

# ギャンブリング \* ゲーミング学会 ニュースレター No.11

## *Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.11*

### [記事]

漫画迷とゲームビジネス

橋爪 紳也 1

Casino News 2007 Vol.2

中條 辰哉 4

ラスベガス・バックステージ<第 11 回>

カジノのダイバーシティ (特定の観点から)

泉 豊禄 8

ギャンブル秘写真館<第 11 回>

谷岡 一郎 9

ギャンブルと法律<第 11 回>

英国ギャンブリング法施行とスーパーカジノの地域選定

美原 融 11

Do You Know this<第 11 回>

駄菓子屋の当物 (あてもの) (1)

梅林 勲 15

### [書評]

『心は実験できるかー20 世紀心理学実験物語ー』

谷岡 一郎 23

『大衆食堂へ行こう』

岡本 美紀 25

### [掲示板]

第 5 回シンポジウム開催

28

第 5 回学術大会及び総会の予定

年会費の納入について

## 漫画迷とゲームビジネス

橋爪 紳也

中国でもアニメや漫画への関心は高い。「漫画迷」「超級漫画迷」と呼ばれる「オタク」や「マニア」も増えている。もっとも彼らが憧れるのは、日本やアメリカで製作された作品である。ある新聞は統計を引用、中国の青少年が好きなアニメは日本で製作されたものが6割、欧米作品が29%を占める。香港や台湾の番組を含めても、中国独自のアニメを支持する子供は11%に過ぎないと報じた。

そのため国家広播電影電子総局は、電波に乗せるアニメの放送時間のうち、6割を国産のものとするよう各地の放送局に通達した。しかし国産のアニメは、質はもとより量的にもあまりにも充分ではない。必要とされるものに一割程度を供給している程度であろうか。またインターネットや携帯電話での配信など、動画の市場はますます広がりつつある。

そこで国策として、漫画やアニメに関わる産業振興に力を入れている。北京・上海・杭州・常州・大連・長春・吉林・江蘇省・湖北省・湖南省・広東省など13都市に所在する19の企業や教育機関を「中国動漫基地」に指定して振興をはかっている。「動漫」とは、アニメと漫画との総称である。

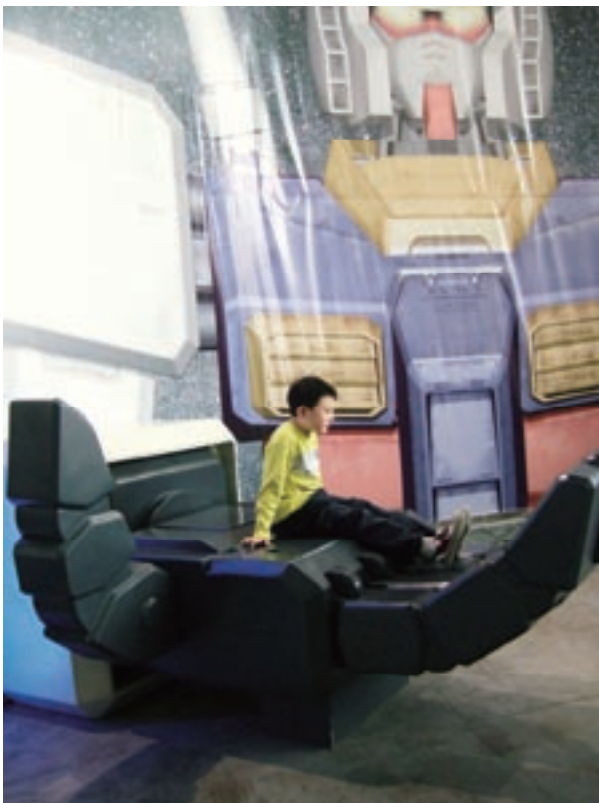
金牛湖の異名を持つ西湖に臨む杭州市も例外ではない。風光明媚な古都では、「杭州高新技術開発区動画産業園」と「中国美術学院」の2カ所の「動漫基地」があり、アニメと漫画に関わる産業の育成に本腰を入れている。その証しとなる催しが、国家広播電影電子総局と浙江省人民政府の主催で2005年から開かれている「中国国際動漫節」である。



この春、第3回を数えたこの中国最大の漫画とアニメの祭典を訪問した。4月28日から5月4日のフェスティバル期間中に、中国国際動漫産業博覧会、内外のアニメ祭組織委員会や関連機関のフォーラム、最優秀作品に送られる「美猴賞」の授与式などが挙行されている。今年は「多彩なアニメ、調和のとれた生活」を主題に掲げ、主催者は「国家級・国際化・専門化」を目標に「世界ブランド」「アニメ専門ブランド」「サブカルチャー・ブランド」の確立を目指す姿勢を示した。アジア最大かつ世界一流レベル、国内外で強い影響力のあるアニメフェスティバルに育てようという意欲を強く感じることができる。

期間の前半に行なわれたフォーラムはビジネスコンベンションである。記者会見によるとコンベンションのあいだに50件ほどのプロジェクトが締結され、契約額は40億元を越える見込みだという。フランス政府のアニメ関係の組織との提携調印式もあった。

後半の「中国国際動漫産業博覧会」は、25元の入場料を支払えば一般客も参加できる見本市である。会場であるコンベンションセンター「杭州国際会展中心」は早朝から子供連れでにぎわっていた。館内全体に香港や韓国の企業連合、中国各都市の放送局や携帯への動画配信を試みる通信会社、漫画やアニメ作家を育てている専門学校や大学などがブースを設けている。また日本向けのフィギュアを製作している企業や出版社などの展示もある。いっぽうアニメブームで忘れられがちな伝統的な影絵芝居などを再評価するべく、各地に本拠地を置く団体の上演を見せる一画が用意されていた点が印象的であった。独自の動画や漫画を産み出すうえで、先人が楽しみとしてきた伝統的な表現を継承することの意義が強調されていた。



地元の新聞は「中国国際動漫産業博覧会」の一画に用意された自由作家、すなわち組織に所属せず個人で作品を制作している若者たちの様子を報道していた。あまりにも所得が少なく、フェスティバルの会場で販売しても満足な売り上げがない。人材難を言うのなら、彼らの活動を支援するべきではないかという主張である。

日本からはバンダイの出展が目についた。機動戦士ガンダムプラモデル製作を広めるべく、優秀作品の展覧と初心者向けの工作教室などが用意されていた。中国の子供たちはガチャポンのフィギュアを購入、原寸大にしつらえられたガンダムの掌に乗って記念写真をとっていた。

横ではガンダムの戦闘を再現する対戦型コンピューターゲームのデモが行なわれている。またウルトラマンの中国での版權を持っている企業の出展もあった。

行列ができていたのは人気漫画家が挨拶するコーナーである。地元の美人漫画家の登場に歓声があがる。日本からは、『キャンディキャンディ』などで有名ないらしゆみこ先生が最終日に来場する予定であると告知されていた。

会場内で圧倒的な人だかりとなっていたのは、「中国 COSPLAY 超級盛典」のステージである。アニメや漫画の登場人物の紛争をした「COSER」たちが中国各地から集まって、音楽にあわせて演舞を行なうのだ。北京や瀋陽、武漢など七都市で行なわれた予選には300グループが参加、勝ち抜いた50組だけがこの地での決勝戦に参加できるという仕組みだ。数名でチームを組み、音楽にあわせた寸劇とショーを展開する。三国志に関するゲームや、ファイナルファンタジーなどを題材とする舞台を見たが、なかなかのものだ。場内にはメイド風やゴスゴリ風の少女が人気の的であった。



博覧会のほかのブースでは、日本からコスプレ用の衣装を輸入する店舗が何軒も出展していた。メイドの衣装やセーラー服が店頭に吊るされている。日本初の「コスプレ」が国際語となって世界を席卷しつつことを実感した。

中国では、漫画やアニメ、あるいはゲームに関する動画制作やキャラクタービジネスに関わる人材や産業育成に力をいれている。同時に「おたく」に関わる文化も官が主導する産業振興策のなかで広がりつつある。若者の「コスプレ」も国策として奨励され、官が主導するキャッチアップ型の産業振興策に位置づけられているわけだ。

Around World—世界のカジノ情報

**イギリス**

ギャンブル依存症に関する活動を行っているG a m C a r eによると、電話での相談件数が昨年と比べ33%増加している。

相談者の大半を占めるのが26歳～36歳で、負債額の平均も£13,867と非常に高い。相談者うちの14%が高額な負債を抱えており、何らかの犯罪に関わった可能性もあると考えられている。性別で分けると、相談者の87%が男性であり、23%が女性で、その内女性の大半はスロットマシンやポーカーゲームによる依存症問題を抱えており、この数値も昨年と比べ増加の傾向にある。

この相談件数増加の傾向をギャンブルへの参加者数が増えた為であるとの結論に結び付けることはできない。元々、問題を抱えていた人々が相談窓口の存在を知り、相談件数が増加した可能性もあるからだ。

現在ではG a m C a r eの活動に対する認知度も高まり、イギリスにおいて依存症対策の重要な役割を担っている。

**生まれ変わったビンゴ**

ブリティッシュ・コロンビアにあるコミュニティー・ゲーミング・センターが「古臭いビンゴ」を「魅力的なビンゴ」に作り変えようとしている。

「ビンゴパーラー」と聞いて思い浮かべるのは、年配の人々が集まり小遣い銭で一日中楽しむことができる施設である。しかしこのビンゴパーラー、実は過去20年間、新たな商品開発や改良がなされたことはなく、業界全体が衰退しつつある。

この流れを変えるためにブリティッシュ・コロンビアでビンゴ改革が2002年に始まった。将来の収益の中心を担うベイビーブーマーの世代が好むビンゴへと変革したのである。この新しいタイプのビンゴパーラーでは、食べ物や飲み物が提供され、ホスト・ホステスが顧客をもてなし、心地よい空間と雰囲気を提供している。

今のところは施設と食事などのサービス面を前面に出したプロモーション戦略が行われているが、新しいタイプのビンゴゲームの開発と導入も同時に行われている。

この変革は、映画館業界の方向転換と発展に例えるとわかりやすい。70年代や80年代に存在した映画館とは、大きなスクリーンが1つだけあり、ただ単に映画を見せるだけの単純なものであった。その後、業界の売上が衰退するに従い、方向転換を余儀なくされたのだ。映画館はシネコンと呼ばれるマルチコンプレックス（複数のスクリーン）として生まれ変わり、エンターテインメントとしての魅力をアピールすることで新たなステージへ

とステップアップしたのである。

このブリティッシュ・コロンビアに誕生した複合型ビンゴパーラーの評判は上々であり、このビジネスモデルはアメリカ市場への転用も十分可能である。その潜在力も計り知れないのだが、現在のところ採用の動きはまだ無いようである。

#### **マカオにおけるパリミューチュアル(競馬)市場の苦闘**

ラスベガス・スタイルのカジノが過熱気味のマカオで、パリミューチュアル形式(競馬)のギャンブルの売上が減少している。原因の1つとして考えられるのが「勝ち金の支払い方法」の違いである。

カジノと競馬の大きな違いとは、前者はゲームで勝ったときのオッズ、すなわち支払い率が固定されているのに対して、パリミューチュアル形式の支払い率は、総賭け金と当たり券を購入した人の人数により変動する点である。当たっても「いくらもらえるかがわからない」パリミューチュアル形式(競馬)のギャンブルは中国人顧客の嗜好に合わないのかもしれない。

現在、マカオ・ゲーミング市場の総売上の実に99%は、固定型オッズ(支払い)のゲーミングから得られており、パリミューチュアル形式のゲーミングの売上は極めて低く、その将来性も危ぶまれている。

これらの解決策として、アメリカで1990年代に始まった競馬場にスロットマシンを設置するレーシーノと呼ばれる複合型施設に方向転換をすることも検討されている。しかし、過去にCANIDROMEという競馬場がスロットマシンを設置し、失敗したという前例がある。この時は、マシンの配置や広告戦略が機能していなかった点もあるので一概にその可能性を分析することはできないが、戦略によっては成功の可能性が無いわけではない。

アメリカで成功しているレーシーノを見てみると、「成功のカギ」は「立地」が深く関係するようだ。例えば、ウエストバージニアにある競馬場「マンテニアー・レース・トラック」の近隣にはカジノが存在しない。このレーシーノにはスロットマシンが3,200台設置されており、北米でも最大級の規模を誇るレーシーノとして成功している。

さて、このレーシーノがマカオで成功する可能性であるが、「立地条件」という点で考えれば、カジノが乱立する地域での経営を行うこととなり、かなり厳しい状況になると予想される。このマイナス面を抱えながらマカオ市場での成功を勝ち取るためには、新たな市場を創造するための更なる工夫が必要となるであろう。

#### **売上を上げるコンテスト型プロモーション(バカラトーナメント、スロットトーナメントなど)**

ゲーミング業界において、新しい顧客を獲得するためのコストは、既存顧客を維持するのに比べて3倍も高い。しかし、もし新規顧客の獲得と既存顧客の維持・関係強化を同時



に行うことができるとしたら、安い投資になるのではないか？

最近、高額な賞金を売りに、ブラックジャックトーナメントやスロットトーナメントなどの「コンテスト型プロモーション」を行うカジノが増えている。

このプロモーションの対象となるのは、通りを歩いているような平均的なギャンブラーではなく、収益の中心となるような高額の新規顧客や既存VIP顧客なのである。

コンテスト・プロモーションを成功させるポイントは5つある。

1) ‘なぜ’ コンテストを行うのかを理解する

目標は何か、新規顧客獲得か、既存の高額顧客への還元目的か、一般の顧客をリピートさせたり長く滞在させたりするのが目的か、

2) 情報公開

あらゆるコミュニケーション手段を使い、プロモーションの存在を顧客に伝える。

3) シンプルに

コンテスト型プロモーションを行うにあたり、ルールをシンプルにすることが重要である。顧客が読み、簡単に理解できるルールならば参加を促すことにつながる

4) 多くの賞品と多くの勝者

高額な賞品よりも、小額でもよいので多くの参加者が当たるチャンスがあるほうが望ましい。コンテストを長期間に渡り行う場合でも、週間、月間などで賞品を出すことも有効である。

5) 魅力的に

プロモーションを目立つように行うことも重要である。見つけやすいエリアに窓口を設置し、プロモーション会場全体をエキサイティングに演出することが重要である。

ロイヤリティープログラムはカジノにおける成功の鍵である。プロモーションはプレーヤーを呼び戻すツールであり、また様々な還元により顧客との関係強化を図ることができる。イベントをプロモーションとして使い、新規顧客と既存顧客を満足させる。それが将来の成功につながる効率的な方法であるのだ。

### **得られる情報は聞いたことだけーアンケート調査**

昔から、‘be careful what you wish for because you might get it(用心しなさい、望んだものは手に入る)’という言葉がある。

アンケート調査でも同じである。正しい質問をしなければ、必要としているデータを得ることができない。質問を正確に、そしてシンプルにすることで、売上増加、顧客ロイヤリティーの向上、顧客との関係強化をするために必要となるデータを集めることができるのである。

顧客に「コンプやプロモーションにより何が欲しいですか？」と質問するのではなく、「先日送った\$10のクーポンをなぜ使わなかったのですか？」と聞いた方が、なぜ自分たち

のプロモーションが機能しなかったのかを知ることができる。

今日のカジノ市場は、ウルトラ級の激戦市場である。顧客への正しいアンケートによるデータ収集と分析が、顧客のロイヤリティの向上と売上をもたらすのである。

### **マカオの雇用問題**

モルガン・スタンレーがマカオ・ゲーミング市場の成長に関して、「人的資源の欠如による危機」を示唆している。伝統的に、マカオカジノのスタッフはマス・マーケットに対応した経験はない。例えば、スタンレーホーが経営するカジノは、ハイローラーなどの少数顧客の対応には慣れているのだが、大量に流れ込む中国本土からの顧客に対応する経験には乏しいようだ。

この従業員問題は、ディーラーなどの前線で働く人のみならず、自ら考え、行動することが必要とされる中間管理職（マネージャークラス）の人材不足までおよぶ。

現在、マカオには260,000人の人々が働いており、新たにオープンするそれぞれのカジノが数千人規模の従業員を必要としている。コタイ地区のカジノがオープンすれば新たに5万人の従業員が必要となる。

この問題を解決するために、オーストラリア、アメリカ、英国などのカジノで働くマネージャーをヘッドハンティングすることも検討されているが、多くの人が抱くマカオのイメージとは、「家族と住むエリア」からはほど遠く、このイメージが雇用条件にマイナスの影響を与えている。

雇用問題の解決策はトレーニングしかない。現在、マカオでは、様々なインセンティブを駆使しながら、有能な人材を集め、トレーニングを行っている。古典的で時間が掛かる手法であるが、ジェネレーションX、Yなどの世代を取り込み、これらの人的資源に投資を行うことで、競争を生き抜くことが必要となる。



## ラスベガス・バックステージ＜第11回＞

泉 豊祿

### カジノのダイバーシティ(特定の観点から)

カジノにはいろいろな種類があります。また場所場所で特にその規制に応じて独特なカジノが形成されています。数において世界でもっとも集積しているラスベガスという街だけを捉えても、いろんな観点からカジノホテルの種類を論じることができます。

ここでは皆様に簡単に認識していただくため、単純な一般論をご紹介します。

まずはラスベガスストリップの大規模ホテル。Win に代表されるように、特にハイローラーを多く抱え、テーブルゲーム部門、スロットマシン部門、ホテル部門、レストラン部門、コンベンション部門、リテール部門、エンタテインメント部門などそれぞれから収益が確保できるスタイルのカジノです。

ストリップの中でも例えば Exculibur などに代表されるハイローラーを顧客に持たないカジノもあります。この場合、一般大衆を特に対象とするため、テーブルゲームよりスロットマシンの比率が多くなり、またホテル部門、レストラン部門は時には集客目的に戦略的な価格体系が設定されます。

そして特に言及しなくてはいけないのが Station Casinos に代表されるローカル向けのカジノです。州外からの顧客より地元客に重きを置いており、ストリップにおけるマシンミックスとは異なった品揃えをしています。やはりスロット部門での収益が高く、レストランは集客に特に重要です。

また、The Palms や Hard Rock Hotel などに代表されるブティックタイプのホテルカジノは、その独特の客層をキャッチしています。その客層がカジノでプレーする客層であることが重要です。

そして Four Seasons や Westin といったホテル。Four Seasons は Mandalay Bay の一部を利用したホテルで、カジノは Mandalay Bay を利用します。Westin はカジノも一応ありますが非常に小さく、この両者ともホテル部門での売上ではほとんどの収益をあげています。実はこれも大変成功しているビジネススタイルです。

さて、カジノが日本で出来る日が来たとき、私たちはラスベガスで見られるカジノダイバーシティをどう考えるべきでしょうか。特定の観点からだけ見ても上記のように数々の見方ができます。そして世界に目を向けたとき、さらにそのダイバーシティは広がります。Win や Venetian がカジノだ！と考えていたらそれは狭い見方です。日本においても均一的なカジノができるより、カジノダイバーシティがあるべきだと考えるのは、私だけでしょうか。

## ギャンブル秘写真館＜第 11 回＞

谷岡 一郎

### ポーカーの話

むかしむかし、NHK の 2 時間ドラマ、『ストックホルムの密使』（佐々木譲原作）の冒頭のポーカー・シーンの時代考証と振り付けを頼まれたことがあります。その時のポーカーは「セブンカード・スタッド」というルールで、1943 年ドイツ軍が占領したパリのカードルームという設定です。当時のセブンカードは 7 枚目をオープンにしていた可能性もありましたが、原作どおり 7 枚目はクローズドにして録画しました。「ま、少々まちがっていたとしても、見破れる人間は日本にはおらんはず」と、考えたのを覚えています。



写真①：全日本ポーカー選手権 東京予選会場

写真は今年度行われた第 1 回全日本ポーカー選手権（AJPC）の東京予選の様様。別に㊟の写真ではありませんが、日本における記念すべき第 1 回の（しかもラスベガスの WSOP のサテライトの資格の付与された）大会です。

東京で 2 回、大阪で 1 回の予選がありました。インターネットで募集したのですが、どの会場での予選も、半日以内で満杯。最速は 6 分で満員御礼が出たほどの人気でした。来年あたり大ブレイクの予感がします。



写真②：MGM 作製の AJPC 専用テーブル

### テキサス・ホールデム

このポーカーのルールは、「テキサス・ホールデム」という名称で、現在単にポーカーと言えば、これを指します。プレイヤー各自に伏せて 2 枚ずつ配られ、中央に最初は 3 枚、最終的には 5 枚の表向きのカードが出されます。手札とこの 5 枚の計 7 枚のうち 5 枚で、自分の手を作るわけです。駆け引きと読み計算がほどよくミックスされた、スポーティなゲームです。長くやれば強い者が勝つ可能性が高まる、という点で麻雀に似ています。

ラスベガスの本戦（WSOP）の優勝賞金は、約 15 億円！これは、個人のチャンピオンに与えられる金額として、ゴルフのマスターズやテニスのウィンブルドンをはるかに凌ぎ、たぶん世界一でしょう。ルールを覚えたい人は、公式ガイドブックをどうぞ（写真下）。



全日本ポーカー選手権公式ガイドブック『THE POKER』

## ギャンブルと法律＜第 11 回＞

美原 融

### 英国ギャンブリング法施行とスーパーカジノの地域選定

「しこたま金を開発費用として使った。もうこんなやり方はやりたくない。日本ではね」とは米国サンズ・ラスベガスのオーナー、アデルソンが昨年筆者に語った言葉である。英国におけるスーパーカジノの制度上の地域選定と事業者選定のあり方を議論していたときの発言でもあった。英国政府が地方政府に提案を呼びかけた 1 ヶ所のラスベガスの複合型カジノリゾートの地点選定に際し、同社は組織的に全英のサッカークラブを抑えたり、あらゆる地方政府を支援し、厚く、広く、企画や設計を全くの報酬無しでやるセールスアプローチを取ったりしたことをいう。無償のボランティアである限り、違法ではないし、常人ではできないことをかってにやったというにすぎない。もっとも囲い込みにより、偽計を用いて本来あるべき公正な提案公募を裏から操作したといわれかねないが、英国政府が実施したのはあくまでも地方政府による政策提案でもあり、どう考えても法律上に触れる行為ではない。同じ話題を別のカジノ運営事業者の幹部と話した所、「単なるオーナー会長の金のばら撒き、散財。上場企業がやるべきではないし、競争が損なわれフェアではない」という発言もあった。

話の発端は英国で 2005 年に制定されたギャンブリング法<sup>1</sup>が 2 年の移行期間を経て、いよいよ本年から全面的に施行されることにある。同法は様々な賭博法制を体系的に整合性のあるものに整え、既存の制度を段階的に一元化・合理化する目的で制定された。英国では現在ロンドンを中心に約 140 のクラブ的な小規模カジノがあるが、従来の制度的枠組みでは単純な形で新たなカジノを設置することは難しかった。ところがこのギャンブリング法により地域再生や地域経済振興を目的として、ラスベガスの大規模複合観光施設を 1 ヶ所、その他中小規模カジノ施設を 16 ヶ所<sup>2</sup>新たに設置することがこの法で認められたわけである<sup>3</sup>。制度としては、民設民営で、民間事業者は地方政府（議会）から設置ライセンス（Premise License）を取得し、尚かつ、当該事業者が国の機関であるギャンブリング

---

<sup>1</sup> Gambling Act 2005（異なった法律を一体化し、規制のあり方を合理化、簡素化する内容の法律になり、単なる規制緩和ではない。複数の法律を統合する為、2 年間の移行期間を経て段階的に法律が施行されることになっている。尚、複数の賭博法体系の一体化、一元化は現代社会の趨勢の一つである）。

<sup>2</sup> このラスベガスタイプのカジノを地域カジノ（Regional Casino）ないしはスーパーカジノ（Super Casino）と呼称し、中規模の施設 8 ヶ所をラージカジノ（Large）、小規模の施設 8 ヶ所をスモールカジノ（Small）と呼称する。我々の感覚からするとちっとも大きいとはいえないカジノがラージとなっている。尚この設置数は政治的な紆余曲折を経て決定されたもので、議会内部の反対により妥協として結局 1 つになったという経緯がある。

<sup>3</sup> 英国の既存のカジノの実態は小規模のクラブ的組織になる。過去の制度では、一定区域に意図的に刺激しない形での需要（Unstimulated Demand）を立証することが新たな施設設置の条件でもあり、単純な形でカジノの設置が認められることは無かった。ましてやかかる制度では大規模施設等はいない。

委員会から運営ライセンス（Operational License）を取得して初めて営業ができる仕組みになる。一方、法律により設置ライセンス数は限られ、これを与える権限は地方政府〔議会〕にあるため、まず国がライセンスを発行できる地方議会を選定するという手順が取られた。具体の地域選定は、政府が公募による人選により中立的なカジノ諮問パネル（審議会）<sup>4</sup>を設け、同審議会が地方政府の政策提案を募り、その政策的価値を評価し、選定の上大臣に答申するというステップにより実施された。一旦地方政府が選定されると、今度はこの地方政府がライセンスを付与する対象となる民間事業を公募により選定することが想定されていた。国が地方政府を選定し、その後選ばれた地方政府が民間事業者を選定するという二段階手順となる。

2005 年末より約 1 年もの期間をかけて行われたこの地域選定プロセスは大きな話題を呼んだが、採用された手順や全てをオープンにした情報開示のあり方等極めて興味深い前例を残すことになった。全部で合計 68 の地方政府がこれに手を上げ、スーパーカジノに関しては 38 の地方政府が提案、ロングリストで 27 地域になり、ショートリストでは 8 地方政府に、最終的に 2007 年 1 月末にマンチェスター市が選定された。実はこの提案競技は、当初から、疲弊した海岸観光地として有名なブラックプールかロンドンにより近いグリニッチが本命で、マンチェスターなどはショートリストでも最下位というのが下馬評でもあり、なぜマンチェスターなのかということで、様々な憶測を呼ぶことにもなった<sup>5</sup>。何しろ答申を受けた当の大臣すら、びっくりしたというニュースが流れたくらいである。落選したブラックプールでは市議会が国を訴えるべきという声が上がると共に、何らかの党利党略、政治的意思やマヌーバリング、あるいは審議会委員によるえこひいきが行われたのではないかとする噂も後をたたない。審議会の選定理由は、地域再生により資する施策、地域提案ということなのだが、マンチェスターの裏にはバハマや南アフリカにカジノの拠点を有する Kertzner がおり、これが阿吽の呼吸で市を支援し、市議会もこれをサポートしているという話もあり、これでは公募をしても、結局 Kertzner が事業者となる「できレース」ではないのかという噂が公言されている。地方政府によるライセンスを付与するための事業者選定は競争的公募手順によることが基本とされており、少なくとも手続き上は随意契約で民間主体が選定されるということではない。

英国における地域選定は、公平性、透明性、情報開示の意味では優れた事例を示したことになるが、選定する国の動きとは裏腹に、地方政府は民間の支援を積極的に取り入れた

---

<sup>4</sup> このカジノ諮問パネルの活動と全英国地方政府の提案は、インターネットで全てが公開されている。

<http://www.culture.gov.uk/Cap/>

<sup>5</sup> パネルは 5 人により構成されるが、内一人は過去マンチェスターの市議会で働いていたという過去を持ち、マンチェスターのサッカーチームのファンで、シーズンチケットを保持しているという（本来なら公開セッションで利害相反により同市のヒアリングに参加すべきではないのに参加したという非難もある）。

り、民間主体がセールスの一環として、地方政府を支援したりすることが実施された。知識や経験の無い地方政府にとり、最終的に投資を担う民間主体の支援を仰ぐこと自体はおかしな考えともいえない。あらゆる透明的な手順を経ても、どうしても地方政府と特定の民間主体とが予めくっついてしまう可能性も高いという事象がおきてしまうのであろう。

さてこの英国のカジノ地域選定はその後、この審議会による選定結果が政府提案として国会の承認を得ることになった<sup>6</sup>のだが、審議過程での様々な反対や、マンチェスター選定に対するあからさまな反対意見等が与党内部からもでる始末となった。ラスベガスタイプのカジノ新設そのものに未だに根強い反対があると共に、逆に一つだけではなくもっと数を増やすべきという主張や、他の都市こそを選定すべきなど様々な反発があったということになる。下院は 24 票差でなんとか可決したが、3 月 28 日、貴族院においてなんと棄権や造反などもあり 3 票差で否決され、混沌たる状況になってしまった。ブレア政権末期でもあり、果たして問題を修復できるのか予想もつかない大混乱に陥ってしまったことになる<sup>7</sup>。

ところで、我が国のカジノ制度の議論はこれからということになるが、政権与党である自由民主党の「カジノエンターテイメント導入に関する基本方針」では、施行者や制度の考え方は英国とは全く異なるのだが、まず国が地方公共団体を選定し、かつこの地方公共団体が民間事業者を公募により選定するという手法が定義されており、極めて英国に類似的な実務手法が採用されることになる。全くの偶然となるが、選定される地域数が限定され（我が国の場合には 2-3 ヶ所）、かつ提案に応じる地方公共団体が多数に上る場合、他に合理的な手法はない。一方、英国の事例を見ても理解できる様に、公正なプロセスを実施することは極めて大変であることがわかる。

我が国では、手続き面では英国の経験を学びつつ、市場を混乱させない制度設計のあり

---

<sup>6</sup> Statutory Instrument（法律の施行の詳細を立法化する手順で Secondary legislation と呼ばれる）としての議案になる。一定の権限が法により大臣に付与されている場合、その施行は Statutory Instrument を用いて、施行の法的枠組みを作ることが英国の制度になる（Statutory Instrument Act 1946）。

<sup>7</sup> 地域に対する潜在的不満もさることながら、政府のやり方やこのギャンブル法によりカジノ施設が増えることに対する与党内部での反発もあったことも事実の様である。与党からは採決を棄権した者もいれば、造反して明確な反対投票をした者もなんと 10 人もでたという事情はどこかの国に似ている。そもそも貴族院が下院の採決を覆したのは 40 年ぶり、制度的にこんなことが許されるのかという話や、貴族院自体の制度改革を断行すべきという話もでる始末。これに乗じて、ブラックプールでは地域再選定の話は盛り上がるわ、マンチェスターでも何とか選定を死守という動きがでてくると共に、全英カジノ協会はこの機に乗じて、既存のカジノの商業利権が侵されるとして、訴訟を提起するなど、全く状況が見えない大混乱に陥ったといっても過言ではない。5 月に地方選挙、6 月末にブレア退陣、ブラウン政権樹立となるが、この状況では夏頃まで問題解決はかかりかねないという側面もある。もっともブレア首相は 6 月初旬になり、スーパーカジノは本来数ヶ所あってもいい、そもそも反対してきたのは保守党ではないかなど最後の弁明をしているのだが最早この時点ではレームダックでしかない。本稿執筆段階（6 月）ではまだ先は見えない。

方を考慮し、実践する必要があるだろう。英国での経験により、世界の潜在的なカジノ事業者は明確な教訓を学んだ模様でもある。法制度化の過程で、確実に法案が上程され、通ることが明確になった場合、地方自治体も、潜在的カジノ事業者も、様々な企業も全てが一緒に走り出すのであろう。この場合、一定のルールや地域選定の手順や要求項目、地域にとり何が求められ、何が評価判断基準になり、特定の地域が選定されるのかなどに関しては、予め明示的なルールと手順を取り決めておかないと、市場での混乱が起こりかねない。地方公共団体が多様な民間主体の協力・支援を得て、自らの提案をより魅力的なものにすることは否定されるべきではない。但し、まだ地域選定がなされていない段階から、特定の事業者との独占的なコミットを深めることは、以後の事業者選定プロセスの透明感を無くすことに繋がりがかねない。一つの方法としてハードルを高くし、あくまでも質の良い提案のみを募り、競争制限的な考えを予めとることもできる。但し、かかる考え方が法本来の趣旨にそぐうものといえるのかに関しては懸念が残る。全ての地域にとり公平な考え方になるとは限らないためである。



駄菓子屋の当物(あてもん)(1)

駄菓子屋の歴史

駄菓子屋の当物

紋合わせと魚海老蟹(以下次号)

青森・津軽と石川・金沢に伝わる伝統当物駄菓子

駄菓子屋の歴史

駄菓子屋の起源は、はっきりとはしないが、おこしや豆板、かりんとうなどの安価な黒糖を使った子供向けのお菓子が大量に製造されるようになった、幕末から明治の初期にかけて誕生したのではないかとされている。

上白糖を使用した「上菓子」に対し、黒糖を使用した安価なお菓子は、京、大阪、四国、九州などの西日本では「雑菓子」と呼ばれ、東京、東北、北海道の東日本では「駄菓子」と呼ばれていた。現在では日本全国何処に行っても「駄菓子」と呼ばれているが、江戸期には飴売りという飴を売り歩く行商人が存在し、雑菓子や駄菓子と一緒に玩具を販売したり子供が喜ぶような芸を見せたりしていた。この飴売りがチンドン屋の原型ともいわれるが、同時に駄菓子屋の祖先であるのかも知れない。

明治に入ると「一文菓子屋」という名前で一銭、二銭の小さな商売をする「駄菓子屋」が商売として確立したが、「たけくらべ」で有名な樋口一葉が母親と妹を養うため現在の東京都台東区に駄菓子屋を開いたのは有名な話である。一葉が駄菓子屋を開いたのは明治 26 年 8 月のことだが、明治 20 年代中頃は日本が江戸期の文化から脱し現代人がレトロ文化として懐かしむ昭和日本の文化が築かれ始めた時期でもある。

一葉は駄菓子屋を 1 年ほどでたたんでしまうが、当時から駄菓子屋は少ない元手で開業できる仕事であり、儲けは少ないが女の人一人でも経営できる商売であったことが分かる。第二次大戦が終わると、戦争で夫や子供を失ったが空襲で家が焼けるのをかろうじて免れた婦人達が残された子供たちを養うため、家の軒先に商品を並べ駄菓子屋を始めることが多かった。駄菓子屋といえばおばあちゃんを連想してしまうのは私だけではないであろう。

大正末期から昭和初期にかけて、台湾やパラオ、サイパンなどの南洋諸島から砂糖が大量に輸入されるようになると駄菓子は種類も作られる量も増え、また、日本の近代化に伴い都市部に人が流入したこともあり駄菓子屋は隆盛期を迎える。この頃の駄菓子屋に並んだのはキャメルやチョコレートといった高級菓子ではなく、金平糖や芋ようかん、せんべいなどであるが、子供たちが駄菓子屋で夕方まで遊ぶという文化がこの時期に形成され、駄菓子屋が一つの商売として確立し、名前も「一銭菓子屋」と呼ばれるようになった。

駄菓子屋は日中戦争から太平洋戦争へと続く時代に、食料不足による駄菓子の供給不足から一度は消滅の危機を迎える。しかし、第二次大戦後の昭和 24 年に砂糖の統制が撤廃されると菓子メーカーが乱立、様々なお菓子が大量に作られるようになる。そして、稼ぎ手をなくした婦人たちの多くが、焼け残ったバラックで小さな子供を養うため手軽に行える商売である駄菓子屋を始めるのである。

駄菓子屋は、昭和 30 年代から 40 年代にかけて黄金期を迎える。この頃の駄菓子屋は営業時間が子供の出歩く日の出から日没までといういい加減なものであったが、道路も殆ど舗装されていない当時の不衛生な時代に、埃を被らないようにということで大きなガラス瓶や木箱の上にガラス板をはめ込んだケースなどに駄菓子を入れて販売していた。駄菓子屋は小学校の近くにあることが多く、店のおばちゃんは毎日来る子を知っていたので、子供が大金を持っていたりすると注意をしたり、万引きをしたりすれば直ぐに家に通報されたりしていた。また、子供たちの集まる場所なので、子供が落し物をしたとき駄菓子屋で持ち主を訪ねる張り紙をしたこともあるそうである。

昭和 20 年代生まれの私はまさに駄菓子屋全盛期の世代のはずであるが、私の記憶では現在紹介されるような駄菓子屋は近所に一軒しかなかった。その駄菓子屋は十六湯というお風呂やさんの目の前にあり、駄菓子屋の名前もそのまま「十六湯」と呼んでいた。因みに「十六湯」という駄菓子屋は昭和 40 年代後半頃にはまだあった(十六湯というお風呂やさんは今でも残っている)。

そもそも子供の頃はみな貧しくて、親からこずかいをもらうことなどほとんどなく、たまにお金をもらえば少しの「べったん」や「ビー玉」、「パイ」を買い、後は他人から巻き上げていたような気がする。また、双六やカルタ類は高いのでほとんど手作りで遊んでいた。つまり私の頃は皆が駄菓子屋にたむろして遊ぶほどお金を持っていなかった。その代わり焼け跡が放置されて原っぱという絶好の遊び場になったところが一杯あり、走り回っていたのを覚えている。とにかく当時の子供は滅茶苦茶で風呂屋の煙突は登るわ(怖くなって途中で降りてきた)、どけだけ高いところから飛び降りることが出来るかを競うため屋根から飛び降り(なるべく低くしゃがみ視線を低くすると飛び降りる恐怖心が小さくなる)、隣近所のガキの集団と出くわすと喧嘩で石合戦が始まり、大きな瓦が飛んできて私の顔に当たったことがある(幸い平らな部分が当たり事なきを得た)。

このように私には駄菓子屋でたむろした経験がなく、おそらく今言われるような駄菓子屋が子供の社交場というのは、私達の世代が駄菓子屋から卒業した昭和 30 年代中頃からのことなのではないかと勝手に思っている。

## 駄菓子屋の当物

駄菓子屋談義が少し長すぎたがここで本題の当物に入ることにする。駄菓子屋で子供に

最も人気のあったのは当物である。私も何度か当物をしたが当たったことがなかった。宝くじを含め抽選や籤に当たらないのは生まれつきで、一度だけ一等が当たったのは 30 年ほど前結婚して千葉県に住んでいた時のことである。週に一度となり駅の大型スーパーに自転車で食料品の買出しに出かけていたが、たまたまガス展という催が行われていて軽い気持ちでガラガラの抽選をしたら、5 キロか 10 キロか忘れたが米袋が当たった。既に自転車のかご一杯に買い物を済ませており、悪戦苦闘して自転車で運んで帰ったのを覚えている。

さて駄菓子屋の当も物だが多種多様なものが今でも存在する。しかしながら駄菓子屋が薄利の商売で、たくさんの商品が売れないとほとんど儲けが出ない構造は変わっておらず、また、子供たちが裕福になり遊びの手段が多様化しているということもあり、昭和 50 年代後半頃から駄菓子屋は急速に減り続けている。「夢ギャラリー」、「静や」、「一丁目一番地」などのニュー駄菓子屋がチェーン店を展開しているが、店内はおしゃれで清潔で客は子供ではなく大人であり、また、ここで売られるものは駄菓子がメインで当物はほとんどない。現在では、当物は駄菓子屋に並べられるのではなく、親が子供の友達を集めて行う誕生パーティや町内会の催し物、或いは若い人のパーティの余興として使われることが多くなり、今では駄菓子問屋で消費者が直接当物のセットを購入するということが増えている。

駄菓子問屋の集まる町としては、東京では台東区蔵前、荒川区日暮里、墨田区錦糸町、大阪では中央区松屋町筋商店街、鶴橋商店街、天王寺区悲田院町、名古屋では西区新道が有名である。しかし最盛期は 100 軒を越えた日暮里問屋街は再開発で数店の問屋を残すのみとなり、錦糸町も問屋街は消えてしまった。大阪でも鶴橋や天王寺は 2、3 軒の問屋を残すのみとなっている。東京の蔵前、大阪の松屋町は今でも問屋が残るが、駄菓子屋の問屋街というよりは人形や玩具を卸す問屋が固まる場所である。名古屋の新道は今年の 5 月に歩いて確認したが 17 軒の問屋が生き残っており、駄菓子の問屋街はかろうじて名古屋で命脈を保っているといえるのかもしれない。

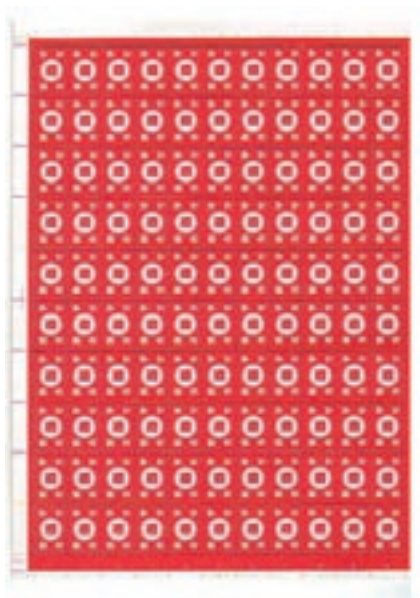
駄菓子屋の当物の収集と調査のためネットで通販をしている東京三ノ輪の井ノ口商店を訪ねてみた。倉庫には駄菓子とともに数多くの当物玩具が吊るされていた。事務所なので中に入り込んで商品を見せてもらおうとともに、おそらく跡取りの息子と思われる人から話を聞くことができた。彼によれば駄菓子問屋は駄菓子屋の減少により何れも経営は苦しくなっており、経営の主体は卸から直接買い付けに来る個人相手の商売に比重を移しつつあるとのことである。名古屋の問屋街でも同様に買い物に来る人は個人が主流で、当物などは店頭で「催し物やパーティに最適です」というチラシが貼ってあった。また、東京の問屋はネット通販に活路を見出し、商いの形態は変わってきている。

レトロブームの中、駄菓子や駄玩具は当面生き残るであろうが、駄菓子屋の定番であった当物駄菓子や当物駄玩具はいつまで生き残るであろうか。マニアの私には不安は残るが、それはともかくとして今でも買える当物駄菓子や駄玩具は結構残っておりそれらを紹介する。

駄菓子の当物は大別すると駄菓子が当るものと、商品が当るものがある。北海道旭川の  
大和玩具のホームページでは前者を駄菓子くじ、後者をおもちゃくじと分け、駄菓子くじ  
にはガム、スナック、あめ、ラーメン、珍味、チョコ、カステラ、ミンツ、ラムネ、その  
他の菓子当があり、それぞれ金券当り、大当り、連続当りの3種類がある(お菓子の種類に  
よっては金券当りや連続当りのないものがある)。金券当りは10円から100円相当のもの  
が、大当りは1等、2等、3等、連続当りは当ればもう一度お菓子がもらえるものである。

おもちゃくじは、大当りくじ、連続くじ、金券くじの三種に分類され、大当りくじは当  
たる景品により20円、30円、50円、100円くじに、連続くじは20円、30円くじに、金  
券くじは20円くじのみとなっている。これらのくじ引きの方法としては図のような数字合  
わせくじを引いてお菓子や商品を当てるもの、買ったお菓子の袋の中に当たり外れが書い  
てあるもの、きなこ餅やアイスクャンディの棒に当たりが書いてあり、全部食べれば結果  
が分かり当っていればもう一本もらえるというものがある。また、「袋引き」といい束ねら  
れた紙袋を引いて当れば金券や(金券当り)、高価なキャラクターのカードが入っていたり  
(大当り)、当っている限り連続して袋を引いて幾らでもカードをもらえるというものがある  
(連続当り)。

数字合わせくじ



三角くじ



この他昔から遊ばれているものとして「紋合わせ遊び(絵合わせ)」(後述する)や「糸引き  
当て」、「おとしくじ(オトシ)」、「宝箱当て(メクリ、障子破り)」がある。最近では大きく  
じ箱にくじの代わりに直接商品の入ったカプセルを入れ(当然カプセルは中身が分からない  
ように色付けしてある)、一回100円とか200円を支払い、箱の中に手を入れてどれが当た  
りかを探って取り出すものがある。カプセルが卵に似ているところから、「金銀卵つかみど  
り」や「コロコロたまご」などのネーミングがされている。

大漁箱(糸引き玩具当て)



特製糸引き当て



おとしくじ(オトシ)



ラッキーランド落とし(オトシ)





アタッシュ宝箱当て



コロコロたまご



チャンス宝箱



金銀卵(つかみどり)



「糸引き当て」とは、その名の通り太い糸の先に景品となる玩具が付けられているもので、糸の端だけを外に出して景品となる玩具が見えないように箱に入れ、一回 100 円とか 200 円支払って糸を引いて釣り出すものである。当たれば 100 円で 1,000 円程度の玩具が手に入る。「おとしくじ(オトシ)」とは糸引きの逆の形のもので、箱の上から出ている紐の先端部を切って下から転がり出てくる玩具が景品である。最近販売されているものは切りやすいように紐の代わりにゴムが使われている。「宝箱当て(メクリ、障子破り)」は、平らな大きな箱が 20 から 30 個程度の升目に分かれ、一つ一つの升目に絵が描かれているもので、一つ一つの升目にはミシン目が入り客はやはり一回 100 円とか 200 円を支払い、適当な升目をミシン目に沿って破り中に入ったお菓子や玩具を景品としてもらうものである。

これらの当物は縁日や夜店の屋台でも大掛かりな仕掛けのものを今でも見かけることがあり、昔からある駄菓子屋の当物の定番である。「糸引き当て」、「おとしくじ」、「宝箱当て」は、大当たりと呼ばれる範疇に入るものだが、最近の大当りは以下の図 1 から図 8 に見るように、大きな台紙にキャラクター商品などを直接吊り下げたり、箱の中に子供の喜ぶ玩具を入れて、最初から何が大当たりか分かるようにして、人目を引き付けるようにしたものが多い。大当たりのセットには数字合わせくじや三角くじが一緒に入っており、そのくじを引いて当たりはずれで子供が一喜一憂することになる。縁日ではお店一杯に商品を広げて大当たりを行っている屋台もよく見かけるが、最近では糸引きや宝箱のような当物を用意する屋台は減りつつある。

スーパーボール当て(1)



ピストル大当て (2)



ショック(ワニ)当て(3)



鈴大当て(4)





ポケモン当て(5)



プーさん当て(6)



スポーツ大当て(7)



ファンシーけしゴム当(8)



なお、本章において紹介した駄菓子屋の当物については、有限会社 井ノ口商店ホームページ (<http://www.inokuchi.net/>)、及び有限会社 宇田川商店ホームページ (<http://www.toy-udagawa.co.jp/>)において掲載されている商品紹介を利用させていただいた。



## 書評

ローレン・スレイター（岩坂彰 訳）

『心は実験できるかー20世紀心理学実験物語ー』

紀伊国屋書店（2007年） 2,400円（税別）

谷岡 一郎

心理学で有名な（というより“特異な”）10の実験を解説した著作。扱われているのは、①「スキナーのオペラント条件づけ実験」、②「ミルグラムの電気ショック実験」、③「ローゼンハンの精神医学診断実験」、④「ダーリーとラタネの緊急事態介入実験」、⑤「フェスティンガーの認知的不協和実験」、⑥「ハーローのサルへの愛情実験」、⑦「アレグザンダーの依存症実験」、⑧「ロフタスの偽記憶実験」、⑨「カandelの神経強化実験」、⑩「モニスの実験的ロボットミー」。人権コードや動物愛護精神の難しい現在なら、許可の下りないアヤシゲな実験もあるはず。特にスキナーやロフタスのものなどは、分野を超えて有名な実験である。

この書評で特に皆さまの注意を引いておきたいのは、7番目の依存症に関する実験。アメリカのブルース・アレグザンダーらによって、1981年に行われたこの実験の仮説は、「人がドラッグを使用するのは、薬理的に使わざるを得ないからではなく、困難な環境に適応する手段として適切だからなのではないか（P.251）」ということ。この仮説を証明するため、ラットを普通の実験環境（つまり狭い汚い場所に閉じ込める）と、快適な住環境（「ネズミの楽園」と呼ぶ）に分け、両者に甘みをつけたモルヒネ入りの水と、普通の水道水とを与えて選択させてみた。結果は、「楽園」のネズミたちは、たとえ甘さを上昇させようと、モルヒネ入りの水をあまり飲もうとしなかった。普通に閉じ込められた環境のネズミは、ほとんど皆がモルヒネ入りの水を選択したのにである。

公平を期すため、アレグザンダーらは、57日間もモルヒネで薬漬けにしたラットを同じく2つの住環境に分けて実験してみた。このケースでも、楽園に住むネズミたちは、すでに依存症になっていたにもかかわらず、モルヒネ液を定期的に飲もうとはしなかった。むしろ禁断症状に抗して、モルヒネ摂取量を減らしていったというのである（P.261）。結論として、人々が薬物依存から抜け出せないでいるのは、住環境を含む現状への不満が根底にあるわけで、決して薬物の持つ強い身体依存に縛られているからではないと言える。少なくともラットによる仮説は証明されたと考えてよい。

この実験の方法論的な欠点は、ほとんど指摘できないものであったにもかかわらず、この実験は学会や研究者らの間で大きく取り上げられることはなかった。アレグザンダーらも研究費を打ち切られ、ネイチャーやサイエンスにも論文の掲載を拒否されたという。こ

の結果が受け入れられると、医療の充実よりも教育に資金を振り向ける方向に、政策の転換があるからだろうとアレグザンダーらは考えている。

この「依存症」をギャンブル対象として考える時、我々に教えてくれること、新たな課題として示唆してくれることは少なくないを考える。また本書でなされた他の実験（たとえば3番目のミルグラムの「権威への服従」や8番目のロフタスの「思い出された嘘」）も、G&G学会にとって重要な内容を含むものだ。単に著作としてもおもしろくまとまっているのでお買い得。

安西水丸

『大衆食堂へ行こう』

(朝日文庫)朝日新聞社(2006 年) 600 円＋税

岡本 美紀



「外食が平気で出来る人はお大尽や。」  
と、小さい頃から思っていた。ましてや、自分と同じ小学校低学年児童ふぜいが「昨日、家族でレストランに行ったのお。」などと、せっかくの憩いの休みに鼻の穴をふくらませてフンフン自慢話をしていようものなら、「そんな贅沢ものは地獄に堕ちやがれ。」と心の中でキリキリと呪う一方、「お金持ちはええよなあ。」と情けなくもダラダラと羨ましがっていた私。非常に分り易い小学生である。

とは言え、我が家でも年に一度くらいは一家打ち揃ってデパートの大食堂に行くことがあった。おそらく、お中元かお歳暮を送りに行ったついでのことであろう。しかし、おお、よく考えれば、これも「憧れの外食」には違いない。あまり一方的に他人を呪わないほうがいいよなあ。

今や、昔ながらの大食堂を完備したデパートは少ない。多くの場合、たとえば「8階レストラン街」などという形式で和食や中華などの有名どころ専門店を集め、優柔不断なお客たちの血を吐くような激しい逡巡を招いている。特に私のような決断力の鈍い人間にしてみれば、「一旦天婦羅屋さんに入ると、天麩羅系しか選べない。」「豚カツ屋さんに入れば、カツ方面にしか、もはや我々には進む道は残されていない。」などという進退窮まる選択に厳しく迫られた場合、さほど広くもない「8階レストラン街」をフラフラとさまよいまくった挙句、結局「蕎麦屋で天ざる」などという弱気で折衷的な訳の分らん結論に至ってしまうことが多い。あほだ。

ところが、かつての「デパートの大食堂」はどうだ。あそこには何でもあった。おお、見よ、あの広大な食堂フロアーを。ああ、見よ、この多種多様、無数に並ぶ和洋中取り混ぜた食品サンプルの数々を。何を食うかはいずれ死ぬほど迷う訳であるけれども、「大食堂」の場合、その選択の幅は無限である。とりわけ、「母親の手料理」と「学校給食」以外ほとんど料理を見たことのない当時の私は、「この世の中にはこんなにうまそうなものが多数存在する。」という事実をここで知った。そうして思った。「こんなにたくさんメニューがある中から自分は一体どれを選べばいいのだろう。リンダ困っちゃうー。」誰が「リンダ」やねん。

さて、結局私は何を選んだのか。実は、当時の私には「選択の余地」がなかったのである。母親は人ごみが嫌いな上に家族4人分の予算も勘案しなければならず、父親と5歳離

れた兄はさほど食うことに執着がない。という状況において、私は「幼児定番のお子様ランチ」で他の3人は「無難でリーズナブルな本日のランチ」とすることに一瞬のうちに決定されたのはごく当然の成り行きであった。

「いらっしやいませー。」

今で言うところの「メイド服」を着たおねいさんに案内されて席に着く。どこかの職場の会議室に据えてあるようななどでかいテーブルに白いビニールのテーブルクロスが掛かっていて、その真ん中あたりには大量の湯のみが重ねられ、横には巨大な急須が重たそうに座っていた。どちらも紺に白い水玉模様だったが、現在自分ちで使用している急須がこれと全く同じ模様であることに今さっき気付いて結構驚いている私である。これって、もしかしたら「時空を超えた伝統的なユニバーサルデザイン」なのかも。

さて、昼時のサラリーマンでゴった返す店ならば仕方もなかろうが、今時、食べ物屋さんで「相席」を求められることはまずない。特に家族4人連れであればなおのこと、混んでいれば4人分の席が空くまで待たされるだけであろう。ところが、「デパートの大食堂」では家族単位の相席は当然の掟である。うちの家族が着いたテーブルにも、その四隅に4～6人の家族がそれぞれ固まって食事を取っていた。ガキの私はまだ遠慮など知らないもので、向かいに座っている子供の食事風景をじっと眺めていた。たぶん腹が減っていたからだろう。今でも空腹になると機嫌が悪くなる。原始的な身体構造である。

その男児もお子様ランチを取ってもらって嬉々として食っている。口の周りをスパゲティのケチャップだらけにしてデヘデへと母親に甘えている。子供ながらに「このばーか。」と心の中で毒づきながらも「ああ、いいな。私ももうすぐあれが食えるのだな。」と私がぼんやりと思っていた、ちょうどその時、「メイド服」のおねいさんがそいつの前に何かを運んできたのである。「えっ。」見慣れぬものの出現に目を凝らす私。そいつは丸い輪の付いた銀色の食器に支えられていて、薄茶色い三角錐の先に白い塊がポテッと乗っかっているという代物であった。

「お母さん、あれ何？」

母親は、それを「ソフトクリームというアイスクリームの親戚みたいなもの」と教えてくれた。

「なにいー、あいすくりーむの親戚だってえー。」

幼児の私が俄かに色めき立つのは当然であろう。そう思っで見れば見るほど、前の子供の食っている「そふとくりーむ」というものがうまそうに見えてくるではないか。さて、ここで普通の子供ならば「自分もあれが欲しい。」と即座に要求することであろうし、根負けた親は「仕方がないわねえ。」などと言い、注文の追加のために「メイド服」のおねいさんを呼ぶことであろう。

ところが、私は昔からひねくれたガキなので、「おのれがそんな子供っぽいものを欲しがっていると思われるのが嫌だ。」と思って口に出さない一方、うちの両親も、「しつけのた



め」というよりもむしろ「自宅の予算のあり方」を理由にして何も言わない。しかし、本音のところでは「わたくしは、あの、そふとくりーむとかいうものが猛烈に欲しいいいい。」ので、その男児をものすごい目で睨みつけていたため、彼は理由が分らないまま非常に食いにくそうに、私の視線を避ける努力を強いられていた。うう、すまん、あの時の男児よ。その後、何らかのトラウマによってソフトクリームを見ただけで自分の人生が漠然と暗くなってしまったかもしれない。だが、きっと今では君もええ中年おやじになって、もはやソフトクリーム自体食いたくないだろうて。

と、このような激しい心の葛藤がありつつ、おのれの目の前によくやって来た「お子様ランチ」である。しかし、やっぱり「そふとくりーむ」は欲しかったのお。ぶつぶつ。

それでも私はうれしかった。例の、子供用の背の高い椅子に座りエビフライだのハンバーグだのプリンだのを一度に食べられるなんて、この世の天国じゃないか。チキンライスチキンライスの小さな山に刺さっていた「三越」だか「そごう」だかのマーク入りの紙の旗を大事に持って帰って「お宝箱」に入れておいたくらいだから、そりゃあ本当にうれしかったのだろう。

時は流れ、もはや私がどこで何を食べようが、もちろんどれだけソフトクリームを食いまくろうが、親どころか誰も怒らなくなった。ただ、職場の健康診断で悲しい気分になるだけだ。時々出かけるファミリーレストラン(略して「ファミレス」やね)でも、相変わらず私はメニューを広げては迷いまくっているが、もはや「お子様ランチ」は12歳以下限定なので選べないし、あの小さな子供用椅子にも座りたくても尻が入らん。今度は逆の意味で選択肢が限られて寂しい。もう「デパートの大食堂」も消滅したし。

ところがだ。先日たまたま入ったデパート「松坂屋上野店」において、「大食堂」ではないが、あれに少し似ている食堂街があったんだよお。おーんおーん。もちろん、あの「会議室にあるテーブル」のようなものはなくて少人数でゆっくりと食事が出来るようになっていて禁煙席も充実。食券をちぎってもらうのではなくて、座席でメニューを見て選べるよ。わあー、うれしいー。上野に来てよかったなあ。

で、いつものように迷いまくった挙句、結局和定食を注文した。これは天麩羅と茶碗蒸しも付いているんだぜ。わはははー。あ、その前にビールの大ビン1本と枝豆を下さーい。それからねえ、この冷奴も・・・はっ。子供の頃の「大食堂」トラウマの反動で、「何を選んでもよい。」という状況になった場合、私は「大衆食堂」か「居酒屋」モードに突入するようになっていたのであった。ああー、これって「おっさん化」。

## 執筆者紹介

橋爪紳也	大阪市立大学都市研究プラザ教授
中條辰哉	大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員
泉 豊祿	Hooters Casino Hotel (ネバダ州ラスベガス市) オーナー
谷岡一郎	大阪商業大学学長・教授
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室長 大阪商業大学アミューズメント産業研究所所長
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	帝塚山大学法政策学部准教授

『ギャンブリング＊ゲーミング学会ニューズレター』No.11

2007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

TEL 06-6618-4068

FAX 06-6618-4069