

ギャンブリング * ゲーミング学会 ニュースレター No.4

Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.4

[巻頭エッセイ]

ゲーミングの空間デザイン 04 大阪球場の観覧席

橋爪伸也 1

[記事]

GG News Update(解説付)

谷岡一郎 3

ラスベガス・バックステージ<第4回>

借金しますか？ 今ならラスベガスで 0%金利！

泉豊禄 6

ギャンブル@写真館<第4回> つわものたちの夢の跡

谷岡一郎 7

ギャンブルと法律<第4回> Interactive Gambling 法制度のあり方

美原融 9

レジャー業界は脱デフレで“二極化”傾向強まる～「レジャー白書 2004」より～

山田絃祥 13

Do You Know this<第4回> とつぱんと麻雀カブ(その一)

梅林勲 18

[書評]

『ビッグ・ゲーム』

谷岡一郎 23

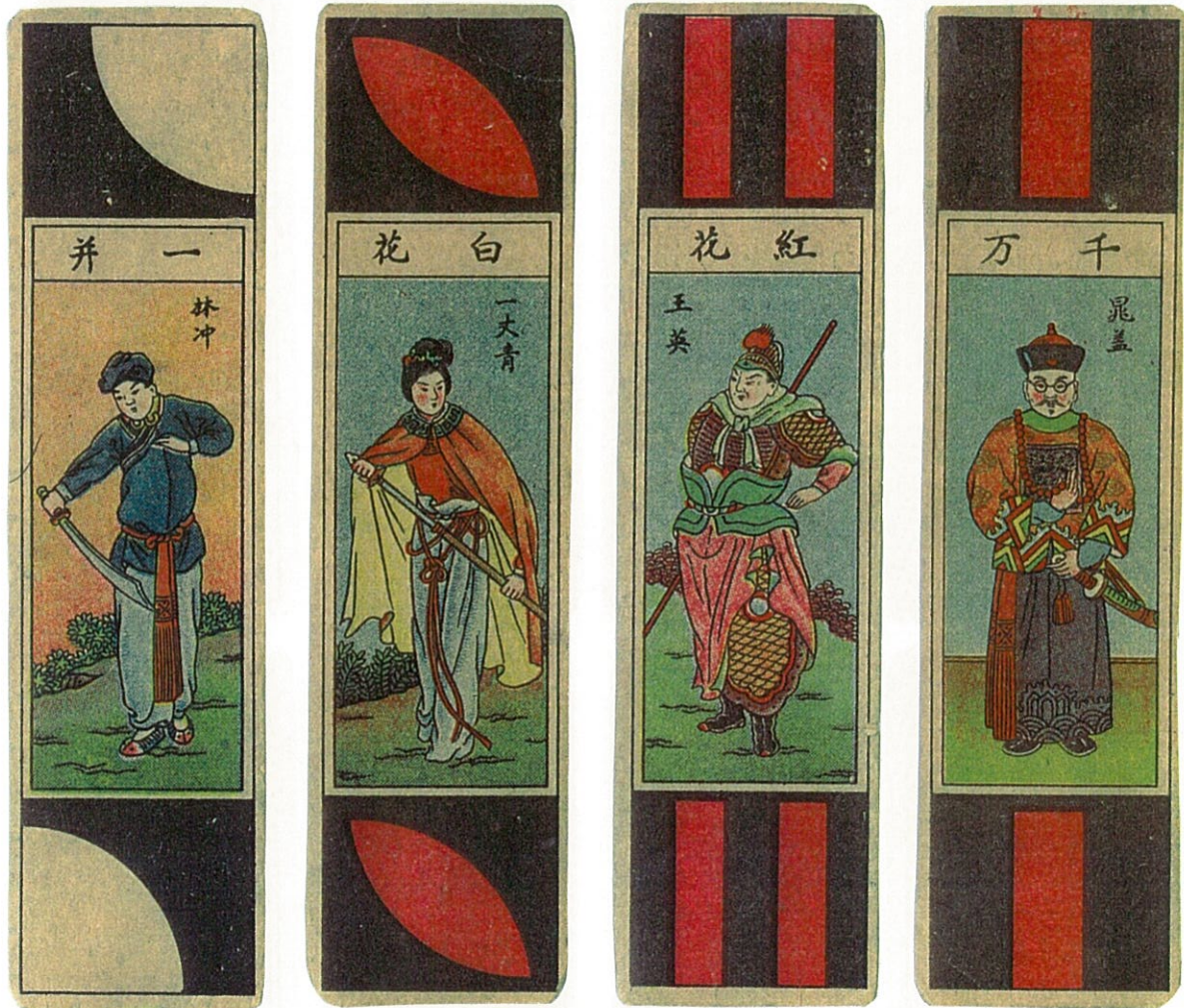
『日々の虎 ― 阪神主義者(われら)かく戦えり』

岡本美紀 24

[掲示板]

年会費納入について

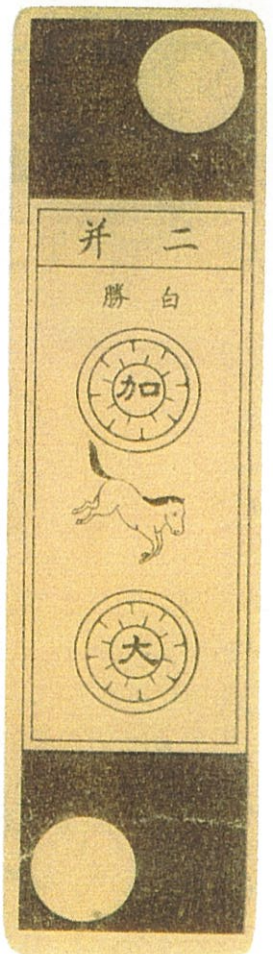
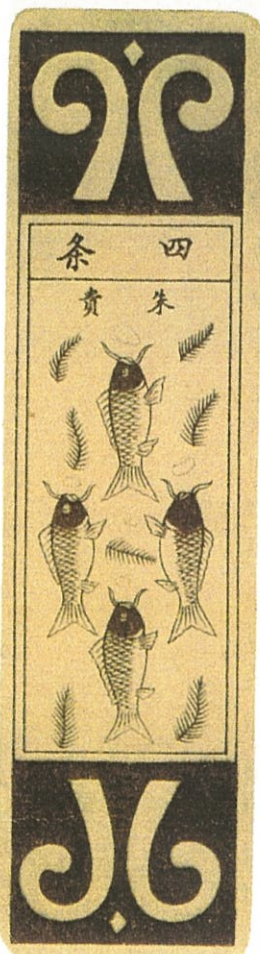
ギャンブリング ゲーミング学会第2回大会開催について



中国の伝統的なかるた(表裏とも)

中国には地方によって少しずつデザインの異なる伝統的なかるたが存在する。このようなかるたは娯楽牌、伝統紙牌、或いは単に紙牌と呼ばれている。表紙のものは中国華北(山東省、河北省、北京市、天津市、東北三省)で使われているもので、かるたに水滸伝の人物が描かれていることから水滸娯楽牌とも呼ばれている。

(解説 梅林 勲)



■昭和の大阪城

スタジアムの空間デザインについて考えてゆきたい。ここでは大阪スタジアムの観覧席について、考えてみたい。大阪球場建設までの経緯は、永井良和氏との共著『南海ホークスがあったころ』（紀伊國屋書店）でも詳しく紹介したところである。

昭和23年、優勝を果たした南海ホークスのナインは、GHQ 経済科学局長マーカット少将に挨拶に出向く。野球好きで知られる将校は、どこにホームグラウンドがあるのかと尋ねた。すると松浦球団代表は阪神球団の甲子園を使用させてもらっていると返答する。予想外の答えであった。フランチャイズ制が確立しているアメリカでは、優勝したほどのチームが自身の球場を保有していないなどということはありません。マーカットは副官であり、ソフトボールなどの試合では二遊間をともに守るコンビであったキャビー原田中尉に「南海にグラウンドを作ってやってもいいな」ともらしたと伝えられている。

大阪スタジアムの構想が芽生えた瞬間である。ターミナルである難波駅の近傍にあった専売局の用地を入手した南海本社は、ACP (Amusement Center Planning) 委員会と称する作業グループを組織して、野球場を核とした娯楽施設群の建設をめざす。GHQ の理解があったゆえに、建設資材の割り当てを受ける許可を得ることに成功した。また入場料への賦課でかなりの税収増が期待されたことから、大阪市や大阪府など自治体も支援を惜しまなかった。

南海電鉄建築課からの依頼を受けた竹中工務店が原案を作成し、外装デザインは坂倉建築事務所が担当した。昭和二五年九月二日、竣工式典が挙行された。一月一六日の起工から約八ヶ月で完成している。文字どおりの突貫工事であった。その偉容を当時の新聞は「昭和の大阪城」と誉め称えている。二日後の九月四日、ホークスの選手による紅白戦が行なわれ、白軍が4対3で勝ちを収めた。これが大阪スタジアムで行なわれた最初の試合である。飯田、筒井、堀井といった主力選手が真新しいスタンドにアーチをかけている。

■観客本位のスタジアム

大阪スタジアムという野球場の最大の特徴が急勾配、かつ単層の観覧席がもたらした空間である。アメリカの球場を参考にしつつ構想を練った竹中工務店の岩本博之氏が、もっとも心を配ったのは観覧席の計画であった。ビジネス面の効率を考えれば多層式のスタンドが良い。観客を多く収容することができるからだ。しかし多層式では、高いフライがあがった時、球の行方を見ることができない席がかなりできてしまう。そこで単層式とするのが良いと判断した。

さらに岩本は、すべての席から前にいる人の頭が邪魔にならず、グラウンドを見渡すことができるように、上方になるにつけて傾斜をつけようと考えた。結果、下部で27・5度、中間で31度、上段で37度という急な勾配のスタンドが誕生する。この傾斜は野球場だけではなく陸上競技場などの観覧席と比べても相当に急である。「危険である」という指摘もあったようだ。しかし岩本は三層目が41度の急勾配であるヤンキースタジアムでの実地見聞をもとに、これで良いと判断した。確かに観客がいない時には、急勾配が気になるかも知れない。しかしスタンドが観客で埋まっている場合にはその種の危惧はない。むしろ最上段に坐っていても「極めて近いプレイを前の人の頭に何の支障もなく見物し得ると云ふ事に快的な憶いをした」と当時の専門誌に寄稿している。

設計意図は確かにそうだったのだろう。ただヤンキースタジアムと違うのは単層であった点だ。連日、満

員であるわけではなかった。とりわけ優勝から見放された80年代以降では、空席の方が多数を占めるスタンドを一望することができた。ただそれも球場の魅力となった。猛暑の宵には、風が強く吹き抜けるもっとも上方の席に陣取って、遥かに眼下にカクテルライトで明るく照らされたグラウンドを見晴らす。響き渡る応援団の声援と野次で耳を楽しませつつ、最高の夕涼みができた。

限られた敷地内に最大の観客を収容しつつ、どの席からもグラウンドを近くに見る観客席のありようを摸索した。結果、国内では先例のなかった急勾配の内野スタンドがデザインされたのだ。大阪球場は「観客本位のスタジアム」であった。

■スポーツと文化の殿堂

この判断が新たな可能性をもたらした。スタンド下に、ゆとりのある、まとまった空間が生まれたのだ。南海本社はこの余剰スペースを、飲食店や文化教室などを収めるテナントビルとして有効活用することにした。ここに大阪スタジアムは「スポーツと文化の殿堂」というコンセプトを得る。商業施設や文化施設と複合することで多目的化を果たす。都心に立地するスポーツ施設の新たな可能性を拓いたという点で、画期的な野球場であったと評価することができるだろう。

復興のシンボルであった大阪球場も、戦後の記憶が薄れるとともにその役割を終える。南海ホークスの売却ののち、テナントビルをかねていたスタンドはそのままに、グラウンド部分は住宅展示場やイベント会場に転用されていた。観覧席のなかにモデルハウスがならんでいる。その様子が大阪らしい珍風景として、しばしばマスコミに取りあげられたのも今となっては昔のことだ。

再開発計画が具体化しついに球場は解体されてしまう。跡地に巨大な商業施設「なんばパークス」が開業したのは2003年のことだ。施設内の床面にピッチャープレートとホームベースがデザインされている。この地が鶴岡や杉浦をはじめ数々の名選手が活躍したボールパークであったことを伝えてくれる。ショッピングモールに設けられた屋上庭園の最上部に立って、はるかに市街地を見晴らすとき、あの急な傾斜のスタンドに陣取って遥かにグラウンドを見晴らした記憶がフラッシュバックする。



<海外>

☆ラスベガスレストラン客は18.7%のチップを支払う。(IGWB 5月号)

2004 年度 Zagat (グルメ紹介本) の調査によると、ラスベガス客はレストランで全米で最も高い率のチップを上乗せするという。高級 20 店の平均食事代は 70.67 ドルでニューヨーク・シティ (\$91.73)、パリ (\$145.85) などよりかなり安い。一位はどこかって? むろん我らが東京、なんと 182.54 ドルのブッチギリ。

☆ MGM ミラージュがマンダレイ・リゾートを買収。世界一のカジノ・オペレーターに (毎日新聞 6 月 18 日)

ミラージュを TOB で買収したカーコリアンがまたまた買収劇。総額 79 億ドル (約 8700 億円) でマンダレイ・ベイを取得。これでパークプレイスを抜いて世界一。

☆ハラースはシーザースを買収、カジノ業界は 2 大グループへ (7 月 16 日)

どこぞの国の銀行と違って、こちらは正面からのがっぷり四つの戦いのための買収劇。これでハラースが業界 1 位に。

☆世界の宝くじ売上げも急増中 (IGWB 6 月号)

アメリカが 45.7 (ビリオン・ドル、以下同じ)、2 位がイタリアで 12.5、3 位スペインの 12.1、4 位独で 10.8、そして日本が 5 位の 9.6 と続く。

☆シンガポール、経済回生のためのカジノ構想 (フジサンケイ・ビジネスアイ 4 月 28 日)

南部セントーサ島周辺の開発の目立としてカジノを考えている。金持ちしか入れないヘンなカジノ構想だろうだ。

☆米加州に大型カジノ誕生へ (読売新聞 8 月 19 日)

シュワ知事との契約を終え、シスコ郊外のサンパブロにストット 5000 台規模の作る計画を発表したのは地元インディアン部族。実を言えばカリフォルニア州はすでに数十件のインディアン・カジノがある。これでリノ・タホ地域は困りそうだ。

☆トランプ氏、またカジノ破産 (産経新聞、8 月 12 日)

アトランティック・シティにあるトランプ・ホテルズ・アンド・カジノ・リゾートの経営悪化。正直な話、Bogata などに対抗できる豪華ホテル・カジノを作らないと無理だと思う。

☆マカオに Sands ホテル・カジノ、オープン

写真参照のこと。アメリカ型と言いつつバカラばっかしのカジノ。



<国内>

☆宝くじ 4000 枚盗んだ男・・当たりは 200 円だけ (5 月 25 日)

宝くじがいかにか当たらないかの良い例。バーでホステスに 300 円チップをあげてもだれも喜ばないが、ジャンボ宝くじだと喜ばれる。このあたりの心理は研究してみる価値があるのう。

☆回胴式マシン (パチスロ) 専門店増加傾向 (遊技ジャーナル 5 月号)

パチンコ店は前年比 428 店減少の 1 万 6,076 店、しかしパチスロ専門店は 132 店増の 1381 店。現在、パチンコ機が 323 万台、パチスロが 166 万台、計 489 万台と微増。

☆カジノ解禁議論加速 (毎日新聞 8 月 1 日)

6 月 15 日に、自民党の「国際観光振興のためのカジノを考える議員団連盟」が骨子案を発表。それに従って話題が各地で加速中。詳しくは美原研究員に聞こう！

☆りそな銀行、JRA、ウインズ後楽園に ATM 設置へ（読売新聞 8 月 2 日）

誰がこんな恐ろしいことを決めたのか。これだからギャンブルについて何も知らない国はコワイ。絶対に依存症が増えるぞ。

☆「トリビアの泉」に大局将棋登場（5 月 19 日）

大阪商業大学アミューズメント産業研究所蔵の大局将棋（804 枚の駒使用）がトリビアの泉で取り上げられ、77 へえを獲得した。プロが 3 日間さし続け、3800 手も進んで終了した。（写真参照）



写真：進み方の教本を手にプレイを続ける安用寺 4 段

☆サイコロ賭博に主婦ら女性客急増（毎日新聞 6 月 17 日）

常盆はもう死滅状態だと思っていたのだが、今年に入って大阪西成区で 2 回の手入れ。なぜか女性が増えているそう。

ラスベガス・バックステージ＜第4回＞

泉 豊 禄

借金しますか？ 今ならラスベガスで0%金利！

最近日本では、大手金融機関が消費者金融会社との関係強化を図り、ノウハウの取得に力を入れています。さて、その金利は？ この低金利下でもご存じのとおりビックリする金利を取られますね。ところがラスベガスではなんと0%の金利！でお金を借りることができます。

もちろんラスベガス、貸し手は銀行ではなくカジノ！ ただし、用途は完全限定、ギャンブルですよ。ラスベガスの大手カジノはカジノの顧客に信用供与を行ない、ギャンブル資金を貸し付けます。その金額はその方の信用次第となるわけですが、少なければ1万円から多くは10億円を超える金額まで、それぞれです。勝負に勝てばその場で返済してもらい、負けた場合は一定期間内に小切手を郵送してもらいます。

実はネバダ州のそれぞれのカジノは、どのカジノでどのような借入・返済ヒストリーがあるのか、現在の未返済残高はいくらか、などの信用供与した顧客情報をオンラインで共有しています。この情報に加え、今までのカジノでのアクション情報、その他金融機関からの情報を合わせ、各カジノが貸付限度額(Credit Line)を決定しています。もちろん焦げ付くこともあり(バブル時代の日本人への貸付も)。また、国によっては、ギャンブルに係る貸付は公序良俗に反するため貸付自体が違法、よって取り立てができない場合もあります。それでもやりくりしているラスベガスのカジノは、日本の消費者金融ならぬ、ラスベガス・カジノにおける貸付のノウハウを所持していると言えます。ただし、強面のお兄さんが親族含めて脅して回るような前近代的なことはありませんので、あしからず誤解のないように。

別の観点から。この信用供与を行なう権限のあるカジノ内の人間は、ネバダ州に事前に登録する必要があります。この登録なしには、たとえカジノのオーナーであつても顧客にお金を貸す許可を与えることはできません。

日本でのカジノが認められても、貸付は認められないでしょう。ハイローラーと呼ばれる高額の賭けを行なうプレイヤーは、世界中のカジノで奪い合いをしています。そしてハイローラーは信用供与を受けられないようなカジノには行きません。すなわち日本のカジノには来ないということです。日本でのカジノ・マーケティングを考える場合、この点も頭の隅には置いておく必要がありますね。

ギャンブル秘写真館＜第4回＞

—つわものたちの夢の跡—

谷岡一郎

知る人ぞ知る、ネオン・サインや看板の墓場があるんです。ラスベガス・ダウンタウンから北に少々行ったところ、史跡モルモン・フォートのすぐ近くですが、一般人に公開されているわけではないので（フェンスに目隠しがついてカバーされているので）気づかずに通り過ぎる可能性が大。フェンスをよじのぼって撮った写真なので少々傾いています（写真①）。



写真①：ネオンや看板の墓場

よく見ると、2003年にオーナーの代わったビニオン・ホースシュー・クラブのネオンが横たわる。栄枯盛衰の常なれど、なんとも無情ですなあ。その左側にあるハイヒールは間違えようがあるろうか。ハワード・ヒューズが買収したあのシルバー・スリッパ（シンデレラのくつ）ではないか（写真②）。



写真②：シルバー・スリッパー・ホテル

もう一枚の写真（写真③）は同じ場所の別のコーナー。ここに転がる巨大なドクロは、ステイプ・ウィンがミラージュの隣に建てたトレジャー・アイランド（宝島）ホテルの大看板。数年前 MGM がミラージュの株を TOB で取得した折、「宝島」から単なる「TI」に名称が変わった。そのあおりでこの地に屍（といってもドクロなのです）で 1 回は死んだはずだが）をさらすことになったようだ。



写真③：トレジャー・アイランドのドクロも無情に横たわる

美原 融

(みはら とおる)

Interactive Gambling 法制度のあり方

賭博行為は本来目的志向性の強い行為で、特定の場所で、特定の相手がいらない限り成立しない。また基本的には人間対人間の遊びでもあった。これに対しスロットマシンは人間対機械の賭け事になるが、その飛躍的發展は所謂コンピュータゲームと言われるアミューズメント機械の電子化に触発され、電子式回路により賭け事を提供することを可能にせたことから生まれている。機械が一定の人気を得るのは人間には誰でも一定の Intimidation があり、たやすさ、気軽さ、誰にも気兼ねせずに自由に遊べるという理由からとされており、テーブルゲームがゲームにおける社交性を重要視するのと正反対の考え方になる。この賭け事機械の電子化はIT技術とインターネットの発展に伴い、インターネット上の仮想空間で個人に対しコンピュータを通じ、賭け事を提供できる事象をもたらすことになった。これを Interactive Gambling と呼称する¹。特定の場所へ行かなくとも自宅のコンピュータで個人的に臨場感のある賭博行為を楽しむことができるわけである。賭博行為は目的性のある行為から、何処でも、何時でも、また誰もが自由にアクセスできる事象へと現実的には変化しつつある。日本語でサイバー世界上に展開するインターネット賭博ポータルサイトは今や 100 以上存在し、現実的には日本人も最早手軽にインターネットで賭博行為に参加できる世界になってしまっている。日々サイトが増えているという事実は既にかかなりの市場を实体经济で構成してしまっているのであろう²。

何が問題になるのだろうか。勿論わが国の領土において賭博行為を業として提供することも、かつ顧客としてこれに参加することも刑法上の罪を構成する。但し、現行法では賭博罪は必要的共犯ないしは対向犯³が前提になるとされており、仮想空間において相手を特定できない状況における賭博行為等は想定されていない。勿論わが国領土にてサーバーを設置し、かかる行為を営めば、明らかに犯罪行為になる。一方サイバー空間とは国境の無い世界である以上、外国に存在する主体がこの空間で提供する賭け行為にわが国の国民が参加した場合、犯罪の構成要件が成立

¹ 広義の意味ではインターネットを利用し、双方向的に多量の情報をやり取りすることによる賭け事で、パリティュエル賭博、固定オッズ賭博等を Interactive Wagering と呼称し、画面上に仮想現実を提供してカジノで行われているトランプ、ルーレット、スロットマシン等多種多様な賭博行為を包括的にサイバー空間上で提供する行為等を Interactive Gaming と呼称している。後者がインターネット・カジノと呼ばれるものである。これらは全て認証にクレジット・カードを使用し、支払い等は PIN(暗証番号)による小切手やクレジットを用いることが多い。あるいはカードを利用して一定の掛金枠を設定し、この枠の中で掛金・勝金を処理するという手法もある。

² 世界には 1800 以上のサイトが存在するといわれ、日本語によるファンクラブもあれば、アクセス・ランキング等もある。最も悪徳業者リスト・ランキング等も Web 上に存在し、単純ではなさそうである。

³ 犯罪の構成要件がはじめから複数の行為者を予め想定して定められている犯罪を必要的共犯といい、中でも犯罪の成立に相手方の対向する行為を必要とするものを対向犯という。賭け事を提供する主体と賭け事に参加する主体が存在し、これらがセットになり違法になるという法律の立て付けになる。

するか否かは微妙な議論となる⁴。この様にサイバー世界でギャンブルが提供されるということは、一国の領土内で行われることを前提とする法制度では対応できない事象が生まれることになる。即ち、①法も規制も監視も有効に機能しない、また収益に対する課税権も機能しなくなる、②公正な賭博行為が提供されているか否かを誰も検証していない(即ち、商品の Integrity が無く、顧客が不利な状態で胴元に騙されるリスクもある)③賭博行為へのアクセスは誰にでもオープンになる等一国の国民を律する法規範と現実が乖離する特異な状況が生じることになる。サイバー世界は明確に一国の制度外にある⁵。

一方、商業的なレベルで Interactive Gambling を見る場合、これほど面白いビジネスもない。極めてわずかな初期投資費用で簡単に仮想空間を構築することができ、世界全体を一つの市場として賭博行為を展開できることを意味し、胴元としては極めて効率が良いからである。人件費も変動費も殆ど不要で、本物の賭博施設と異なり、設置費用は問題無い位安くなる為、当然事業収益性も高くなる。何しろ機械は 24 時間、多言語で同時に、世界中を相手に商売をするのだから、商売の領域は無限に増える。顧客の立場から見た場合、徹底的なバーチャル・リアリティを志向した三次元画面により、スロットでもテーブルでもルーレットでも臨場感の高いゲームを楽しめる。一方、果たして合理的な期待値なのか、不正が電子回路に無いかは誰も検証できないと共に、掛け金も支払いも全てクレジット・カードによる認証となるのだが、果たして勝金が本当にクレジットされるのかは誰も保証してくれるわけではない⁶。ねこばばして事業者が支払わなくとも彼らを追訴することも不可能になる。勝金どころか勝ったのにマイナス・クレジットだってありうるかもしれない⁷。ゲームの記録を誰も立証してくれず、係争事由の場合、事実行為の認定も不可能に近い。

この Interactive Gambling の内、所謂インターネット・カジノを制度的に認めるか否か、規制するか否かに関しては、諸外国では意見も現実の制度も真っ二つに分かれる。一つの考えは単純全面禁止とする考え方になる⁸。対極にある考えは、国内事業者のみを許諾し、国内にサーバーを設置せしめ、これを全て規制の対象にし、清廉潔癖性を確保し、税を徴集することを条件に国内からの発信を認めるという考え方になる⁹。オフショアにいる第三者は誰もが管理できないが少なくとも国

⁴ 賭博罪には国外犯の処罰規定は存在しない(刑法第2条、3条)為に外国からサイバー世界に発信される行為をわが国の刑法により処罰の対象とすることはできない。

⁵ この様に法管轄権を一国に限定する法制度は、かかる考えが存在しない世界には全く適用できないのが現実になる。

⁶ ソフトウェアや課金システムを中立的な第三者が監査することにより公正さは確保できるとする議論がある。一部問題は確かに解決できるがシステムとしては完璧ではあるまい。多くのサイバー事業者は中米等のタックス・ヘブーンにサーバーを設置し、課税行為を逃れている。顧客にとり、誰が胴元かは必ずしも明確ではないことが通例となる。

⁷ 例えば日本の暴力団組織がオフショアに名目的なSPC(特定目的会社)を作り、海外からわが国国民に対し、サイバー・カジノを提供し、不正なゲームにより収益を確保する等ということはありうるし、現実には生じているかもしれない。

⁸ 勿論、禁止した所で、有効な規制手段があるわけでもない。一般的考えは決済関係を規制する考えをとる。例えば一部の国ではアウトバウンドからの賭博行為に対するかけ金の対外決済を禁止する、即ち決済を銀行レベルで防止する措置をとっている。もっとも国民が海外にでて、海外に資金をデポジットする形でカードを運用すれば、この手法は全く効果が無くなるといってよい。クレジットカード決済の一定のあり方を規制することもできようが、反発は大きいし、実務上の混乱もありうると判断すべきであろう。

⁹ 前者の禁止とする国は米国、フランス、スイス、デンマーク等で、後者の様に制限的許諾を取る国は英、オーストラリア、ベルギー、オランダ、スウェーデン等になる。その他は現状禁止、但し、模倣眺めという国々が多く、今後どう展開するかは定かでない。

内に事業者がいるならば機材やシステムの Integrity をチェックし、かつ課税することができる。全ての発信者を捕捉できない以上、捕捉できうる主体を登録ライセンスの主体にし、サイバー世界に顧客を保護できる管理領域を設定し、消費者の自由な行動によりこれを選択せしめるという考え方と判断しても差し支えない¹⁰。

一方 Interactive Gambling の中でも対面式賭博となるカジノではなく、パリティュエル賭博等の場合は管理可能性 (Controlability) が高いという賭博自体の性格の為にインターネットとの相性が良く、様々な国において許諾されている。インターネットは胴元の費用負担なしに飛躍的にセールス・アウトレットを増やすことを可能にする。低コストで売り上げを増やせる理想的な拡張のツールになるわけである。例えば JRA の過半の売上げは最早電話投票に移行しつつある。競馬場や場外馬券売り場で馬券を買わなくとも、映像やデータはテレビやインターネット、あるいは携帯電話で把握でき、技術的にはインターネット投票も何時でも実行しようと思えば可能な状況にある。この分野では確実にインターネット、メディア、賭博が融合しつつあり、段階的にかつ確実に個人や家庭に極めて身近にかつ緊密にサービスとしての賭博行為を提供できうるようになってきているといえる¹¹。この様に Interactive Gambling には既存の制度と親和性のある領域と制度的には問題となる領域の両方が混在している。前者は段階的に許諾し、後者は規制するというのが諸外国の実態ともなるが、この両方においてインターネットは新しいリスクをもたらしうることが指摘されている。これは①未成年に対する賭博行為のエキスポージャーの増大、②賭博行為があまりにも手軽になりすぎるることによる依存症患者の増大、③個人情報遺漏等セキュリティーに係わるリスクの増大等の側面になる¹²。

賭博行為とは許諾された範囲内において、かつ個人の責任により為す行為であることが全ての基本であろう。この基本に立ち返る場合、個人が自らの責任においてサイバー世界で楽しむ行為を一律に禁止することは難しい。また規制をしようがしまいが、管理も規制もできない「個人の世界」が既に実体経済に生まれてしまっている。勿論この場合、法による庇護は無いわけで、不正や悪があった場合、被害者はその「個人」になり、かつこれら被害者に対する救済の手段も現実には無い。この様に：

- ① 仮想空間において個人的な楽しみを追求する人間は現代の技術や法制度では規制できない。

この世界でゲームが提供される場合、ゲームの公平性が確保されているか否かを消費者は知ることにはできないと共に、不正や悪の介在は防止できず、被害があり得た場合、国民や消費者

¹⁰ この場合、果たして消費者は正しい選択行動をするか否か、明確に差別化することはできるかは別問題になる。

¹¹ パリティュエル賭博の場合は賭け事の提供は完璧に管理されており、あくまでも拡張のツールとしてサイバー世界を用いる考え方になる。一方、最近の事象として、この国内で実施される競技等に国外の事業者がサイバー世界を通じて、固定オッズ方式でわが国の消費者に賭博行為を提供するサイトが生まれている。この場合、売上げ、税の国外漏出になると共に、効果的に既存の法体系の枠組みを超える考えがパリティュエル賭博にも生じてきたと判断することができる。また国内サイトで投票代行という形でインターネットを利用したノミ行為が既に発生しているが、悪をなす人間の方が行動が早いということになる模様である。

¹² 消費者レベルでフィルターをかけアクセスを制限する技術は存在するが、これら課題に総合的に対応できる技術や制度の考え方は現状存在しない。またサイバー世界が個人にもたらす否定的影響は賭博行為のみならず他の側面にも存在する。

の保護もできにくい。

- ② 一方、例えば先進諸国で公認された事業者がサイバー・カジノを他国向けに展開したとするならば公平性は確保されているとはいえる。この場合は悪や不正の議論ではなく、国の主権や一国の公序良俗維持に絡んだ法的管轄権、あるいは課税権の問題等になるのであろう¹³。
- ③ この様に市場全体を管理できない場合、管理可能(コントロールラブル)な領域を意図的に創出し、消費者をこの領域に誘導する(サイバー空間に意図的に保護領域を設け、規制と監視の対象にする)施策が有効になる。但し、優れて国民の自己責任と選択に委ねる考えでもあり、社会の成熟度や国民の許容度によってもその施策の有効性が決まる。果たしてわが国においてかかる考えが適用できうる程社会も国民も成熟しているか否かは別の問題であらう¹⁴。

IT 技術の発展はアミューズメントとエンターテインメントとギャンブルを限りなく境界の無いものに変わつつある。かつこれはギャンブルの個人化を促進し、その手軽さより、ギャンブルが家庭や個人の世界に侵入しつつあるのは社会的現実となる。個人の世界でいつでも常にギャンブルができる状況が生まれている。この状況は優れて市民に対し自己責任と消費者としての選択肢の考え方を要求する結果になる。仮想現実の世界にのめりこんだ場合、何が現実で非現実かの境界がわからなくなってしまうリスクが増大する。一方ギャンブル行為自体は明確な現実であって、金銭を賭する現実的なゲームであることを理解する必要がある。金銭を賭すゲームとはリアリティーであって、決してバーチャルではない。もしこの違いがわからなくなってしまった場合、大きな社会的リスクが顕在化する可能性がある。法や制度は明らかにかかる事象を想定していなければ、対応もできない。為政者がサイバー世界をコントロールできないならば、考慮すべきは単純な規制や禁止ではなく、管理可能な領域を設け、その中において国民を保護する施策により、危害をより縮小化する考えの方がより現実的な対応といえるであろう。

¹³ 2003 年 10 月カリブ海の小国 Antigua & Barbuda は米国による国境を越えたギャンブルの禁止、これに伴う国際間の銀行決済支払い禁止は GATS に違反しているとして WTO パネルに提訴(WT/DS285)、2004 年 3 月パネルはこの小国の言い分を認めたが、米国により上訴手続きが図られようとしている。パネル裁定文はまだ公表されていないが、詳細は定かではないが、国境を越えたサービスの提供行為がギャンブルである場合、国内法との位置づけをどう評価するかという課題で事は単純ではない(ギャンブルを認めるか否かのみが焦点ではなく、GATS 上の規定の解釈とサービスのあり方が課題になるからである)。尚、米国ではギャンブル自体は州政府の管轄権だが、インターネット・ギャンブルに関しては連邦法・州法が複雑に絡み、有線法(Wire Act, 18 USC 1081, 108)、旅行法(Travel Act, 18 USC, 1952)違法ギャンブル業法(Illegal Gambling Business Act, 18 USC 1955)の関連規定が適用され、更には個別州法等の規定も存在する。Antigua & Barbuda は人口 6 万 7 千人、観光やタックス・ヘーブンとして著名で 1994 年以降インターネットによる他国向けのギャンブル業を法制化し、一定の規制と監視がなされている国の範疇に入り、無秩序の国ではない。1999 年最盛期には 119 事業者、3000 人を雇用していたというが、2003 年では米国による規制に伴い事業者が退出し、28 事業者、500 人雇用となっている。米国においてギャンブルに係わる銀行間決済、海外とのクレジット決済を金融機関にとつての犯罪としたことが係争の発端となった案件になる。より大きな課題は経済がオープン化しつつあるのに対し、ギャンブルのみは国際間の取り決め等無く、地域性の強い閉鎖的な法制度が全ての国における前提という事実にあるのであろう。

¹⁴ 平成 16 年 6 月の与党自民党議員連盟による「カジノ(ゲーミング)法基本構想」によれば、インターネット・カジノを禁止することが前提になっており、この問題が生じる可能性は無い。但し、①規制の有効性に関する課題、②否定できない社会的な現実は今後とも存在することになり、大きな議論を呼ぶに違いない。

レジャー業界は脱デフレで“二極化”傾向強まる～「レジャー白書 2004」より～

文教大学国際学部教授 山田紘祥

●消費の風向き変わる？

去る7月30日、(財)社会経済生産性本部から恒例の「レジャー白書」が発行された。

レジャーをめぐる環境は、あいかわらず厳しい。労働時間短縮は進んでいるものの、人々に時間についてのゆとり感はない。所得・消費環境も全体としてはまだまだの感である。

もっとも、03年から04年にかけてはやや風向きが変わってきた。白書は03年の状況について分析しているのでこの点については触れていないが、04年以降は明らかに景気の回復が言われ、消費の中味も変わりつつある。

実際、景気は着実に戻ってきている。デフレ終息が言われ、地価の下落傾向に歯止めがかかり、不良債権処理にもメドが立ってきた。勤労者の収入面でも、電機、機械など幅広い業種で収益が拡大し、賃上げ率、ボーナスともに前年を上回っている。絶不調だった消費も、ごく直近の統計では数ヶ月連続で伸びている。

こうした状況変化を受けて、消費の分野では、デフレ時代には無かったような高額消費が目立つようになってきた。東京都の港南地区では、100㎡級の高額マンションの売れ行きが好調で、「湾岸戦争」などと言われている。三越デパートの高消費顧客、いわゆる「帳場顧客」も動き始めており、1着100万円以上もするような背広がよく売れているようだ。

IT家電も絶好調。例えば、パソコンは10万円を切る低価格帯が売れ行きの中心だが、最近では30万円前後のテレビ付きパソコンが人気を集めている。テレビの再生・録画機能を付加することで新しい価格帯を模索、それが消費者の心をつかんだということだろう。これはデジタル家電全体に言える傾向だ。何十万円もするようなプラズマ薄型テレビ、高価なDVDレコーダーもよく売れている。デジタルカメラでも売れ筋は、500万画素級の高機能タイプや15万円以上するようなデジタル一眼レフカメラだという。

外食の分野でも、売れ筋はワンランク上に移行しつつあるという。デフレ時代には有名レストランも低価格メニューを用意せざるを得なかったが、最近では高価格メニューをセットするとそちらの注文の方が多いという。そういえば、回転寿司も100円の味には慣れっこになってきた。100円でこんなにおいしいと思ったのは少し前のこと。今は「安かろう・悪かろう」の印象が強い。店側でも200円やそれ以上の高価格帯のメニューを用意するようになってきている。

イトーヨーカ堂の鈴木敏文会長によると、今一番売れないのは「安い商品」だそうだ。「安くすれば売れる」という商売は、もはや過去のものになってしまったという。同様に、すかいらーくグループの伊東康孝社長は、最近では価格帯がすそ野よりワンランク上の和食や中華料理の業態で既存店売上高が前年水準を上回り始めているという。すかいらーくは低業態3000店舗構想を変更、バーミヤンや夢案の出店計画を大幅に下方修正している。

●ゲーミング関連市場の動向～パチンコ市場も曲がり角？～

2003年の余暇市場は82兆1,550億円であり、前年の83兆1,260億円から前年比1.2%減少した。

部門別市場は図表1のとおりで、いずれの部門も対前年で市場を縮小させている。日本のスポーツやカルチャーの市場は企業依存が強く、政府・自治体の支援も弱いことから、あいかわらずの低迷である。観光・行楽部門も、政府のインバウンド政策のかけ声虚しく、外国の旅行者もそう増えてはいないし、国内観光も格安化がすっかり定着して03年はマイナス成長となった。

ひとり気を吐いているのは、TDR(東京ディズニーリゾート)とナムコがプロデュースするフードテーマパークぐらい(「なにわ食いしん坊横丁」「スイーツフォレスト」など)。大阪のUSJ(ユニバーサル・スタジオ・ジャパン)も入場者数約1000万人を数えたが、有料入場者数はその半分ぐらい。その他の遊園地やテーマパーク、国内観光地はいずれも厳しい経営を強いられている。

ゲーミングを含む娯楽市場だが、これも55兆7,360億円の大市場ながら、前年比0.6%のマイナスとなった。パチンコとゲームセンターを除く全ての分野で売上げが落ちている。

パチンコ(パチスロ含む)業界の市場規模(貸玉料・貸メダル料)は、前年比1.4%のプラス。極めて射幸性の高いパチスロ機の増加はいぜん続き、03年末には約166万台と、パチンコ設置台数(約323万台)の半数を超えた。特に「爆裂機」といわれる射幸性の非常に高い機種がここ数年問題となっており、9月にはついに3機種が取消処分された。ファンはマニアックなヘビーユーザーが中心であり、特にパチスロでこの傾向が強い。今後の利用人口拡大を考えれば、高い射幸性に依存するだけでなく、よりゲーム性を重視した遊技機が求められている。

ホール数の減少には歯止めがかからない。警察庁の調べによると、03年のホール数は総計1万6,076店で、前年より428店のマイナスとなっている。市場規模は拡大しているものの、店舗間の競争の激化などからパチンコ店経営企業の採算性は悪化しており、倒産件数は依然として高水準にある。

店舗規模および経営面では、いわゆる“二極化”が進行している。全国で1,000台を超す超大型店の出店が相次いでいる。経営面では、業界最大手の「マルハン」「ダイナム」は出店数を増やし、小規模店の低迷をよそに両社とも売上1兆円を超える勢いである。

こうしたなか、03年10月には、ついに警察庁から遊技機規則の改正案が発表された。1990年以来実に14年ぶりとなる今回の改正は、射幸性の高いパチスロの排除とともに不正改造等の抑制もねらっている。パチンコに関しては、逆にゲーム性の高い多様な遊技機の開発を可能にしているものの、同規則が施行される04年7月以降は売上げの大幅減が予想され、業界は危機感を強めている。

ゲームセンターは、前年比4.8%売上げを伸ばした。小規模店が減少するなか、ショッピングセンター一立地の大規模店では前年比2桁台の伸びを示すところがある。500坪以上の大型店が増えており、いずれも好調である。02年からトレーディングカードやネットワーク型の大型ゲームが数多く登場して人気を呼び、ゲームそのものから離れたユーザーが戻ってきている。こうした人気ゲームは高額・大型化しており、小型店では導入しにくいいため、ここでも“二極化”が加速している。

レジャー産業とはいえないが、競馬、競輪、競艇などの公営ギャンブルはあいかわらず売上げが低迷している。中央競馬の売上げは6年連続で減少、03年はいくつか3兆円台を維持したものの、3兆円割れも目前である。他の公営ギャンブルはいうまでもない。これらのギャンブル産業は近い将来法制

化されるカジノのように、運営を民間ビジネスに委託する以外に活性化の道はないものと思われる。

そのカジノ法案の影響は大きく、いずれパチンコ・パチスロも巻き込んで、我が国のギャンブルのあり方そのものを根本的に変えていく可能性がある。多くのレジャー業界にはまたとないビジネスチャンスを提供する可能性もある。

宝くじの販売額は前年比 2.1%の減少となった。市場の拡大は止まったものの、ジャンボやロト 6 に見られるように、億万長者への夢をうまくとらえて 1 兆円を超える規模を維持している。ミニロトも好調である。

●余暇市場も脱デフレで“二極化”の動き目立つ

以上見たように、最近のレジャー業界ではさまざまな分野で、デフレ時代に見られた“一強百弱”状況から、高付加価値高価格路線と低価格路線の“二極化”現象が顕著になっている。

デフレ時代には、レジャー業界でもいわゆる“デフレスパイラル”（価格をいくら下げても需要や売上げが増えない）や“一強百弱”（低価格化を極限まで推し進めた企業や施設が一人勝ちする）といった現象が続いた。つまり、値下げによる薄利多売路線が限界にきているという構造的な不況と、勝ち組・負け組といった二極分化ではなく、需要と売上げをごく少数の事業所が独占するといった状況が強まった。ユニクロや日本マクドナルドがその代表である。

しかし、景気の回復とともに、そうした“一強”企業が業績を悪化させつつあり、これに対して新たな付加価値をつけ一歩高価格設定で新たな需要を開拓する企業や事業所が伸びてきており、これが“二極化”の流れを創り出しているのである。

こうした事例は枚挙のいとまがない。

レジャー関連商品では、高級コンボジットゴルフクラブ、テレビ付きパソコン、液晶・プラズマテレビ、DVD レコーダー、デジタル一眼レフカメラなどが、廉価商品に匹敵する市場を形成してきた。

フィットネスクラブ業界では、入会金や会費の OFF サービスや時間単位で利用できるマンガ喫茶並みのクラブがある一方で、温浴施設などを充実させたり、病院や医療施設との連携を進めたり、会員だけのプログラムを開発したりといった、ワンランク上のクラブが集客に成功している。

各地のシネコンでは、前売りや各種サービスによる割引が行われているが、一方では高付加価値化への取り組みも見られる。通常料金 1,800 円に対して 2,500 円ながら、ゆったりした大きなサイズのシートで鑑賞できる「品川プリンスシネマ」のプレミアム館、リクライニングシートに専用テーブルやカフェ・ラウンジのある「ヴァージンシネマズ・六本木ヒルズ」のプレミアスクリーン(3,000 円)など、これらは徐々に人気を集めている。

外食業界では、回転寿司や居酒屋でも従来の低価格路線の一步上を行く、高付加価値路線を模索しつつある。ファーストフードでは、02 年 2 月に日本マクドナルドは平日半額バーガーを中止。80 円にしたり、プレミアのついたバーガーを発売したりと迷走気味。一方、モスバーガー（モスフードサービス）は店舗限定・1 店舗販売個数限定・1 個 610 円という高価格バーガー「匠味」を発売して人気を博している。店舗の内装や客席のつくりも、カフェ風の洗練されたデザインに変えつつある。

旅行業界でも、昨今は低価格パック商品に対して、超豪華高額パック商品が話題を集めている。旅

行業では、「風の旅行社」や「ワールド航空サービス」など、中高齢者層を対象に、高額ながら知的好奇心や交流をテーマとするこだわりの旅行商品を提供し、リピーターを確保している。また、本格的なガイドをつけたり、中には旅先でのチップも含めた高額パック海外旅行商品がよく売れているという。

旅館やホテルでは、小規模ながら建築デザインやサービスに趣向をこらしたデザイナーズ旅館、デザイナーズホテルが人気である。ホテル業界では廉価な宿泊特化型ホテルが出店ラッシュとなっている一方、外資系ホテルの首都圏進出を受けて、帝国ホテルやホテルオークラをはじめとするシティホテルが、再び高級化路線を模索している。

03年から04年にかけて、以上の傾向はレジャー関連商品からサービスまで、その他のあらゆる分野で散見することができる。レジャー市場は明らかに大きなうねりをもって、新しい時代を切り開きつつある。

図表 1 余暇市場の推移（総括表）

（単位：億円）

	1999年	2000年	2001年	2002年	2003年	伸び率(%)	
						02/01	03/02
スポーツ部門	51,170	48,980	47,260	45,380	44,670	-4.0	-1.6
趣味・創作部門	118,090	117,750	117,300	116,960	114,930	-0.3	-1.7
娯楽部門	576,100	572,260	551,770	560,790	557,360	1.6	-0.6
観光・行楽部門	110,180	111,240	109,720	108,130	104,590	-1.4	-3.3
余暇市場全体	855,540	850,230	826,050	831,260	821,550	0.6	-1.2
対国民総支出(%)	16.9	16.6	16.3	16.7	16.5	2.5	-1.2
対民間最終消費支出(%)	29.9	29.8	28.9	29.2	29.0	1.0	-0.7
国民総支出(名目)	5,072,243	5,114,624	5,058,474	4,982,756	4,978,209	-1.5	-0.1
民間最終消費支出(名目)	2,866,045	2,857,501	2,859,655	2,847,966	2,832,147	-0.4	-0.6

図表2 余暇市場の推移（抜粋）

図表2 宗暇市場の推移（抜粋）

(単位：億円)

(%)

	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	03/02
(1) ゴルフ用品	5,620	5,410	5,000	4,800	4,740	4,540	4,370	4,390	0.5
(2) スキー・スノーボード用品	3,720	3,210	2,870	2,600	2,390	2,240	2,050	2,000	-2.4
(3) ゴルフ場	17,630	17,580	16,840	16,320	15,010	14,000	13,510	12,970	-4.0
(4) ボウリング場	1,890	1,680	1,550	1,200	1,170	1,150	1,170	1,160	-0.9
(5) フィットネスクラブ	2,900	2,850	2,850	2,990	3,030	3,030	2,970	3,060	3.0
(6) スポーツ観戦料	1,220	1,260	1,260	1,210	1,230	1,290	1,280	1,340	4.7
趣味・創作用品	11,470	12,390	13,790	14,870	16,580	16,690	16,850	16,960	0.7
(2) 鑑賞レジャー用品	41,870	39,080	37,940	37,500	37,450	37,350	37,370	35,910	-3.9
(3) 学習レジャーサービス	11,310	11,480	11,550	11,650	10,920	10,840	10,620	10,800	1.7
(4) 映画	1,490	1,770	1,930	1,830	1,710	2,000	1,970	2,030	3.0
(1) パチンコ・パチスロ	300,630	284,260	280,570	284,690	286,970	278,070	292,250	296,340	1.4
(2) ゲームセンター	5,950	5,960	5,820	5,730	5,520	5,460	5,600	5,870	4.8
(3) テレビゲーム・ゲームソフト	7,190	7,580	6,590	6,040	6,230	6,130	5,010	4,460	-11.0
(4) 中央競馬	39,860	40,010	38,010	36,570	34,350	32,590	31,330	30,100	-3.9
(5) 宝くじ	7,850	7,710	7,910	9,120	9,500	10,700	10,920	10,700	-2.0
(6) 外食	129,000	134,410	132,660	128,390	129,240	124,230	126,040	124,090	-1.5
(7) カラオケボックス（ルーム）	6,600	6,600	5,790	5,660	5,010	4,500	4,150	3,760	-9.4
(1) 遊園地・レジャーランド	5,620	5,420	5,080	4,840	4,730	6,250	6,590	6,570	-0.3
(2) 国内航空	3,660	3,700	3,610	3,560	3,720	3,750	3,530	3,620	2.5
(3) 旅館	28,440	26,050	24,460	23,240	22,080	21,420	20,710	20,190	-2.5
(4) ホテル	10,140	10,560	10,210	10,000	10,250	10,160	10,180	10,130	-0.5
(5) 旅行業（手数料収入）	7,910	8,060	7,690	7,410	7,540	6,940	6,830	6,220	-8.9
(6) 海外旅行（国際線収入）	7,740	8,210	7,780	7,680	8,410	7,890	8,010	7,320	-8.6
余暇市場合計	909,070	892,520	870,150	855,540	850,230	826,050	831,260	821,550	-1.2

Do You Know This <第4回>

梅林 勲

とっぱんと麻雀カブ(その一)

皆さんは麻雀牌を使った麻雀以外の遊びをご存知でしょうか。

遊戯史学会発行の「季刊ゆうぎ史」第1号から第4号(1999年春～2000年夏)では麻雀研究家の浅見了氏が「麻雀競馬」、「麻雀将棋」をはじめ牌占いや一人遊びを含め32種もの麻雀牌を使う遊びを紹介しています。このシリーズにおいて浅見氏はとっぱん(十半)について詳しく触れてますが麻雀カブについては触れていません。とっぱんや麻雀カブは日本だけでなく香港、台湾、東南アジアの地域で広く遊ばれているギャンブルゲームで、おそらく麻雀遊びの際に余興のように遊ばれているものではないかと思います。まずその遊び方の説明から始めることにしたいと思います。

「とっぱん(十半) = 10.5」

とっぱんはこれまでも何冊かの本に紹介されていますが余り詳しい説明はありません。浅見氏が「季刊ゆうぎ史」で説明したものが一番詳しいものだと思いますので浅見氏の解説に基づいてルールを説明します。

ゲームには花牌を除いた136枚の牌を使用します。2人以上、5人から6人までゲームに参加可能ですが、4人が適当な人数です。各自の持ち点は1万点とします。

通常の麻雀と同様に壁牌を作り、参加者全員場代として百点を出し、ジャンケンで親を決めます。親から麻雀同様反時計回りに壁牌の右端より二段に重ねた牌を取り他人には見えないように牌の数字を合計します。この時索子、筒子、万子牌はその数字のまま、字牌は0.5として計算します。2枚の牌の合計数が10.5以下ならあと3枚まで牌を引いてくることができます。合計数が良い数字だと思ったら「止め」を宣言して牌を引くのを止めます。当然最初の2枚で充分だったら1枚も引かず「止め」を宣言します。合計数が10.5以上になっていれば(2枚で10.5以上の時も含め)パンクとなり、牌を引くことはできません。パンクした時点でやはり「止め」を宣言し、次の人の順番に移ります。なお、パンクを公表する必要はありません。次の人も同様に牌を引き全員が牌を引き終わったら、親は降りるか賭金をアップするか選択し、親が降りれば次の人が親になります。このように賭金をアップして1人を残して全員ゲームから降りた時は、残った人が場に出されている賭金を取ります。複数の人が残れば手牌を公開して10.5に一番近い人が勝者になります。同数は引き分けでパンクは無条件に負けとなります。役があり3枚で10.5なら3倍付け、4枚なら4倍付け、5枚なら5倍付けとなり、10.5同士なら枚数の多い方が勝ちます。

5枚引いた場合、合計数が5以下なら5倍付け(「老け」という)、字一色(風牌と三元牌)は10倍付け、大四喜(風牌のみ)は20倍付け、大三元(三元牌のみ)は30倍付けで10.5

に勝ちます。老けと 5 枚の 10.5 は引き分けです。

「麻雀カブ」

麻雀カブは麻雀オイチョとも呼ばれ、万子の牌だけを使う場合と花牌を除く 136 枚の牌を使う場合があります。親対子で何人でも参加できますが、やはり 5、6 人くらいが適当かと思います。いろいろなバリエーションがあるようですが、灘麻太郎氏が「麻雀ものしり事典」(1982 年、芳文社)で紹介しているルールに基づいて説明します。

親がまず牌を 1 枚引いて表向けにしておきます。子も同様にしておき、更に親がもう 1 枚引いてやはり表向けにしておきます。子はもう 1 枚引きますがこれは親には見えないようにし、2 枚の牌の合計数を見てもう 1 枚、3 枚目を引くかどうか決めます。3 枚目を引く時は「引く」、「もう一丁」といい、要らないときは「止め」又は「要らない」といいます。全員が「引く」か「止め」の宣言をしたら親は同様に「止め」というか 3 枚目を引きます。3 枚目を引くといった子は、親が「止め」るか 3 枚目を引いてから 3 枚目を引いてきます。つまり子は親が 3 枚で勝負するかどうか分からない状況で 3 枚目を引くかどうか決める必要があるわけです。勝負は普通のカブのように行いますが、親には 2 枚が 4 と 1 の四一(シッピン)、9 と 1 の九一(クッピン)があり、子には 3 枚が同一数字のアラシの役があります。このゲームでは子が 3 枚目を引くのは親の「止め」か 3 枚引きの後なので、親にシッピン、クッピンの役ができていればその段階で親の総取りになります。子がアラシなら親の 9 に勝ちます。合計が 0 のブタで親が負けた時は賭金の 2 倍の配当を、子の場合は賭金を 2 倍にして親に支払う必要があります。索子、筒子、万子牌はその数字のまま、字牌は 0 として計算し、親が 4 以下で負ければ交代します。

以上が日本の遊びですが東南アジアでは更に様々なバリエーションがあるようです。とっぱんは中国や東南アジアではサップ・ティム・ブン等いろいろな呼ばれているようですが、日本語に訳すと 10.5 或いは 10 点半ということになるようです。東南アジアでは花牌を加えてこれも 0.5 と計算し、親対子の勝負で遊ばれています。東の牌には特別な意味があり親が 1 枚目で東を引いていれば親は賭け金と同額の金を子からもらい、東は捨ててもう 1 枚引きます。子の場合も親から賭金と同額もらい同様のことをします。親と子がどちらも東を引いていればその 2 人の間では賭金のやりとりは起こりません。先に紹介した浅見氏の説明するルールではポーカーのように参加者全員で勝負しましたが、日本のルールでも親対子で勝負を行い、東は 10 点或いは 0.5 点どちらにでも数えることができる、即ち、東の牌が 2 枚揃えばそれだけで 10.5 になるというルールが存在します。

麻雀カブは台湾では筒子(トンズ)、香港では雀九(ジャンカウ)等と呼ばれています。台湾や東南アジアでは麻雀カブは筒子だけを使って行われており、名前の由来はここから来ているようです。現在台湾、香港、東南アジアでは専用の牌も売られており、台湾

では筒子麻将或いは竹絲高級麻将筒、香港では雀九、タイでは九点牌の名前が付けられています。

東南アジアの麻雀カブの特徴は2枚の牌のみで勝負することで、合計数が9の手牌よりも強い役がたくさん存在することです。牌の構成は台湾、香港では筒子の1から9まで4枚ずつに白が4枚の合計40枚、タイの九点牌はさらに發と中の4枚ずつ計8枚が加わり合計48枚になります。

トンスやジャンカウでは白牌が特殊な機能を果たし組合せの強さは次のようになっています。

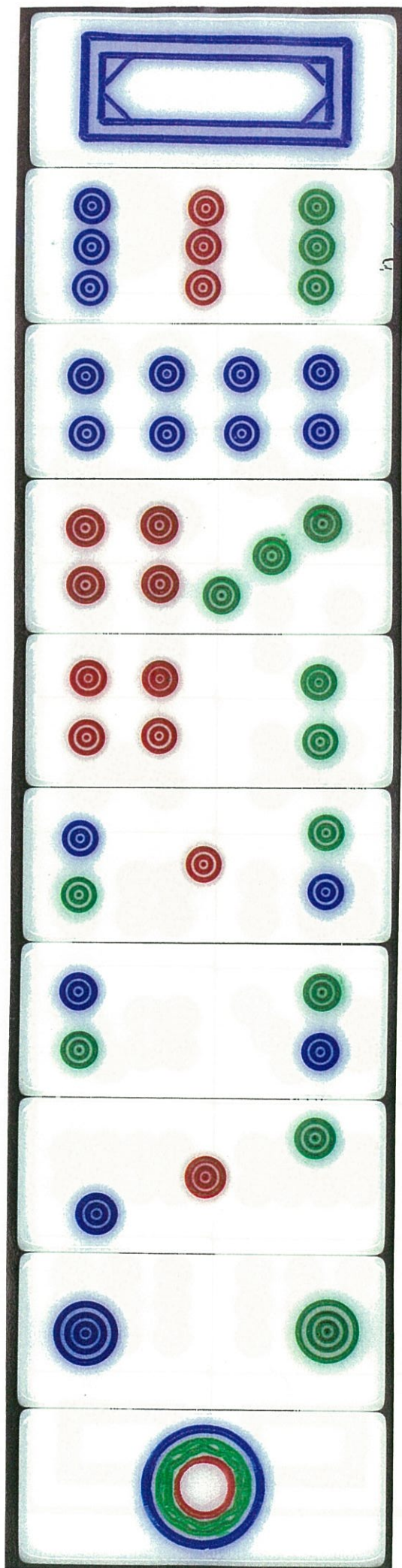
- ① 白牌と白牌
- ② 9と9のぞろ目
- ③ 8と8のぞろ目
- ④ 以下1と1のぞろ目まで
- ⑤ 白牌と9
- ⑥ 合計が9
- ⑦ 白牌と8
- ⑧ 合計が8
- ⑨ 以下白牌を0.5と計算して強さが下りていきます。

タイの九点牌は發と中が加わっている分次のように役が増えます。

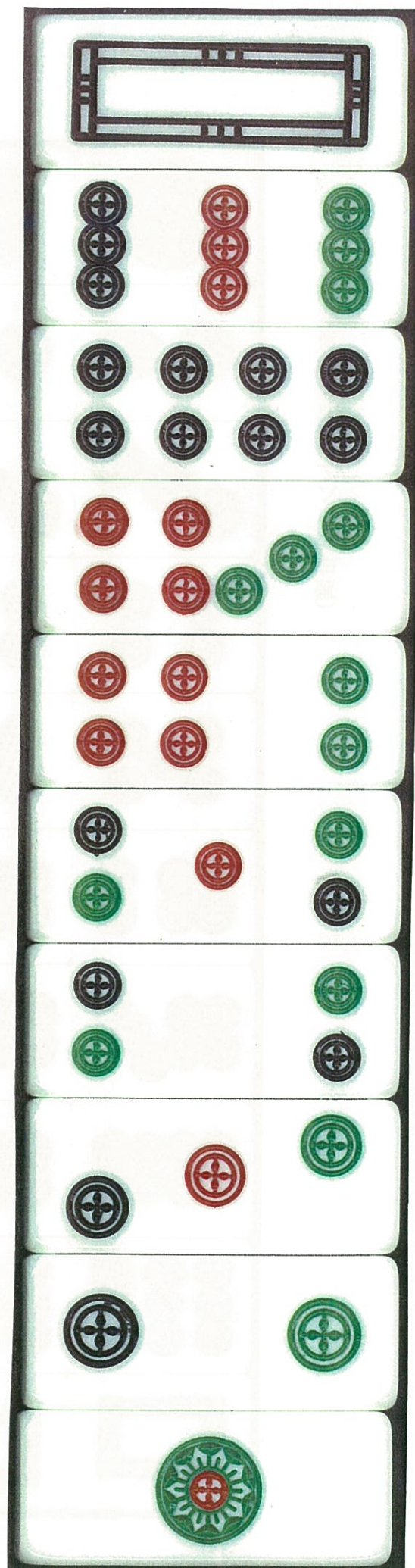
- ① 中牌と中牌
- ② 發牌と發牌
- ③ 白牌と白牌
- ④ 以下9のぞろ目から1のぞろ目まで
- ⑤ 中牌と9
- ⑥ 發牌と9
- ⑦ 白牌と9
- ⑧ 合計が9

以下は同様にして強さが下りていきます。

(続く)

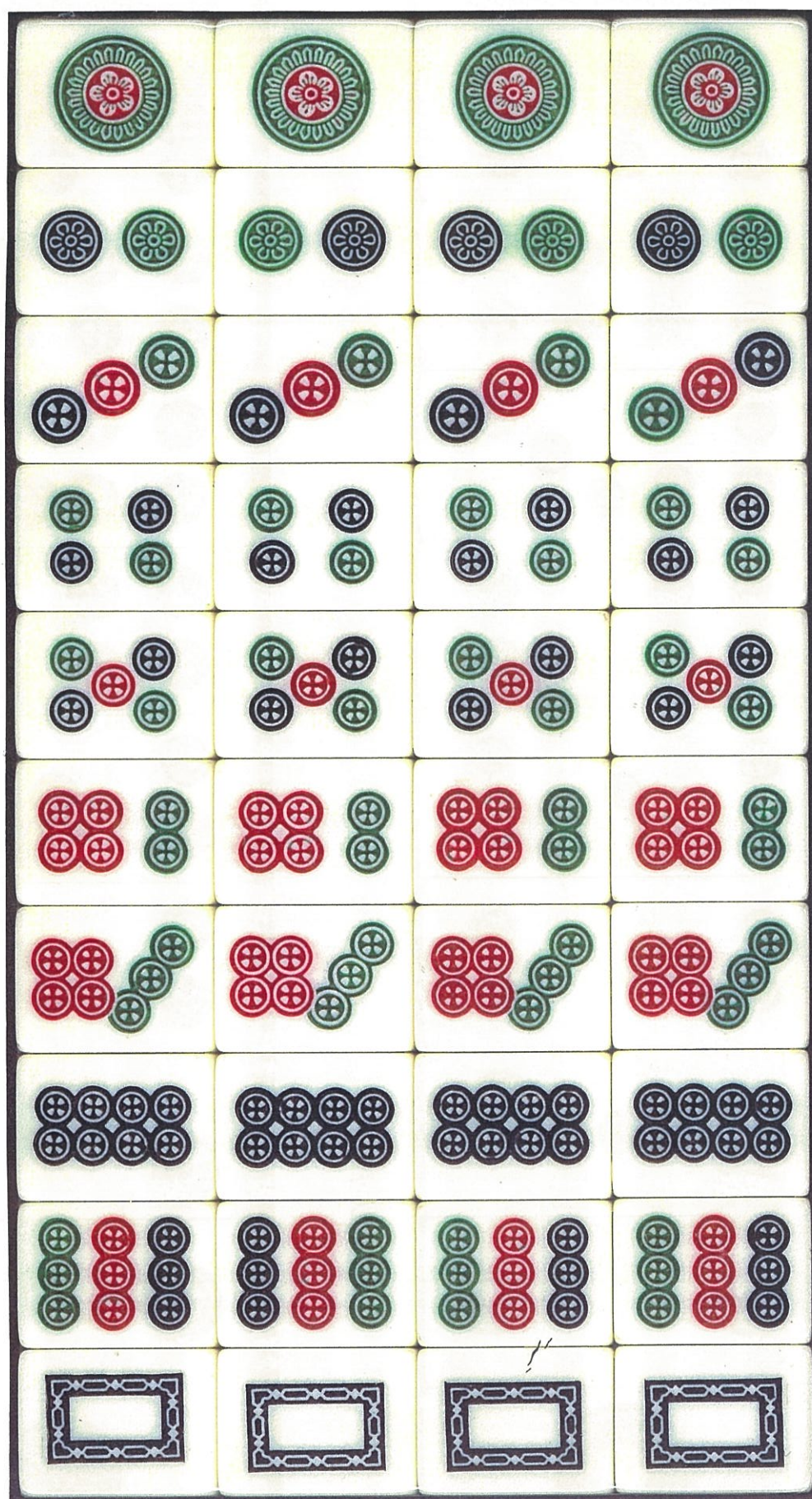


雀九(香港)



筒仔麻將(トンス・台湾)

竹絲高級麻將筒(トンス・台湾)



書評

『ビッグ・ゲーム』(上)、(下) 早川書房 (1989年1月31日)
定価各 1545 円(税込み)

谷岡一郎

ポーカーにはおもしろい本がいくつかある。戦術書はドイル・ブランソンがピカイチなのだが、残念ながら邦訳はないのでここでは取り上げないでおこう。

さて小説の部でポーカーというと、有名なのはジェサップの『シンシナティ・キッド』(扶桑社ミステリー)で、マックィーンの映画を覚えている人も多いはず。しかしポーカー小説のナンバーワン・とツーはレナード・ワイズによる『ビッグ・ゲーム』とその前編にあたる『ギャンプラー』であると思う。続きものとは言え両方とも独立した話なのでどっちから読んでも問題なし。ただし絶版の可能性が高いので古書店で探す方が早いかも。すんません。



峯 正澄『日々の虎―阪神主義者(われら)かく戦えり』双葉社
(2004年)1800円+税

岡本 美紀

「プロ野球を観に野球場へ出かけるぞ。おー。」

ということになった瞬間から忽ちいつにも増して楽しい日々が始まるのは一人私だけであろうか。もちろん、なんと言っても自分の最良チーム選手のおっさん・おにいさんをこの目でじかに見ることができるのよ、うれしー、きゃーきゃーという極めてミーハー的な私の中の血潮がそのような気分させるのだという事実は否定しようもないのであるが、それよりもむしろ、野球場に至るまでの道のりや野球場の内部の雰囲気を思うと自然にテンションが上がり気持ちがふわふわと浮ついてくるのであるよ。小学校の時、遠足の前日にはしゃぎまくり当日の朝に鼻血を垂らしているまぬけな子供のごとし。

思えば、これまで割といろいろな球場に行ったりしている。東京の神宮球場では切符が一塁側だったので当然のことヤクルトファンに囲まれて牛丼をかつこんでいたところ(なぜ牛丼?)いきなりヤクルトにヒットが出て、ファンでもないのについ一緒にあって箸を持ったまま東京音頭を踊ってしまった(しかし、あの「ヨイヨーイ」という合の手は意外なほどノリ易いものである)、後樂園球場(東京ドームになる前)のマンモススタンドで弁当(結構種類が多かった)買ったさに売店へ行こうとしてすっころげ落ちそうになったり、かつてロッテのフランチャイズ球場であった夜霧に煙る川崎球場の外野席(その年季の入り様ってば半端ではなかった)でロッテ対西武のナイターを観ながらかじったオリオンズドッグが妙にうまかったり(たぶんこんなネーミングだったような気がする。そういえばロッテマリーンズは昔オリオンズだったよ)。うう。よく考えると、私の場合、思い出には常に「食べ物」が絡んでいるのであるな。しかし、自分の応援するチームの勝ち負けに関わらず、どこの球場でも楽しく過ごせて、わたしゃそりゃもう常に大騒ぎだ。

もちろん、阪神タイガース好きの私にとって最も盛り上がるのは当然「甲子園球場へタイガースのゲームを観に行く」時である。まず、「観に行けるよお。」と決まった時点ですでに興奮プレイボール。前日は念の入った観戦の準備で興奮中継ぎ状態。当然ながら、試合当日は興奮押さえあと一球状態で、うっかり目の前に赤い布でも振られようものならもお大変である。ムフー。

甲子園で試合がある日の阪神電鉄梅田駅改札口あたりは、もうそこがすでに球場入り口であるかのような一種独特の雰囲気が漂っており、異常にテンションが高い。タイガースのユニフォームや法被を着込んで頭に帽子・はちまき姿の老若男女が応援バットやメガホンを覗かせた虎柄バッグを携え嬉々として特急電車に乗り込んで行く様は(特急だってこの日だけは甲子園駅に臨時停車だ)、何も知らないお人にはちときついものがある(たまたまそこに居合わせた外国の皆さんが何とも言えない表情で呆然と立ち尽くしているのをしっかり見た)。だが、私だって負けるものか。改札前の売店で「ジェット風船4ヶ入り」をゲッ

トだ。7回裏のラッキーセブンに1ケ飛ばし、めでたく勝ちゲームになった時にはゲームセットと同時にもう1ケ飛ばすという例の「儀式」用の必須アイテムは欠かせない。現地にだって売ってはいるが、さほど混んでいないここで買っておくのが通というもの(なのか?)。

阪神甲子園駅から球場まではまっすぐ歩いて5分程度であろうが、とにかくどれくらい人の波に合わせて前進せねばならないのでなかなか前に進まないのはディズニーランドやユニバーサルスタジオのアトラクションと同様のこと。しかし、ちょっと違うのは、ここでは人波を途中で離れて通路脇の売店やおでん屋などに自由に入って応援グッズを買い足したりおでんを買い食いしたりしても当然誰からも怒られないこと。私はどうしてもふと目に付いた「トラッキーの耳」(タイガースのマスコットの耳。カチューシャのように付けると頭から虎耳が生えているように見える。だから何だと言われても返す言葉もない。)を欲しさに途中離脱をした。まさに売店のおばちゃんの思うツボだ。

このように道草を食いつつもいつしかあの蔦のからまる古く巨大な阪神甲子園球場が目の前に現れてくるのであるが、その姿は何度訪れても息をのむ。いろいろな人たちが様々な表現で称えたり感動したりする対象ではあろうが、私はいつもただ無条件にこの球場に息をのみ、そしてここで大いに負けて負けて負けて負けてきたタイガースの歴史に思いを致すのである。うう。ほっといてんか。

急な傾斜のスタンドを上がると照明塔に照らされたダイヤモンドとすでに8割方ファンで埋まった観客席が自分の前に一瞬にして広がり野球を観に来た実感がじわじわとこみ上げて来る一方で、すばやくビール売りのおねいさんの姿を探す現実派のわたくし。「トラッキー弁当」と「甲子園弁当」のどちらにするかさっき売店の前で泣きそうなほど真剣に悩んだあげくの晩ごはんなのなもの、はよビールを買って食べたいのが人情というものだ。手元には昨晚より準備しておいたビニールシートと紙おしぼり及びゴミ袋がある。座席にシートを敷いておしぼりで手を拭き弁当箱やビールの紙コップを袋に入れてスッキリと応援に勤しむのである。完璧や。下を向いて弁当の蓋を開けている間に先発投手の薮がすでに1球目を投げていた。ストライクだったらしくスタンドからどっと歓声が上がった。私の球場の思い出は今日もやっぱり「食い物」が絡んでいる。トラッキー弁当にはシールが付いていた。お徳やった。

この日、結局タイガースは広島カープに負けた。せっかくのジェット風船も全部使い切ることができなかった。勝利の際叫ぶように歌う「六甲おろし」を歌えない観客たちは黙って整然と駅へ歩いていた。しかし、明日もまた試合は始まりファンは興奮しながらここにやって来るのであろう。阪神ファンにとって試合に負けるという現象はそもそも大した出来事ではない。おや。そう言えば、去年はリーグ優勝したのか。そうや、優勝したんや。そんなことを改めて思わせない阪神もいろんな意味ですごいが、まるで勝ち負けに麻痺したように毎日相変わらず試合を観続ける阪神ファンもあなどれん。

本書は、その書名を見ただけでは、うっかりすると、昨年、阪神の18年ぶりの快進撃に便乗して洪水のように出版された熱狂的阪神本のひとつであると了解されるものである

う。しかし、それは全く間違った理解である。これは、深い阪神主義者である著者が、たまたま18年ぶりに奇跡的な強さで優勝してしまった阪神タイガースの日々の戦歴と併せて、自分のごく身近な生活の様子—たとえば、何時に起きて何を食べたか、どこまで散歩へ出かけたか、何時に誰と会ったか、家族がどこへ旅行に行ったかなど—を淡々と綴った日記である(2月1日のキャンプイン～9月16日リーグ優勝の朝、そして10月の日本シリーズの7日間)。それなら、阪神が日一日とマジックナンバーを減らし遂にリーグ優勝を決めたその特別の日(9月15日)の記述だけはさぞ阪神のメンバーを手放しで大いに称え歓喜に溺れた文章が踊っているのかと思いきや、その日も普段と変わらず優勝したという事実と自分の日常生活が抑え目に描かれている。

本書を読んでいると、私ごときが大変不遜ではあるが、当時の阪神の勝ちっぷりにうっとりしつつも心のどこかではいずれ急速に最下位に転落して行くのであろうという不安に悩まされながらおどおどと暮らしていた自分自身の日々の暮らしを重ね合わせて、とても他人ごととは思えない気が強くする。これこそ阪神ファンというものなのであろうか。大阪(関西)=阪神、東京(首都圏)=巨人というきわめてアバウトな図式で物事を論じる人たちはたくさんいて、そんな単純な根拠だけで人間や地域性を理解しようとするなど決して出来はしねえし、関西の阪神ファンだからといって全部一緒くたに考えられては困っちゃうんだよおと思っているのであるが、時々心の中では「阪神ファンやったらきっとこんなふうと思うとるのやろなあ。」などと、「阪神者」を見ると一方的に深く共感してしまうわたくし。優勝の日、大勢で祝杯あげて前後不覚になったり道頓堀川にダイブこそしなかったけれども、一晩中黙って特別番組をはしごし続け、翌朝一番にスポーツ新聞5紙を買いに駅まで走った本書の著者やわたしのような阪神好きは無数にいたと思う。

そして今年。昨年の優勝などありはしなかったかのように相も変わらず、甲子園のスタンドにいて勝敗そっちのけで半ばやけくそ気味に阪神選手のヒッティングマーチを歌うおにいさん・おねいさんたちがいて、TV(もちろん「サンテレビ」だ)の前で枝豆片手に井川の失投に怒鳴っているおっさんがいて、ラジオと一緒にウオーキングしながら解説の一枝さんのダイナミックな発言に胸のすくような思いに浸っているおばちゃんがいる、みんな全員阪神好きで野球好きだ。

球団合併が加速するとか1リーグ制に移行するとか、シーズン中にも関わらず近頃のプロ野球業界は選手やお客そっちのけでいろいろと賑やかなことではある。確かに、企業の論理としては利益が上がらないプロ野球事業は見直しが必要かもしれない。だがしかし、たとえ僅かでも何かしらプロ野球に日々の楽しみを見つけて暮らしている私のようなあほんだらも世の中には確かに存在するんだよお。



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	㈱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スレター』No.4

2004(H16)年 6 月 30 日

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