

ギャンブリング * ゲーミング学会 ニュースレター No.12

Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.12

[記事]

苦悩するウォルト・ディズニー

橋爪 紳也 1

Casino News 2007 Vol.3

中條 辰哉 3

ギャンブル秘写真館<第 12 回>

谷岡 一郎 7

ギャンブルと法律<第 12 回>

カジノのチップの制度的位置づけ

美原 融 10

Do You Know this<第 12 回>

駄菓子屋の当物（あてもの）(2)

梅林 勲 14

[書評]

『輓馬(ばんば)』

岡本 美紀 26

[掲示板]

第 5 回学術大会開催

30

ギャンブリング * ゲーミング学会第 5 回総会について

年会費の納入について

ギャンブリング * ゲーミング学会決算報告

苦悩するウォルト・ディズニー

橋爪 紳也

ウォルト・ディズニーがこの世を去ってからのちに、ひろまった都市伝説の類がある。彼の遺体は本人の意思によって、今もそのままに冷凍保存されているというのもそのひとつだ。永眠してから数週間ののち、みずからが設立したプロダクション幹部が集まる場で、生前に撮影したフィルムを上映、不気味な表情で今後の計画を指示するとともに「近々、また会おう」といって画面から姿を消したというのだ。

最近、『創造の狂気』（ニール・ガブラー 著、中谷和男 訳、ダイヤモンド社）を読んだ。ウォルト・ディズニーの伝記ではもっとも優れたものだと思う。その冒頭で、著者はこの「ウォルト・ディズニー冷凍伝説」に関する真実を紹介している。実際は氷詰めなどにはなっておらず、茶毘にふされ墓地に永眠しているのだと明かす。ただウォルトとの別れを惜しむ人々の心が、二〇世紀を代表する「不死の偉人」として彼を神格化したかったのだろうとみる。

確かにウォルト・ディズニーは神格化に値する人物かも知れない。しかし科学者や政治家ほどに、伝記が数多くあるわけではない。もっとも著名な先例が、生涯を「巨大なからくりでつくられたイリュージョン」と酷評した『闇の王子ディズニー』（草思社）だろう。ウォルトは傭兵であり偽善者であり、「彼の魔法の腕は、触れたものを芸術ではなく黄金に変えてしまう」といった類の記述が目につく。

これまでのディズニー伝は、好意的に過ぎる英雄伝と、悪意に満ちた俗説のいずれかの極論でしかなかった。対して『創造の狂気』は、あきらかに一線を画する。過剰に称賛もせず、過度に否定もしない。ディズニー社の全面的な協力を仰ぎ七年を取材に費やし、客観的に、誠実に事実を紡ぎ出してまとめたものだ。

そこに描かれているのは、圧倒的な業績を成し遂げた偉人という姿である。と同時に、時に仲間と別れて孤立し、しばしば苦悩の日々を送ったひとりの人間であるウォルト・ディズニー像も呈示している。

ウォルトは 1901 年、中西部の村で産まれた。漫画家の職を求めてカンザス・シティに移り挫折を重ねる。西海岸にあって成功したのちも、農村への郷愁と都市的な生活との調和をはかるような作品を世に送った背景には、民衆のなかに生まれ、都会で過ごした若い日の経験がある。

やがて動画制作のプロダクションを起業、先例を繰り返すことを嫌うウォルトは、常に新しい表現に挑戦した。彼の作品の多くは、公開時には最先端でありながら、やがて古典となる。

動きを誇張する従来のアニメから脱し、登場人物の性格や行動を設定、見る者の感情に訴えるストーリーを捻出した。また色彩豊かな描法は、アニメをグラフィックアートの域に高めてゆく。企画を練る際には、粗筋を書いた大きな紙に募集したギャグを張りつけていって、社員参加型で細部を詰めたという挿話も面白い。ミッキーやドナルドダックといった人気キャラクター、『白雪姫』などのヒット作を世に送るが、利益は次作に費やすばかりで、常に金策に困り果てていたというから意外だ。

郷愁を誘う『ポリアンナ』、英雄を再評価する『デイビー・クロケット』、動物保護の世論を喚起した『あざらしの島』など、実写映画でも新たな意味を呈示した。いっぽうで普及はじめたテレビの可能性に早くから着目した先見の明もあった。

映像の世界だけではない。乗り物や見世物の類で構成された遊園地を、物語性豊かなテーマパークへと転身させた。晩年は、雑然とした計画性のない現実の都会への批判から、理想的な都市環境を無から築く仕事、フロリダにある「実験的な元型としての未来都市（EPCOT）」の創造に想いを注いだ。ウォルトは、エンターテインメントの世界に自身の「王国」を築きあげた。SF 作家レイ・ブラッドベリから受けたロスアンジェルス市長選への出馬依頼に対して、すでに「王者」である私がなぜ「市長」などにならないといけないのかと断ったという逸話が紹介されている。

ウォルト・ディズニーは「秩序の長」であったと、『創造の狂気』の著者ニール・ガブラーは結論づける。極端に異なる価値観に折り合いをつけ、調和をはかる能力に長けていた。

伝統的な共同体を再評価しつつも、因習の打破にも気を配った。農村と都市、個人と共同体、保守主義と自由主義など、極端に異なる価値観に折り合いをつけた。実際、手法にあっても、音楽と映像との融合、ひいては尖端のテクノロジーと表現文化とを融合するための創意と工夫を惜しむことはなかった。結果として、映画、テレビ、テーマパーク、音楽、出版、漫画、キャラクタービジネスなど雑多なメディア関連産業を、ひとつの企業ブランドに世界で始めてまとめあげてみせた。従業員には象徴的な存在であるウォルト・ディズニーの名を売ることが仕事であるといっただけでなかったという。

いかなる苦境に直面しても不断の努力で、新たな価値の創造を継続した突破してきた彼の人生に驚かない人はいないだろう。「世界で最も著名なアメリカ人」であったウォルト・ディズニーの生き様は、20 世紀の大衆文化そのものであり、かつエンターテインメント・ビジネスの本質とはいかなるものであるのかを体現していると思う。それは一言でいえば、世界の人々が抱く「極端に異なる価値観」をも、ひとつの楽しみや感動のなかにおさめきするという意志にほかならない。

Around World—世界のカジノ情報 (IGWB July 2007 より)

スウェーデンでの選挙公約

スウェーデン政府の選挙公約である「ゲーミング業界における独占（モノポリー）の廃止」が事実上、実施されていない。スウェーデン財務省は、ライセンスシステムを改革することにより一般企業に対してゲーミング市場を開放するとしているが、ライセンス取得条件が厳しすぎて申請することすら難しいのが現状である。

現在、スウェーデンの宝くじとゲーミング市場は、巨大企業「Svenska spel」により依然として独占された状態である。ゲーミング・インテリジェンス・グループによると、政府が市場開放に積極的でない背景には「Svenska spel」がもたらす莫大な売上が理由ではないかとコメントしている。業績の良い企業にゲーミング市場を任せる方が得策との判断なのか、それとも単なる癒着なのかは定かではない。

現在、スウェーデン政府は「Svenska spel」に対して、ゲーミングに関するマーケティング活動を減らすことや新しいゲームの開発を命令することで、市場の独占を容認している矛先をかわそうとしているようだが、実質的なギャンブル市場開放のメドはまだ立っていない。

PBLのラスベガス進出

オーストラリアのメディア王、ケリー・パッカーの息子であるジェームス・パッカーが経営するPBL(Publishing and Broadcasting Ltd.)が「クラウン」ブランドのカジノをラスベガスに建設するためにテキサス州のデベロッパ、クリストファー・ミラム(Christopher Milam)とのパートナーシップを締結した。ミラムはラスベガスのサハラホテルに隣接するウェッティング&ワイルド・テーマパークの株式(ストックオプション)も所有している。

クラウン・ラスベガスは客室数5000室、25,000スクエアフィートのカジノに加え、625,000スクエアフィートのショッピング、レストラン、エンターテインメントやコンベンション施設を計画し、4年後のオープンを目指している。

この他、PBLは今年4月に\$250ミリオン(約290億円)の巨費を投じFontainebleau Resortの19.6%の株式を取得し、ラスベガス・ストリップ通りの北に2009年のオープンを目指しカジノ計画を進めている。

このようにアメリカにおけるカジノ計画は着々と進んでいるようだが、ネバダ州でカジノ経営を行うためのゲーミング・ライセンスがパッカーに対して認可されていない。理由は、パッカー一族が、過去に行ったマカオ・カジノ建設に関するローレンス・ホー(スタン

レー・ホーの息子)とのパートナーシップの内容について細かく調査されているためである。スタンレー・ホー一族は、犯罪組織などとの関係も取り沙汰されており、ネバダ・ゲーミング・コントロールボードはPBLに関するあらゆるパートナーについて調査するとコメントしている。

マカオ・カジノの危機

今年の5月、1700人の招待客を集め、クラウン・マカオがオープンした。36階建てのタワーには216部屋と220台のテーブルゲーム、500台のスロットマシンを完備したカジノである。オープンして間もないのだが、すでに大口のカジノVIP顧客からのテーブルゲームの売上は下降しており、顧客獲得のためのマーケティング戦略の変更を余儀なくされている。

モルガン・スタンレーのゲーミングアナリストは、マカオにおける2007年度のテーブルゲームの売上は22%減少すると予想しており、2010年には50%のマイナスと分析する。

マカオ・カジノ危機の理由は2つあるが、1つ目は限られたカジノVIP顧客を多くのカジノが奪い合うこと、2つ目は、2010年にオープンするシンガポールカジノが、低税率を基にした魅力的なプレイ条件を武器に中国人顧客を集客すると予想されているからだ。

対策としては、大口カジノ顧客以外の一般カジノ顧客からの売上をいかにして増加させるかがマカオ・カジノ産業の今後の最重要課題となる。

インディアンカジノの売上

アメリカにおけるインディアンカジノの2006年度の売上が11%増加し、\$25.1 billion (約2兆9000億円)となった。ナショナル・インディアン・ゲーミングコミッション(NIGC)のフィル・ホーゲン会長によると、2001年から2006年を比較すると約2倍の売上となっている(2001年度\$12.8 billion)。

現在、全米28州で387軒のカジノが営業を行っており、更なる発展が予想される。

スイスカジノの売上

2006年度、スイスにある19軒のカジノの総売上が宝くじの総売上を初めて上回った。カジノの売上(勝ち)は前年度比9.2%のプラス成長となり、カジノ総売上(勝ち)は9億5千5百万スイスフラン(約995億円)となった。これに対して宝くじの売上は9億スイスフラン(約900億円)に留まった。

スイスカジノの売上増加は、賭け金の上限に対する規制緩和により高額のお金を賭けることができるようになったことが1つの要因であるといえる。

韓国カジノの顧客戦略

韓国でカジノといえば1968年にカジノ産業に参入したパラダイス・グループがすぐに思い浮かぶ。2001年にはインチョンにあった古いカジノを買収し、現在、4つのカジノを西洋式の経営方法で運営している。個々のカジノの規模は決して大きくないのだが（スロットマシン40台、テーブルゲーム59台）、海外顧客から確実に収益を挙げており、その中心的な役割を果たすのがセブンラックカジノとなる。

韓国カジノ（カンウォンランドを除く）には韓国人の立ち入りが禁止されているため収益の大半を外国人に頼っており、その内訳は54%が日本人、香港人が6%、中国人が5%となっている。現在、韓国カジノはディナーショーやパーティー、トーナメント（ゴルフ、バカラ）などの様々なイベントによる集客や日本人カジノVIP顧客のロイヤリティー向上のための販売促進を日本で展開している。

しかしながら、韓国カジノ業界では早くも日本カジノの合法化による影響が懸念され始めている。もし日本カジノがオープンすれば54%の収益源である日本人顧客がもたらす売上にはマイナスの影響を与えることは間違いない。

この点についてグランド・コリアン・レジャーグループのCEO、JUNG-SAM Park氏は、「日本カジノが合法化されることでカジノ産業自体の成長と発展も見込まれ、長期的な視点に立てば好影響を与えるのではないかとコメントしている。

将来の対策としては、中国人顧客の集客にシフトする戦略も考えられるが、そのセグメントにおいてはマカオが有利であることは明白なため、有効な戦略かどうかは疑わしい。

「韓国文化の体験」を戦略の柱とした特徴のある戦略がますます重要となるようだ。

コントロールへの幻想

中国人ギャンブラーは、カジノに勝つことができると信じている。この幻想は映画「God of Gamblers」などの映画でも描写されており、この他にも50本以上のギャンブル映画が人気を博している。また、ブラックジャックとは違い、確率的に攻略法が存在しないはずの「バカラ」で勝つための「戦略本」まで販売されている。

ではなぜ、中国人ギャンブラーはそのような幻想を抱くのだろうか。1つには中国人ギャンブラーは、賭け金や賭けのタイミングを決定する際、「直感」により行うことが多い点が挙げられる。2つの理由としては、中国人ギャンブラーの賭けのパターンと深く関る。中国人ギャンブラーは自分の好きなゲームの流れ（目）が出るまで辛抱強く待ち、その流れが来たときに短期勝負を行うため、たとえカジノゲームに「確率的・長期的負け」が設定してあるとしても、「現実的負け」への不安が欠如することも1つの理由と考えられる。

加えて、中国には風水をはじめとする「運命」、「幸運」などに関する独特な文化や、中国人ギャンブラーの間では様々は賭けに関する「ゲン担ぎ」が存在する。何日の何時にカジノに「入る」、または「入り方」などをはじめ、「服の色や種類」などにも気を使う。「今日

は日柄が良くない」、「もうすぐ幸運が訪れる」、「フロアーのふちを歩くな」など様々である。この他、数字なども勝つための1つの指針となる。例えば、「4」、「14」、「24」は悪い数字であり、「3」や「8」は幸運な数字である。

このような「直感」「ゲーム運び」「運命」「幸運」「ゲン担ぎ」「数字」などが絡み合い、「カジノに勝てる」という幻想に結びつくのである。

中国人ギャンブラーに自分のカジノでプレイしてもらいたいのであれば、彼らの抱くこの「幻想」を理解することが成功するための第一歩となるに違いない。

ウラジオストック

教育関係の仕事で、ロシアの軍港、ウラジオストックに行ってきました。ウラジオストック市は、北海道の海を西に行ったあたり。つまり東アジアみたいなもので、シベリア鉄道のスタート地点です。モスクワまでは約一週間かかるとのこと。ムチャクチャ、暇な人はどうぞ。

写真（①）は、現地の博物館。軍事拠点だったため、いろいろな兵器が展示されておりました。ギャンブルとどう関係があるのかって？少なくとも2点においてです。



（写真①）

まずギャンブルの伝播に歴史上最も寄与したのは、戦争と船の貿易ですが、ウラジオストックの現在の顔は貿易港。日本と直接の貿易を禁じられている国への中継もやっていると聞きました。（大きな声では言えませんが）市内には、私のような犯罪学者には、なじみ深い、ある種の日本車が走り回っております。もうひとつの理由は、戦争こそ究極のギャンブルだということ。むろんこじつけです。

大学の博物館には、やはり遊び道具がありました。予想したとおり、中国の満州あたりのモノが多いようです。



(写真②)

シアトル囲碁センター

突然場所を移して、アメリカ西海岸のシアトル市。ここには日本棋院の支部があります。普及に晩年を捧げた岩本先生の碑が入口付近にありました。



(写真③)



(写真④)

さてここで問題。シアトル Go センターの看板の盤面、ある有名な場面なのですが、わかりますか？答は次回に。わかった人には、正倉院の碁盤チョコレートをさしあげます。

ギャンブルと法律＜第 12 回＞

美原 融

カジノのチップの制度的位置づけ

チップとはカジノ場において、テーブルゲームを遊ぶ場合、賭け事的手段として用いられるあのチップのことである。まず現金を交換しチップに変え、このチップを賭け、勝金もチップでもらい、かつこのチップを現金に変えるという手順を踏む。お金を賭ける行為ならばそのままお金を賭ければ本来事たりるわけだがなぜ一体現金をチップに交換し、かつチップでゲームをするのであろうか。一般的には①チップにて賭けさせることにより金銭感覚をなくすことができる、②金額に拘らずサイズは同じで色だけが異なるため、スタックさせることにより勘定や処理、判断、監視を容易にし、ゲームの進行を早めることができる、③かつ顧客にとっても計算や判断がしやすくなり、多種・多様な賭け方を瞬時にできるようにし、ゲームの効率化を図ることができるということであろうか。現金のお札を用いて賭け事をすればもろに生々しい賭場になってしまうが、色鮮やかなきれいなチップである場合には賭け事をゲームに昇華することができるわけである。

さてこのチップだが、例えば様々な米国の州法では「当該ハウスが発行し、そのハウス内のみで現金交換可能なゲームに使用するための目的をもった一種のトークン¹⁾」等、なんとも単純な定義しかなく、あまり参考にならない。この特色は①特定のハウスにおいてのみ現金交換性を保持していること²⁾（ラスベガス等では近隣カジノのチップを使ったりできることもあるが、保証された行為ではない）②現金交換の時間的効力は発行したハウス次第であること（但し将来に亘り現金交換することを宣伝にしているハウスも多い）、③ハウス側から見た場合、現金と同じで、現金とチップを交換する行為は、後刻チップを現金に換えることのできる等価交換であって、チップを販売しているわけではないこと（もっとも顧客がこれを記念に持ち帰り、長期に亘り使用しないとすれば等価交換ではなくチップの販売行為になると考えることが適切であろう。勿論将来の時点でこれを換金したり、そのままゲームに賭けたりすることもできる³⁴⁾）等になる。

¹⁾ より一般的な概念としてはトークン（Token）と呼称し、この中にテーブルで利用されるチップやスロットマシンで利用される金属製のトークンであるコインも含む。後者に関しては、現代的なカジノでは無くなりつつある。現金とトークンの交換は、ケージ、テーブル、キャッシャーステーション等、多様な場所で、多様な手法により容易く実現できることがカジノの特徴になる。勿論カジノの外では現金交換はできない。

²⁾ 現金交換可能なチップを negotiable tip というが、現実には現金交換不能なチップも存在する。トーナメント等で特定の状況においてのみ利用できるチップはチップ自体がその目的のためだけのチップを使用し、これらチップは現金交換の対象にならない場合もある。

³⁾ 会計的にこれをどう処理するかに関しては配慮が必要となる。例えば、ハウスによるチップの発行額と実際に換金されていないチップ額との差異は、顧客が持ち帰ったチップでもあり、一定期間に亘りこれが換金されなかったとすれば、顧客に対しチップを同額で売却したと処理し、収益に計上する、あるいは将来換金されることを前提にした場合、納税後預かり金として処理し、一定期間経過後、収益金とするなど

ところでカジノの施設内で利用されるこのチップは法律上どう位置づけられるのであろうか。カジノの制度設計の議論を政府とした際に生じてきた質問だが、これが結構ややこしい。経営的には明らかに現金と同様の扱いになる。顧客による偽造、あるいは内部者によるかすみとりは明らかに通貨偽造あるいは金銭の窃盗に類するもので、もしかかる事象が生じたらカジノの経営は成り立たない。このような事情によりチップはその製造から保管、使用、破棄に至るまで取り扱い手順が厳格に管理されると共に、全て規制当局による規制の対象になる。この場合、チップは例えば競馬法における勝馬投票券あるいは競輪における車券等とは根本的に異なる。なんとすれば当たり前の話だが、これらは顧客に対し、チャンスを獲得できる投票券を販売しているのであって、一端購入した場合、あたらないければただの紙くずにすぎなくなるからである。もっともチップの場合であってもプラスチックやクレア、セラミックでできたチップの現金との交換可能性を担保し、後刻、等価で現金と交換することを条件に販売していると思えることもできよう。

パチンコの玉もカジノのチップと同様に遊技のためのツールだが、これとチップはどう違うのかはやはり議論の対象となってしまう。パチンコの場合には、顧客がホールから玉を借りてゲームをし、ゲームに勝てば玉が増え、負ければ減るというしかけになる。遊びの為のツールをホールが顧客に貸しているわけで、貸し賃の事を貸し玉料といい、消費税の課税対象となる。遊びの結果として球が増える場合、この球は一定の交換率で商品に交換できるという価値を持つが、ややこしいのはホール外でこの商品が金銭交換価値をもっているという仕組みになる。もっともこの金銭交換価値は極めて限定的、かつ制度的にも曖昧で、カジノのチップとは比較のしようがない。またこの金属製の球を持ち帰る人もいなければ、かかる金属球を偽造しても、確実にペイせず、偽造の価値もない。ではパチンコカードとチップはどうか。パチンコカードは、①特定地域・場所においてのみ利用できること（よそで使うことも技術的には可能なそうだが、現状はそうっていない）、②カードは金銭そのものであって、残額の金銭交換価値は持続すること（即ち、一旦外に持ち出し、後刻これを利用することもできる）、③金銭と同等で、理論的には偽造のリスクもあると共に、金銭消費の仕方を合理化・簡素化するためのツールになっている等の特徴を持つ

の処理になる（これは我が国ではプリペイドカード発行体が長期未使用カード残額を収益計上する手順に類似になる）。最初から全額預かり金として処理できないのは、売上に対し課税行為があるからである。

4 カジノの過半ではチップの色は共通になる。ニュージャージー州の例をとると、白が1\$、赤が5\$、青が10\$、緑が25\$、黒が100\$、紫が500\$で、これ以上の金額の場合はサイズが少し大きくオレンジが1000\$、灰色が5000\$（もっとも5000\$以上は10万\$に至るまで円形のチップではなく、ゲーミングブラックと呼ばれる連番の入った四角いプレートになる）。異なった色のチップを利用するのはディーラーやピット、あるいは監視カメラにとりプレイヤーが幾ら賭けているかを識別しやすくするためもある。尚、チップの色とテーブルのサインをマッチさせることにより一瞬でテーブルにおける最低賭け金額（Minimum Bet）を把握することができる。赤のサインがあれば5\$テーブル、緑のサインがあれば20\$テーブルになる。勿論原則とは異なるテーブルがある場合もある（例えば15\$、10\$など）尚、コネチカットでは10\$は黄色、オレンジが15\$となるそうだ。またなんともややこしいが、ハウスによっては全てのテーブルの最低賭け金に同じ色のサインを設定することもある。

ている。この意味では、パチンコカードとカジノのチップは類似的な機能を持っているともいえる。パチンコカードは制度的にはプリペイドカードでもあり「前払い式証票の規制等に関する法律」に基づく規制の対象になり、その発行や運営には様々な制約がある。カジノのチップもプリペイドカードと同じではないかといわれると、実務的には多様な問題を抱えかねず、おそらく機能しない⁵。

この様に考え始めたらかなり複雑になりそうだが、この問題は平成 18 年に自民党による「我が国におけるカジノ・エンターテインメント導入に向けての基本方針」の策定過程で与党自民党と財務省（国税庁）との間で議論され、その考え方が整理されている。前払証票の規制等に関する法施行令⁶第 1 条に「前払式証票に該当しない証票等」が規定されているが、この三号に「特定の施設又は場所の利用に際し、発行される食券その他の商法等（法第二条第 1 項各号に該当するものに限る）で、当該施設又は場所の利用者が通常使用することとされているもの」との規定がある。カジノのチップはこの例外規定を適用することにより、明確な位置づけを図ることが得策であろうということになる。これにより、チップは前払商標法の対象にはならないと解釈できる。また、これに伴いカジノのチップを特定の場所・条件においてのみ現金交換性がある有価証券と同等のものみなすことが適切であろうということになっている。有価証券であれば、その偽造には厳罰が課される。また、その交換に消費税がかかることも無く、換金性は明確に担保される。チップはパチンコホールの様にハウスがチップを貸しているわけではなく、現金そのものであるチップを現金と等価で交換しているだけにすぎないという解釈をとることになるわけだ⁷。

この有価証券とみなすチップは、お金と同等であるという事情からカジノハウス内での取り扱いはかなり厳格な管理が敷かれると共に、上述した如く、制度上も精緻な規制の対象になる。尚、チップや現金交換は場内の様々な場所で様々な手法により顧客とハウス側でなされることより、チップへの交換の現状把握や勝ち負けの状況、収益の把握等は時間を区切って現金とチップのポジションをチェックしない限り把握できない。交換する全ての時点毎に、あるいは各ゲーム終了毎に全てのポジションを把握することができればリアルタイムで発行量と使用量の推移を把握することができる。但し、分単位で様々なゲームが進行する状況下ではこれは物理的に難しい。もちろんこのチップにRFIDチップを埋め

⁵ 「前払式証票の規制等に関する法律」（平成元年法律 92 号）。問題はもしチップが前払い証票と判断される場合、前払い証票法の対象になり、内閣総理大臣に対する届出や消費者保護の為の発行保証金等の課題が生じることになり、その規制や管理、扱いは既存の法理に準じるということになりかねず、極めて複雑化してしまうからである。

⁶ 平成 2 年政令 193 号。

⁷ これでチップ・現金交換は合理的に解決できるが、そもそも顧客による時間消費としての賭博行為は消費であり、その行動に消費税を賦課すべきではないのかという議論はある。この場合、顧客の絶対消費額、＝損失、即ちハウスの総粗収益に消費税を課す考えになる。諸外国ではカジノ税との関係で総粗収益に付加価値税を課す国も多く、あながちおかしい話とはいえない。

込み、固体識別ができる装置をテーブルに設置すれば確かに電子的に全数リアルタイム把握が理論的に可能となるが、果たして実務的かどうかは懸念が残るところだろう⁸。一方考慮しなければいけないのは、ハウス側がゲームがなされている瞬間にチップの発行量と使用量を捕捉できてないということは、潜在的なチップ偽造のリスクが増すことを意味する。ポジションを正確に把握せずに、巨額の取引を実施していることになるため、偽造をその場で発見できない場合には、いつどこでかかる行為が生じたのか皆目わからなくなるためである⁹。

尚、4~5年前までは、カジノではチップのほかにスロットマシンで用いられる専用コイン（例えば当該カジノのみに通用する1\$のコイン¹⁰）も換金性をもった手段として用いられていた。但し、最近ではコインを用いるスロットマシンは見当たらず、殆どがキャッシュレスマシンの時代になり、キャッシュアウトしても紙でできた換金クーポンしか機械からでてこない。この紙のクーポンはそのまま機械に挿入し、賭け金として使えると共に、キャッシャーや現金交換機で現金化することもできる。もっともこれは単なるバーコードを印刷した紙に過ぎず、一定期間を経れば変質し、かつその紙自体に交換可能期間が明示的に印刷されており、最早、記念にもってかえるどころのものではなくなってきた（もって帰らない方がよい。おそらく半年ももたずに変質し、全くの価値はなくなる）。こうなると単なる金銭の交換スリップ以外の何者でもない。もはやあのお金が落ちる刺激的な音は現代カジノにはなく、静かなものである。これじゃどうも面白みが無いものになってきたと感じるのは筆者だけであらうか¹¹。

⁸ ポジションが決まっているテーブルゲームでは、ICチップを組み込むチップは様々な顧客の賭け金行動の分析に使えるが、ポジションが決まっていないクラップス等のゲームではこれはできない。勿論全数管理によりチップ偽造を直ちに特定できるというメリットはある。

⁹ チップは色、柄、形状、エッジ等通常偽造ができてにくい仕様になっているが、偽造はありうるリスクであることを認識し、あらゆる対応策が考慮されている。

¹⁰ スロットマシンでも昔は市場に流通していた1ドル硬貨を用いていた。1964年以降、この製造・流通が止まり、高額スロットが利用できなくなるという事情が生じたため、カジノ側が当時の連邦財務省の許可を得て、現金の1ドル硬貨に似せたカジノ専用のコインを製造し、スロットマシンに用いたというのが歴史的経緯となる。各カジノ毎に作られたこの1ドルコインは最早利用されていないが、コレクションとしての価値はある。

¹¹ 因みに、将来我が国にできるカジノのスロットマシンは全てキャッシュレスになる公算が高い。硬貨やコインを使うことは管理や監視が複雑になり、リスクも高くなるため、昔の考えを採用すること自体が時代の流れに逆行するからである。

Do You Know This <第 12 回>

梅林 勲

駄菓子屋の当物(あてもの)(2)

駄菓子屋の歴史

駄菓子屋の当物(以上次前号)

紋合わせと魚海老蟹

青森・津軽と石川・金沢に伝わる伝統当物駄菓子

絵合わせと魚海老蟹

「紋合わせ遊び(絵合わせ)」は、江戸期から存在が確認されている当物で、同じような遊びは「魚海老蟹」や「虎、鶏、酒」などという遊びで香港から東南アジア一帯でも見られる。駄菓子屋の「絵合わせ」は、「車(とっこ)」、「丸につる」、「みます」、「丸にやばね」、「しまだ」、「丸にせん」の 6 つの模様や文字が描かれ、周りにはくじが貼り付けてあり、くじを剥がして同じ絵柄が出れば当りでその絵柄に相当する商品やお菓子がもらえるというものである。香港や東南アジアではくじを使わずさいころを 3 つ使う。香港では台紙に「瓢箪(酒)」、「お金」、「海老」、「蟹」、「魚」、「鶏」、タイでは「お金」の代わりに「虎」、ベトナムでは「お金」の代わりに「鹿」が描かれ、さいころにも同じ図柄が描かれる。子供はお菓子を、大人はお金を台紙の上に賭け、3 つのさいころを振って自分の賭けた台紙の図柄と同じ絵が出た数だけの倍数、お金やお菓子を胴元からもらえるというものである。日本でもこの賭博はチョボと呼ばれ、普通の 1 から 6 の目が打たれたさいころ 3 つと 1 から 6 までの数字を書いた台紙を用意して、今でも玄人筋が賭けて遊んでいる。アメリカやオーストラリアではチョボ同様の賭博が「チャック・ア・ラック(Chuk a Luck)」と呼ばれ、さいころ 3 つを鳥籠のようなゲージに入れて振る。





















































チョボの起源は相当に古く隋、唐以前の中国の書物に「樗蒲(チョボ)」という名前が現れている。大正 12 年 5 月発行の宮武外骨著「賭博史」には、江戸時代の賭博としてお花独楽という六面体の独楽に女性等の絵が描かれた「魚海老蟹」同様の賭博が記されている。同様の独楽賭博は「どんころ」と呼ばれ宮城県に現在でも細々と残っており、独楽の六面には「富士山」、「鷹」、「茄子」、「達磨」、「虚無僧」、「西行」が描かれている。「どんころ」は、独楽一つを回し、表になった絵に賭けていれば 4 倍の配当がもらえる。この他ミャンマーには「レーガウンジー(四匹独楽)」呼ばれる、蛙、豚、鶏、鰻の描かれた四面の独楽を一つ回して行う賭けがあるが、政府の賭禁止策によりほとんど遊ばれなくなったと聞いている。

「魚海老蟹」は、東南アジアではお葬式の際、葬儀費用を集めるために公認される私設カジノの主たる遊びであったり、香港では 10 年ほど前までは朝早くから公園で、大人た

ちが「魚海老蟹」の賭けに興じているのを見ることもできた。しかし、経済の発展に伴いこのような遊びは徐々に消えつつあり、香港や東南アジアでは、当たれば景品をもらえる子供たちの駄菓子屋の遊びに変わりつつある。

「魚海老蟹」は、中国では「フー・ヘイ・ホウ(Hoo Hey How)」、香港では「イウ・ハア・ハーイ」、タイでは「ナーム・トオ・プープラ」、ラオスでは「マック・プーパー」、ベトナムでは「バウ・キュウ・カ・コプ(Bau Cua ca Cop)」、ネパールでは「ラングルブルジャー(Langur Burja・特殊なさいころ)」と地域によっていろいろな名前と呼ばれている。ネパールの「ラングルブルジャー」は、他の国のものと異なっており、さいころには、「王冠」、「国旗」、「ハート」、「ダイヤ」、「スペード」、「クラブ」が描かれる。面白いことにヨーロッパではイギリスに「魚海老蟹」が伝わり、現在でも「王冠と錨(Crown and Anchor)」という名前で遊ばれている。さいころや台紙に描かれる絵は「ラングルブルジャー」とほとんど同じで、「国旗」が「錨」に変わるだけである。「王冠と錨」は、ベルギーのフランダース地方やオランダ、フランスに伝わり、これらの地では王冠が太陽に変化し、フランダース地方では「Anker en Zon」、オランダでは「Het Verboden Spel」フランスでは「Ancre, Pique et Soeil」と呼ばれ何れも「錨と太陽」という意味である。なお、イギリスの「王冠と錨」によく似ているネパールの「ラングルブルジャー」は、東南アジアからイギリスに伝わったものが、インドやネパールの逆輸入されたものと思われる。

この遊びは「大小」という複雑な賭け方をするギャンブルに発展し、現在ではマカオやラスベガスのカジノにおいて、クラップスというダイスゲームと共に人気のあるダイスゲームとなっている。大小の台紙はいろいろなタイプのものがあるが一般には次のようなもので、同じ3つのさいころを用いるゲームでも出目を推測する楽しみがかなり増えている。

単 ODD	     						雙 EVEN						
大 BIG	×150  		×150  <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>1 1</td><td>2 2</td><td>3 3</td></tr></table>		1	2	3	1 1	2 2	3 3	×150   		小 SMALL
1	2	3											
1 1	2 2	3 3											
×2	×8	×24	×8	×2									
17 ×30	16 ×30	15 ×18	14 ×12	13 ×8	12 ×6	11 ×6	10 ×6	9 ×6	8 ×8	7 ×12	6 ×10	5 ×30	4 ×50
													
×4													
×4													

<http://www.h-eba.com/heba/casino/casino05.html>より

「絵合わせ」はくじをひっぺがすところから「ひっぺがし」とも呼ばれ、江戸期から明治にかけては日本全国に見られたが、第二次大戦後関西では早くに消滅し、現在の数字合わせくじに似たスタイルのものに変化する。しかし、東京を中心とした関東地方では昭和 40

年代の後半まで生き残った。特に千葉の流山地方では「とっこ」という名前で大人たちが「絵合わせ」で徹夜をしてまで遊んだという記録が残っている(第二次大戦後は急速に姿を消した)。何れにせよ現在でも行われる駄菓子屋の当物のルーツが「絵合わせ」であることは疑いが無い。江戸期から明治の中頃にかけての紋合わせの隆盛期には、6つの絵柄だけでなくたくさんの絵柄の中から一つのを当てるといってほとんどくじ引きに近いものまで現れる。また、古いものには四角の升目に紋が描かれるのではなく、丸い大きな円を少ないもので6つ、多いものでは20近い数の扇形で区切ってその中に動物の絵などを描き、くじを引いたり円の中央で独楽を回して、独楽が倒れて指した部分の絵を当りとするものもあった。

紋合わせのいろいろ(http://www.asahi-net.or.jp/~rp9h-tkhs/dg_monaw.htmより)





魚海老蟹の台紙とさいころ

香港・シンガポール

(<http://210.150.246.43/game.hp/ebikani/>、<http://membres.lycos.fr/arjan/hoohey.htm>より)



ベトナム(<http://210.150.246.43/game.hp/ebikani/>より)



タイ(<http://210.150.246.43/game.hp/ebikani/>、<http://membres.lycos.fr/arjan/hoohey.htm>より)



ネパール(<http://averweij.web.cern.ch/averweij/nepal.htm>より)



イギリス(<http://www.boardgamegeek.com/>、<http://averweij.web.cern.ch/>より)





オランダ(<http://www.boardgamegeek.com/>より)





青森・津軽と石川・金沢に伝わる伝統当物駄菓子

現代でも仙台には仙台駄菓子と呼ばれる伝統駄菓子が残るが、名前は駄菓子と呼ばれるものの歴史ある和菓子の一つになってしまっている。これに対し青森には今でも伝わる当物駄菓子として「大王」や「あん玉」というものがある。2006年11月18日付日経新聞(夕刊)「タ&Eye」では青森の当物駄菓子が詳しく紹介されている。青森市内のショッピングセンターの一角に昭和にタイムスリップしたかのような風情のその名も「だがし屋」という店があり、数え切れないほどの駄菓子とおもちゃが並び、その中でも目を引くのがくじで引く駄菓子の一群だそうである。一回10円から20円の梅やきなこのお菓子から3回140円の手の込んだものまで、主に親子連れが買いに来るが親の方が夢中になるという。

「大王」(だいおう)



(<http://marugoto.exblog.jp/>より)

「あん玉」(あんだま)



弘前の佐藤製菓は「大王」をただ1軒50年以上作り続けている。白あんと桃、黄、緑に着色したあんを組み合わせ木型にはめて作るもので、桃一色の小ぶりの「子」、やや大きい四色使いの「親」、さらに大きい四色使いの「大王」の三種類に分かれ、親と大王はく

じで運よく当たった人がもらえる。「あん玉」は、割ればさらにその中に色の付いたあんが入っていて、その色に応じ別のあん菓子がもらえるもの。一等は赤いあん、二等は青、三等は黄色、四等は白で、それぞれ一箱 50 個入りの中に一等 2 個、二等 2 個、三等 4 個、四等 10 個入っていて、残りは何も入っていないはずれ玉である。佐藤製菓には社長佐藤助一氏の考案した「いも当て」というものもある。

最近これらの伝統当物駄菓子は、スポーツクラブや地域の集会、職場の忘年会、家族パーティ用に注文が入ることが多いとのことである。青森では「親戚が集まるお盆や正月におばあちゃんが『大王』などを用意して駄菓子パーティになるが、子供達は口に合わないようでもっぱらくじを引くだけで、食べるのは親だという」、30 代の女性の言葉が日経新聞に紹介されている。残念ながら佐藤製菓の作る「大王」、「あん玉」、「いも当て」は 10 月から翌年の 5 月の連休明けまでしか販売していない季節物で、いつでも手に入るわけではない。正月に青森を旅行される方は是非これらの当物駄菓子を楽しんできて欲しい。

「いも当て」(いもあて)

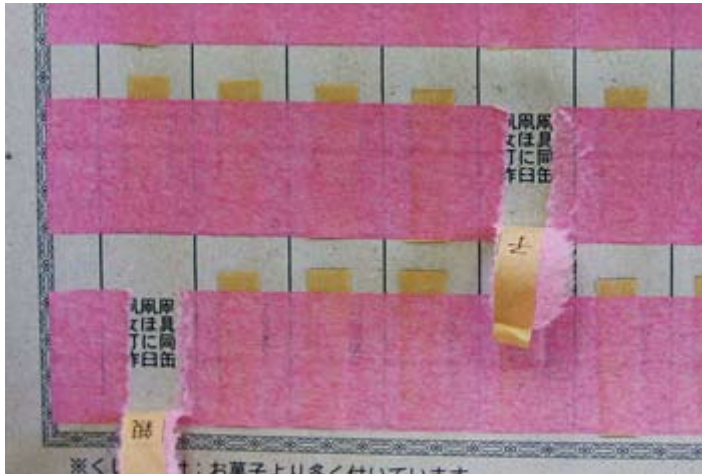


(<http://marugoto.exblog.jp/>より)

「大王」や「いも当て」のくじ



(<http://1207aoimoriblog7.fc2.com/blog-entry-824.html>より)



(<http://marugoto.exblog.jp/>より)

石川県金沢市においても江戸期から伝統的な当物駄菓子が残っている。創業嘉永 2 年 (1849 年) の金沢の老舗和菓子店「落雁諸江屋(らくがんもろえや)」が作る「福徳せんべい」と「辻占(つじうら)」がそれである。「福徳せんべい」は、俵や打ち出の小槌をかたどったもち米のせんべいの中に泥(土)人形や砂糖菓子が入っているもので、泥(土)人形は天神さんや招き猫など 20 種類、砂糖菓子は 10 種類がある。このお菓子は文化 6 年(1809 年)に金沢城二の丸を新築する際に加賀藩主前田斉広(まえだなりなが)が祝賀用として作らせたのが始まりだといわれている。明治期には正月の縁起菓子として金沢市内のお菓子屋が競って作ったが、現在「福徳せんべい」は落雁諸江屋のみが作る加賀の郷土菓子となっている。

「福徳せんべい」に入っている泥(土)人形は、その名も「福徳」と呼ばれ、現在では郷土玩具コレクターの収集アイテムの一つになっている。「福徳せんべい」は、今でいう食玩の一種であり、明治、大正期にはお菓子屋が競って様々な種類の「福徳」を考案し、せんべいを開けて何が当たるかは当時の子供たちの正月の大きな楽しみであった。

福徳せんべいの中に入っている土人形



左: <http://ch02912.kitaguni.tv/e113902.htm> より

右: <http://www.kanshin.com/keyword/1072756> より



諸江屋ホームページ(<http://www.moroeya.co.jp/>)より

お菓子の中におまけの玩具が入っているもので最も名前が売れたものは「チョコエッグ」だが、このような食玩系のお菓子は明治期の駄菓子屋でもよく売られていたようだ。有名なものに鉛めんこがある。車や飛行機などの乗り物や武者の形をしたものから、丸い形のものまで様々な種類のものがあり、今でいうメダルのようなものである。この鉛めんこを駄菓子の中に入れて売るのが流行した。子供たちはお菓子が目的より中身が欲しくて小遣いさえあれば駄菓子屋に鉛めんこを買うために通った。薄いメダルのようなものなので、紙のめんこのように相手の鉛めんこに打ちつけて裏返すと相手のものが取れるという遊びが流行ったが、鉛が有害だということで規制されると瞬く間に紙のめんこに取って代わられて消滅した。鉛めんこは明治13年頃から日露戦争の頃までの約20年間作られたが、現存するものが少なく骨董市場に出回ると馬鹿のように高い値段が付く。

ところで我々が知るのは紙で作られためんこ(べったん)だけだが、現在のように紙めんこが主流になるまでには、江戸期から様々な素材のめんこが存在した。最も初期のめんこは硬貨そのものをめんこにしたものだが、次に泥や土で作った泥めんこと呼ばれるものが日本各地で作られるようになる。泥めんこはおはじきのように使われることが多かったようだが、現在でも福岡に行けば郷土玩具の一つとして手に入れることが可能である。この他「ガラスめんこ」、「ブリキめんこ」、「アルミめんこ」、「板めんこ」といったものや、紙のめんこでもままごと遊びなどに使われるおもちゃのお金は「お金めんこ」と呼んだり、とんとん相撲の力士だけを「相撲めんこ」と呼んで売っていたりした。昔の時代劇映画の一場面をそのまま絵柄にしためんこは写真を使っているので「写真めんこ」と呼ばれたが、昭和30年代頃までは神戸に「写真めんこ」を使った面白い遊びが残っていた。どのような遊びかというと親対子の勝負になり、親が裏向けた「写真めんこ」の前に子が1枚裏向けて「写真めんこ」を付ける。親は勝負する相手を決めてお互いのめんこを表向けるが、勝負は「写真めんこ」に映っている人の数の多い少ないで決せられる。役札があり絵柄に「雪」や「月」などが入っていれば人数の多寡に関係なく勝てる。どちらも役札なら人数

で勝負するが、忠臣蔵の討ち入りシーンを映している「写真めんこ」は最強である。

鉛めんこ(東京埋蔵文化財センターホームページ(<http://www.tef.or.jp/maibun/>)より)



さて話は金沢の駄菓子に戻る。もう一つの伝統的な駄菓子「辻占」はもち米で作った福寿草の形をした甘いお菓子の中に、「かならずおいで」や「のってほしい」、「よいへんじ」などの不思議な言葉が書かれた図のような紙が入っている。金沢では元旦に「辻占」を食べてその言葉から新年を占ったそうだが、今では少しエッチな言葉が出てくる大人の言葉遊びにもなっている。江戸期の辻占は遊郭の遊びで、辻占を引いて良いのを引くとお目当ての人と遊べたということで、金沢の辻占もこのような理由から艶っぽい言葉が入ったりしているといわれている。なお、フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』には、「辻占」に関して次のような説明がある。

「元々の辻占は、夕方に辻（交叉点）に立って、通りすがりの人々が話す言葉の内容を元に占うものであった。この辻占は万葉集などの古典にも登場する。類似のものに、橋のたもとに立って占う橋占（はしうら）がある。夕方に行くことから夕占（ゆうけ）とも言う。偶然そこを通った人々の言葉を、神の託宣と考えたのである。辻は人だけでなく神も通る場所であり、橋は異界との境をなすと考えられていた。京都・一条堀川の戻橋は橋占の名所でもあった。

大阪府 東大阪市の瓢箪山稻荷神社で今も行われる辻占は、通りすがりの人の言葉ではなく、その人の性別・服装・持物、同行の人の有無、その人が向かった方角などから吉凶を判断する。まず御籤で1～3の数字を出し、鳥居の前に立って、例えば御籤で2が出れば2番目に通った人の姿などを記録する。その内容を元に宮司が神意を伺うのである。

江戸時代には、辻に子供が立って御籤（これも一種の占いである）を売るようにな

り、これも辻占と呼んだ。前述の辻占とは独立に発生したもので、直接の関係はない。さらに、辻占で売られるような御籤を 煎餅に入れた 辻占煎餅（フォーチュン・クッキーはここから派生したもの）が作られ、これのことも辻占と呼んだ。石川県の 金沢市には正月に色とりどりの辻占煎餅を、縁起物として家族で楽しむ風習があり、現在も和菓子店における辻占の製作風景は、年末恒例の風物詩となっている。」

金沢の辻占(つじうら)



<http://sweetsmemory.blog47.fc2.com/blog-entry-313.html> より

書評

北海道新聞社編『鞍馬(ばんば)』

(ばんえい競馬写真集)北海道新聞社(2006 年)

1,429 円＋税

岡本 美紀

「みどりのマキバオー」という漫画を知っていますか？当然、知っていますよねえ。ほら、『週間少年ジャンプ』で連載していた。つの丸というお人が描いていた。え、知らない？知らない人は、先生、どんどん置いてっちゃいますからね。

とにかく、私はこの「マキバオー」が好きで、コミックスだって全巻揃えちゃってますからね。主人公は、もちろんこのマキバオーですよ。え、マキバオーって何だって？もう本当に、先生、置いてっちゃいますよー。マキバオーってえのはこの漫画の主人公でね、もともとはサラブレッドの子馬なんだけど大きな犬くらいのサイズしかない、馬としては小さな真っ白い馬でね、苦難の末に中央競馬の一流の競走馬に育ってゆく話でね、特にね、馬と言わず人間と言わずねずみと言わず、この漫画に出て来るありとあらゆる生き物が、みーんなお互いにべらべらとしゃべりまくって主義主張を行うところなんざ、ディズニーだって真っ青ってもんでさー……。あつ。おーい皆さん、ちゃんとして来きて下さいねー。

さて、数年前のこと。何かの用事で北海道に出かけた私でありました。大阪・伊丹空港から北海道・新千歳空港に飛んでゆくわけではありますが、当時、「航空機の実験」が多発しており、

「心の片隅に一抹の不安がないと言えようそになるでしょう、わたいらは。」

という顔つきをして、私ら乗客は搭乗しておりました。ドキドキドキドキ。が、

「……動かない。」

離陸時刻になっても、自分の飛行機が動きやがらないのですよ。30分経ってもそのまんま。遠くを見ると、色とりどりの飛行機たちが滑走路の上で大渋滞を起こしておって、

「わしら、一体どないすんの？この混みよう、朝晩の阪神高速と一緒やん。」

と言いたげに、うつろな目をして並んでいるのです。

「えっ。何で。どうして。誰か、誰か理由を教えてー。」

でも、エエ歳こいた大人は決して騒いだりしないものです。おほほほー(ひきつるバカ笑い)。

結局、1本の滑走路の上に航空機の油が漏れて使用不能状態になったため、もう1本の滑走路で全離陸をまかなうため、このような順番待ち状態に陥ったということらしいので



すよ。で、ようやく自分の飛行機が滑走路へごろごろと動き出した時、整備員の皆様が帽子を振って笑顔で送り出してくれるわけですが、「航空機の実数は多い」という時期が時期だけに、

「もしもこの飛行機がこれからどこかで落っこちた場合、今、ことさら満面の笑みでわざとらしく手を振り返す私の姿を見た彼らは、きっとしばらく寝覚めがさぞ悪かろうてなあ。あはあは一。」

と力なく思う、いけずな私でありましたよ。

と、実に大げさに北海道に到着した私でありまして、飛行機事故の心配もすっかりと忘れまくり状態で、カニも食いじゃがいもも食いアスパラガスも食いサッポロビールも飲みマルセイバターサンドも買いロイズの生チョコレートも買いバター飴も買い鮭とばも買い少一し仕事もしたもののじゃった(仕事、少し・・・)。

さ、時間が空きましたよ。どうしましょう。おお、そうじゃ、北海道名物をひとつ忘れておったよ。まだサッポロラーメンを食っとらん、バターにみそが入ってコーンものってうまいよなーでも塩も捨てがたいよねえ・・・じゃなくて、まだ「ばんえい競馬」を見ていないのです。

私は基本的に賭け事はしません。ゲームや賭け事に関する才能が無いのだろうと思います。だいたい、幼稚園にも行かない頃に、年上の兄貴やいどこに散々「バンカース」でお金(おもちゃの)を巻き上げられ借金まみれにされたのがトラウマになっているのかも知れんなあ。あー、くそー、今頃ハラ立ってきたぞー。

しかし、ばんえい競馬はいつペン見に行きたかったのですよ。マジで、「ばんえい」は北海道独特の競馬であって一種の北海道名物でしょうし、私の好きなあの「マキバオー」が日本一小さい競馬馬ならば、ばんえいのお馬たちは日本一大きな競走馬なわけで、早く走った馬が誉められるのが通常の競馬ならば、重いそりを引っ張って坂を駆け上がる馬力(ああ、これこそがほんまの馬力やねえ)を身に付けた馬が誉められるのがばんえい競馬なのですね。

その日、ちょうど開催していたのが岩見沢競馬場で、JR の札幌駅から函館本線に乗って岩見沢まで行くのですが、普段ちまちました京阪神に暮らしているため北海道の広さが全く分からない私は、一駅の区間が半端じゃなく長く、いくら乗れども一向に目的地に辿り着けない上、遠くに地平線やら白樺林やら、近くに自生のラベンダーやら熊笹やらが繁茂するという光景にいちいち感動していたものだもんで、ようやく(と言っても40分くらいだけどね)岩見沢の駅に着いた頃には、すでに生命値が低下してへろへろだい。でも、駅のホームにおいて、ばんば馬がでっかいそりなんぞを引っ張っている像がでーんと置いてあるのを発見しては再び感動の嵐って、これじゃあますます体力が無くなるってもんだよなあ。はっはっ。

競馬場まではバスで行くことにして(実は、私は、電車やバスに乗りたがる乗り物オタク

だ。ディーゼルカー萌えー)、もちろん座席は一番後ろの窓際に決まってるではないか。わー、道がすんごく広ー。うちの近所じゃわざわざホームセンターに行って買ってこなくちゃならないお花どもが、ここでは何気なく道端にわんわんと咲いておるがな。おー、どこのお家にも雪かき用の大きなシャベルがあるよ。わー、川の名前がカタカナだー。はあはあはあ。またもや、バスに乗るだけで興奮しっぱなしで、生命值ダウン。これから一体どうなるのか、私。

競馬場にはすでに大勢のお客がいて、皆さん入り口で買った「ばんえい競馬新聞」を広げ予想に余念がないのですが、博打ベタのわたしの関心は、ただひたすら「ばんえいグズ」に釘付けた。やったー。早速、ばんば馬のぬいぐるみ、携帯ストラップ、カンバッジ、キーホルダーをゲットだぜ(ポケモンか)。しかし、何かしんどいのう。おお、そうじゃ。いらん興奮をして無駄に生命值が落ちている上に、朝から何も食っとらん。

で、たこ焼きととうもろこし焼きを食うことにしましたが、それが何か？あ、関西人だって北海道でたこ焼きを食うこともあるんですよ。このたこ焼きがまた、油で軽く揚げたあるので、外はカリッと中はトロツとしていて、ああ、うま・・あ、こらー、あっちに行けー。えーい、これはわしのやぞー、シッシッ。などと、昆虫(ハエ)と本気で戦いながら食事をするというのも、アウトドアならでは。

さて、競馬場ですから、ばんえいにもパドックがあります。ここで、これからレースに出るお馬さんたちの様子を見ることにしました。

「でか・・。」

ばんば馬を生まれて初めて真近で見た私の、しごく単純な感想であります。どのお馬も見上げるばかりの超巨体で、おまけに、一昔前に女子高校生が履いていた「ルーズソックス」のように脚からひずめを覆うように長い毛が生えています。これで北海道の寒さも防げようってもんだ。

普通の競馬は観客がスタンドで遠くから眺めるものですが、ばんえいはそんなにケチケチしないよ。もちろん、スタンドだってあるのだけれども、大抵のお客さんたちは馬場のすぐ傍まで出てきて、お気に入りのお馬の応援を行うのであります。ばんば馬は重たいそりを引きつつ二つの小山を越えて行くわけですが、あんまり重いので途中で休んだりもする。そのすぐ傍にいて、お客のおねいさんが北海道弁で馬に叱咤激励を行い、もちろん騎手のおにいさんたちもポイントでムチをくれ、場内アナウンスのおにいさんの声にも力がこもり、ようやく、やっとのことで最後の坂を上りきって下った馬がゴールまでそりを引き終わってレースは完了するのです。はあー。見ているこちらのほうが力入るよなー。はふーはふー。

帰りの飛行機の時間があつたため数時間しかいられなかった岩見沢でしたが、札幌以外の北海道の街を見たこと、中央・地方競馬じゃない特別な競馬レースを直に見たこと、非常に強烈な印象が未だに残っております。それに、ああ、あのたこ焼き、うまかったよな

あ・ ・ ・ っ て、食べ物 の 記憶 だけ かい。

しかしながら、この岩見沢競馬場におけるばんえい競馬は2006年に休止されました。そもそも、ばんえい競馬自体が、集客が振るわないということで、もはや帯広競馬場のみでの開催となっております。玩具のように小さいマキバオーがなりふり構わず中央競馬で活躍するからこそ「みどりのマキバオー」は面白くて、見上げるようにでかいばんばが誇らしげに重いそりを引き、お客の目の前を鼻息荒く土煙上げて通り過ぎてゆくからこそばんえい競馬は面白いのでしょう。浪花節的かも知れないが、楽しんであっさり暮らすより、泥臭くてしぶとい暮らしのほうがおもしろいかも。

執筆者紹介

橋爪紳也	建築史家・ゲーミング＊ギャンブリング学会理事
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
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.12

2007年10月31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