあります。

Dutch Blitz は一風変わった遊びに見えますが、普通のトランプでも同じ様な遊びがあり、Nerts 或いは Pounce といった名前と呼ばれています。最近日本で見かけることがなくなりましたが、カナダ・オンタリオ州の International Playing Card 社が NURTZ という名前で同様のカードを売って

いました。カードには紫、青、橙、緑色で 1 から 14 までの数字が書かれ、裏面が赤と黄色の二種計 112 枚で構成されています。

このコーナーを読んでいる人たちは気づいていると思いますが、Dutch Blitz も Rook もその遊びはトランプで楽しむことが十分に可能です。にもかかわらず Dutch Blitz や Rook が現れた理由をこれから説明したいと思います。

これらカードは 16 世紀スイスに生まれ、オランダに根をおろし、ヨーロッパ、アメリカに広まったメノ派(Mennonite)と呼ばれるキリスト新教の一派に大きく関係しています。Dutch Blitz も Rook も今では広くアメリカ、カナダで遊ばれていますが、Rook が昔から遊ばれ広く普及しているのが、ケンタッキー地方東部とペンシルベニア、オハイオ、マニトバ、オンタリオ地方南部のメノ派の共同体社会です。また、Dutch Blitz はペンシルベニアに移住したドイツ系のペンシルベニア・ダッチと呼ばれる人々、とりわけアーミッシュ派(Amish)と呼ばれるキリスト新教の人たちの間で盛んに遊ばれています。アメリカのケンタッキー東部、オハイオ、ペンシルベニアは隣接して繋がっており、カナダのマニトバ、オンタリオもやはり隣接して繋がっています。アーミッシュ派はそのルーツをメノ派に持っており、アメリカでこれらのカードが遊ばれている地域は、ドイツ、オランダ、スイスといったドイツ語を話すメノ派の移民が多く入り込んだペンシルベニア地方を中心に分布しているようです。

メノ派もアーミッシュ派も厳格な教えに従う宗派であり、特にアーミッシュ派は今でも現代文明を拒否した農業中心の生活を営んでおり、その様子は 2004 年 5 月 19 日付日経新聞文化欄にも載りました。これら共同体社会の人々の間ではキング、クイーン、ジャックの絵札のあるトランプは悪魔の道具として、トランプで遊ぶことはとりわけ子供達は禁じられていました。これはトランプがタロットカードから生まれた、悪魔の仕業として忌み嫌われていたところからきているそうです。おそらく賭場の道具になりきっていることも本当は影響していたのではないのでしょうか。

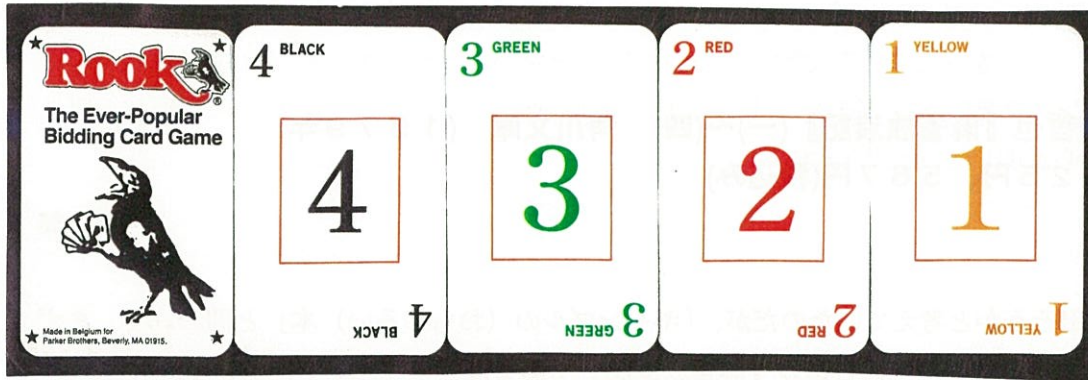
この楽しい娯楽であるカードを人々が拘りなく遊べるようにしたいと考えたのが、現在は Hasbro 社の一事業部門になっている、かつてはアメリカの大手ゲームメーカーであった Parker Brothers 社の創始者である George Parker です。彼は妻 Grace の協力を得て A を 1、キング、クイーン、ジャックの絵札を 13、12、11 の数字に置き換え、ハート、スペード、クラブ、ダイヤ、は赤、黄、緑、黒の色に変え、更に 14 とカラスのカードを追加した Rook を考案しました。

Rook はメノ派やアーミッシュ派の人たちのいるケンタッキー、ペンシルベニア等で広く浸透し、現代ではアメリカ全土にも普及しています。日本でも 1989 年にトミーが日本版を売り出したことがあります。Dutch Blitz は 1960 年に著作権が取られています、ペンシルベニア・ダッチの人々が Rook の影響を受けて、第二次大戦後に考え出したものではないのでしょうか。

このようなカードは中部ヨーロッパのユダヤ系の人たちの間にも存在し、Kvitlakh、kwittlech 或いは Quitlach と呼ばれています。このカード 18 世紀頃には既に存在しましたが、Dutch Blitz や Rook のように色によってカードに種類を付けることはしておらず、単に 1 から 12 までの数字を書いたカードが 2 枚ずつ 24 枚でワンセットになっているだけです。日本の株札と良く似ていますが、遊び方もブラックジャックやカブと良く似た遊びをします。賭博の道具としてのトランプを嫌ったユダヤ系の人達がそれに代わるものとして考え出したもので、Kvitlakh や kwittlech という言葉はユダヤ語で紙片という意味です。



# Rook



## Dutch Blitz



## NURTZ



## Kvitlakh

## 書評

阿佐田哲也『麻雀放浪記』(一)～(四) 角川文庫 (1979年)

定価525円、567円(税込み)

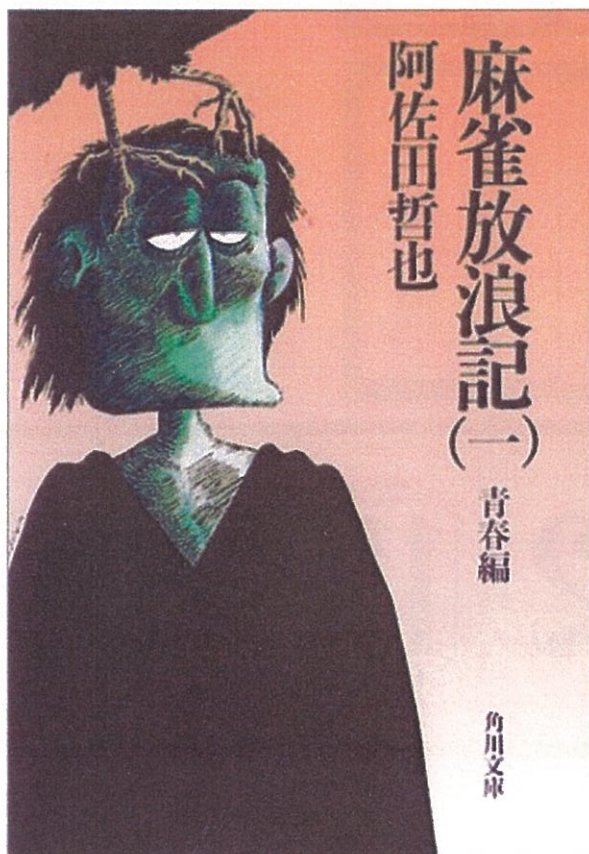
谷岡一郎

いつ出そうかと考えていたのだが、「ギャンブルの(おもしろい)本」と問われて、まず思い浮かべるのが阿佐田哲也の『麻雀放浪記』であるはず。ギャンブル界が生んだ傑作の中の傑作が本書である。

ストーリーもさることながら、登場人物がいい。みな個性豊かで、脇役にいたるまでイキイキとしている。主人公の「ぼうや哲」というのは阿佐田哲也の若い頃を一種のモデルとしているようだが、ある面で一番イキイキとしていないのがこの主人公かもしれない。エゲツない勝負の鬼ドサ健、女衞の辰、出目徳、オカマのおりん、それらを彩る女性たち、皆懸命に生きる人々である。

好みを言えばやはりドサ健。他人の目などカケラも気にしないクールな勝負師。そのドサ健は、皆が止めるのも聞かず麻雀中に死んだ出目徳の服をはがして精算を強行する。この場面はまさにドサ健の面目躍如。圧巻。「死んだヤツは負けなんだ!」という血のしたたる言葉とともに、(本音は隠して)欲しくもない服を手にするドサ健。カッコイイゾー。

続刊も、ドサ健を主人公とした別のシリーズもお勧め。ビデオでもいい。「麻雀放浪記学会」か「阿佐田哲也学会」があつてよいと思うほどだ。





大月隆寛監修・中津競馬記録誌刊行会編『中津競馬物語』不知火書房  
(2002年) 定価1575円(本体1500円)

岡本 美紀

その日、大阪国際空港(伊丹空港と言ったほうが判りよいか)でこれから自分が乗り込むはずの高知行きANA1607便の機体を見て心の底からうれしさが込み上げてくるわたくし。4月初めの青く晴れた伊丹の空を背景として、そのプロペラ付きのこじんまりした飛行機は、

「今日もしっかり飛ばせてもらいまっせ。ダンナ。」

と言わんばかりに、にこやかに佇んでいる(ように見える)。

さほど飛行機に乗る機会が多くない私ですが、どうせ乗るなら小さめのほうがいいと思っています(もしかして変わり者か)。それは、低い高度で飛ぶため下界の景色がやたらとよく見えるから(なんや、ただのうれしがりやな)。そして、この日も窓際に張り付いて低い雲の下の様子を眺めまくり。

「うおー。うちの家の上を飛んでいるよう。うれしー。」(これは本当)

スチュワーデスのおねいさんたちも、いまどき飛行機に乗ってこんなによろこんでいるエエ歳した人間を見てかなり腰がひけている様子。アメを配ってくれた時の目でわかるぞお(今度は被害妄想か)。そういうアホウを乗せたまま、およそ30分で(はやっ)高知龍馬空港に到着する1607便。

さて、今回の高知行きは、私の「飛行機から見る景色好き」を満足させるために設定されたものでは当然なく、土佐闘犬の取材と高知を中心に伝統的に行われている酒席遊戯「可杯」(べくはい)や「はし拳」(はしけん)の研究のためのものでしたが、せっかく高知に来たのだからもし行けるのなら行ってみようと思う所がひとつありました。それは、あの有名なハルウララの勤務先である高知競馬場。ご存知のように、彼女(と言っていいんだよな。たぶん。)はただいま110連敗中(2004年6月13日現在)ですが、「絶対に当たらない。」ということでハズレ馬券が交通安全のお守り代わりによこばれたり、負けても負けても走り続けるその姿に共感する人たちが出てきたりもして、遂には中央競馬の超人気騎手である武豊氏が騎乗するに至りレースの当日は入場規制までされるほどの人出を記録したというニュースは記憶に新しいところ。そりゃもう、大騒ぎ。

闘犬を観てきた帰りということもあり、競馬場に辿り着いたのがすでに午後4時ごろで入り口は出入り自由。その日は土曜日でしたが、特に重賞レースの開催もなくハルウララの出走もなかったせいか、場内はひたすらのどか。入り口横の子供用遊園地にそびえ立つ巨大馬「ふわふわババ丸」が一番に目につき、群がる幼児の皆さんを押しつけてさわりに行こうとしたら連れの人々に押し止められるのであった。ちっ。

「あんた、目的が違うやん。」



新聞スタンドのおばちゃんから競馬予想の新聞を買ったら表紙がいきなりハルウララさんだ。こういうものを手にしただけで「すでに長年の博打打ち」気分になってしまうなんて我ながらコンビニエントな生き物であるよ。

少し古くなり気味の観客席スタンドには圧倒的に中高年おやじが多く、缶ビール片手に熱心に予想に励んでいる様子。すでにはずれた馬券が足元に散乱しているのですが、競馬場ではそれも「あり」でしょう。スタンドの前にはレースコースが大きくひらけており、周囲に高知の山々が見える。馬場の柵の方では家族連れやカップルがのんびりとビニールシートに座って、まるで遠足でやって来た公園のよう。しかし、ここはなんとなく色が少なめ。私はテレビでしか見たことはないけれども、中央競馬中継で映し出されるのは季節の花々や樹木で飾られ噴水のある池には白鳥が泳いでいる優雅な馬場やパドックですが、ここは余分な装飾一切なしの極めて「男らしい」競馬場です。日頃からおやじ化を自認しているわたくしとしては、むしろこちらのほうが落ち着いて好ましいような感じ。スタンド裏手には食べ物屋台が並んでいて、ビールや酒、串かつやおでんがゲットできますが、「くじら串かつ」があるところが高知らしいと言えるかも。年季の入ったベンチに座ってそのくじらかつを注文してから(一応名物は押さえておく)、そこのお店のおねいさんにハルウララグッズはどこで売っているのか尋ねたところ、業者が朝から売りにくるのだが売り切れるとすぐに帰ってしまうということで、その日はすでに売り切れてしまった様子。そのやりとりを傍で見ていた赤ら顔のおやじ(もちろんすでに酒で出来上がっていい調子)に、「今ごろ来たって遅いがなー。がははー。」(高知弁だったが残念ながら再現できん。関西弁と少し似ていて好きなように。)

と豪快に笑われました。まったくおっちゃんの言うとおりであるよ。

連れのひとりが残りのレースに参加している間、私としては気を利かせたつもりで、混まないうちに帰りの無料送迎バスにあらかじめ乗り込み座席を確保していたのですが、意外なことにその高知駅行きバスは20人ほどの帰り客を乗せただけで定時に発車し、私の気遣いはたいして役に立たずもちろん評価されることもなく終わりました。うう。ともあれ、郊外にある競馬場から市街地へと向かう夕暮れのバスの中で、私はなんとなく考えてみる。

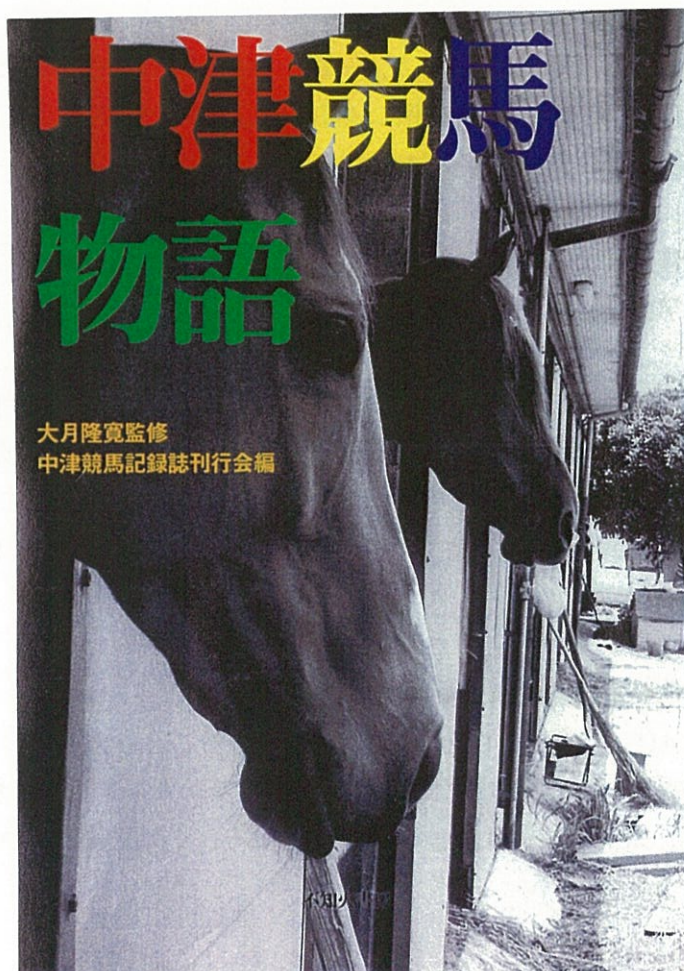
「高知競馬場は確かにしぶくて気に入ったのだが、少しばかりお客が少ないように思うのだけれど。大丈夫か。高知競馬。」

競馬疲れのおやじ達の後頭部をながめているうちに赤いはりまや橋が見えてきて、そろそろバスを降りないといけないことに気付くのでした。

地方にしろ中央にしろ、私が競馬場に行ったのはこの高知が始めてなので詳しい比較の仕様もないのですが、大物タレントを起用したテレビコマーシャル、豪華な場外馬券売り場、そしてもちろん設備の整った競馬場など、中央競馬の繁栄の様子は素人の私が見ても明瞭なもの。それに対し、好みの問題は別にして、地方競馬の置かれた状況は、その施設

の規模や入場者数を考えただけでも、お世辞にも余裕があるとは言えないと推測されます。高知競馬はハルウララ人気でにわかに注目される有名競馬場になりましたが、それでも主催者側はその不透明な将来に向けてたゆまぬ努力を重ねておられるのでしょう。

『中津競馬物語』は、大分県中津市の中津競馬が2001年で廃止になってゆく、決して平坦なものではなかったその過程を関係者諸氏の著述や対談そして様々な資料や年表で表わした1冊で、ここに、地方競馬の置かれた苦境とひとつの組織が解体してゆくに当たって誰もいないがしろにすることのできない人々の真摯なる思いを目の当たりにするのです。その後2002年には益田競馬と新潟競馬も廃止となりました。おそらくそこでも中津と同様の事象が展開されたのでしょう。「廃止」という言葉のなんという重たさ。そう思うと、高知競馬の明日を託されて走っているハルウララというあのお馬の底力を賞賛せずにはおられない気持ちになってくるのでした。でも、当の本人はあまり気にしていないのだろうけれど。だって馬だもの。



**執筆者紹介(執筆順)**

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
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スレター』No. 3  
2004 (H16) 年 3 月 31 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内  
TEL 06-6618-4068 FAX 06-6618-4069