

ギャンブリング＊ゲーミング学会 ニューズレター No.16

*Japan Academy of
Gambling & Gaming Studies
Newsletter No.16*

[記事]

ギャンブルと法律 <第16回>

カナダ・カナワケ部族の憂鬱

美原 融 1

セカンドライフの現状

松村 政樹 5

韓国オンラインゲーム産業の発展要因とその事情

孫 聆範 8

400年前の中将棋駒を再発見

古作 登 12

韓国の人気ドラマと青少年の花札シンドローム

梁 亨恩 15

茶香服体験記

高橋浩徳 23

世界の将棋・チェスの伝播

岡野 伸 26

[掲示板]

27

第6回シンポジウムの予定

年会費の納入について

カナダ・カナワケ部族の憂鬱

モホーク・カナワケ(Kahnawake)部族とはカナダのモントリオール近郊、セントローレンス川沿いに位置した居留区に在住する原住民(インディアン)部族である。この何の変哲もない部族の居留地の住民は8000名程度になり、観光施設も人を呼び込む施設も全くない。写真だけみると、のどかな田園あるいは自然地帯になり、特段注目しなければおそらく誰もその場所が原住民居留区とは思わない土地なのかもしれない。一方、この居留地には巨大なコンピューター・サーバーが設置されており、この小さな原住民部族は90年代中盤以降、サイバー世界においては世界的に著名な存在となった。1996年、この部族は、米国人専門家や米国の元規制者の支援を得て、自ら制度を創り、部族自身が、規制者、許諾者¹として、インターネットカジノのライセンスを第三者に発行する仕組みにより、サイバー世界における規制者としてのビジネスモデルを作り上げたことがその理由になる。国境もへったくれもない仮想空間とサイバー世界において、自らが公正な第三者として、一般顧客に提供される賭博システムやメカニズムを認知し、その公正さを認証し、許諾するというビジネスを実施していることになる。

単純ではないのは、この部族によるライセンス許諾者は、1社や数社どころではなく、芋ずる的にライセンス付与のシステムが機能し、今や四百以上のサイトがこの部族が管理するホストサーバーから発出されていることにある²。このライセンスを受けたGolden Palace.comなどは2007年時点で世界最大のインターネットカジノのサイトに成長した。現実世界の土地に施設があり、顧客が来訪する陸上設置型カジノではなく、誰もが自由にアクセスできるサイバー世界に目をつけ、このサイバー世界でネットカジノ事業者を認証し、規制し、監視するという誰もが想定していなかったことを部族が自らの特権として主張し、カナダからこのサービスを提供していることになる。2006年以降、米国によるカリブ海ネット賭博事業者の締め付けや、米国におけるインターネット賭博禁止法(IAGA)の成立という事情により、これまでカリブ海をベースにしていたネット賭博事業者がなんとこのカナダの部族のサーバーに移動するという結果が生じ、世界のオンラインギャンブル流通の約60%はこ

¹ Kahnawáke Gaming Commission <http://www.kahnawake.com/gamingcommission>

² インターネットカジノのサイトのトップページに  というロゴ・マークが添付されている場合には、この部族の許諾者になる。より正確には部族によるライセンスは Interactive Gaming License といい、部族所有の企業である Mohawk Internet Technologies (MIT) 社のみが保持している。この MIT 社が、別途サイト運営事業者に Client Provider Authorization と呼称する許諾を付与する仕組みになる。MIT 社は一種のサーバー・ファームと呼ばれるビジネスを実施していることになり、これらサイト運営事業者から毎月賃料を取り、サーバーを利用させている (<http://www.mohawk.ca>)。

の部族のサーバーからでているといわれている³。部族はライセンス許諾料や、このサーバーの維持管理等により収益を得るという構図になり、売上や収益に課税しているわけではない。⁴

如何なる背景でカナダでは、部族カジノや部族ネットカジノが行われているのであろうか。カナダ連邦刑法は賭博行為を原則禁止としているが、1969年の改定により、刑法で特定化した一定の賭博行為に関しては、州政府に対してのみ、これを認める規定を例外的に設けている⁵。これに伴い、州政府がスポンサーとなる様々な許諾賭博が存在する。一方、カナダでは、米国における先住民ゲーミング規正法(IGRA)の様に、先住民部族によるカジノ賭博に関する明示的な制度的枠組みが存在しているわけではない。これら部族は、部族が商業的賭博を、自ら実施し、規制することは、カナダ連邦憲法第35条⁶により認められた部族が持つ固有の権利であり、これにより連邦刑法は非適用になるという法律上のスタンスをとり、制度的には極めて曖昧なままに、一部の部族が個別の州政府との合意に基づき、陸上設置型カジノを運営し始めてしまったことがカナダにおける部族カジノの背景になる⁷。

尚、1985年刑法改定により、電子媒体による賭博行為は、州政府には認められ⁸、現状、インターネット賭博に関しては、その顧客が当該州の住民に限定される場合、刑法の規定に基づき、認められるべきとする解釈をとってきた。これらに基づきカナダの一部の州では、競馬やロトリーなどの分野において、州政府が管理するネット賭博が限定的に存在する。一方2008年5月29日に連邦議会で可決された連邦刑法改定⁹により、オンラインによる対外的な賭博行為は新たな規制の対

³ 2007年Online.CasinoCityによると部族のサイト数は377で世界1位、情報量では世界五位となる(出所:Internet Gambling, A Comprehensive Review & Synthesis of the Literature, Aug 2007 R.J.Williams)。もともと、ネット世界の情報量やライセンスサイト数は極めて流動的で、固定的に考えると判断を誤る。尚、部族法には、他の国でライセンスを合法的に取得していた運営事業者に対しては、簡易的な審査でライセンスを付与する旨の規定があり、この結果、一挙に数が増えるということになる。もともと、これでネット事業者の清廉潔癖性を担保できるのかに関しては大きな懸念がある。

⁴ 一種の固定費として当初のライセンス付与に2万5000ドル、年次更新料に1万ドルを徴収し、これが部族の主収益になる。また、部族企業であるMIT社はこれに加えて毎月サーバー賃貸料を徴収する。この意味では運営者の側から見ると費用としては極めて安く、魅力的となる。

⁵ カナダ連邦憲法第207条

⁶ Constitution Act 1982. 部族の文化を保護する目的のための条項。部族に言わせると賭博行為は彼らの文化ということなのであろう。

⁷ 陸上設置型部族カジノ施設の場合には、州政府に付与された権限の範囲内でカナダ在住の部族を慈善団体とみなして、部族による申請を州政府が許諾するという形式により部族に特例的なカジノ許諾がなされた。一種の法律解釈行為に基づき、実質的に認めてしまったということになる。但し、カナダ族の場合には、州政府の許諾なしに一方的にやっている事例になり、かつ、自らがネット賭博を実施しているわけではなく、ネット事業者にライセンスを付与して、このライセンス枠の中で自らがサーバー・ファームとなり、彼らにネット賭博を営ませているわけはかなりややこしい。因みにカナダには総数72の陸上カジノ施設があるが、内9施設が部族陸上設置型カジノになる。もともとバーやラウンジにVLTを設置した施設や、スロット付ビンゴ施設、スロットカジノ、レーストラックカジノ等多様な類似的施設が存在し、この施設総数は、2007年レベルで、カナダ全体で7234施設も存在する。尚、これら陸上設置賭博施設に関しては毎年詳細なデータが公表されているが、部族が担うネットカジノに関しては、殆ど情報は公開されていない(出所:Canadian Gambling Digest, Canadian Partnership for Responsible Gambling)。

⁸ 連邦刑法第207条4項(c)。

⁹ 連邦刑法 202条(1)(i)および204条(2)p

象となり、制度的にはカナダ国内から他国の利用者に対し、サイバー賭博を提供することはできないことになっている。

かかる事情により、カナワケ部族によるビジネスは、当初より、また現在に至るまで、法律上は極めてグレーな領域にある。事実、2001年には連邦検事総長、ケベック州検事総長はいずれも、この部族のビジネス行為は非合法であることを明確に表明したが、連邦政府、州政府いずれもが、法を執行することをせず、手をこまねいているだけである¹⁰。この結果、このカナダ在住の先住民部族のサーバーから、カナダ全域を含めて世界に向けて、必ずしも法的な妥当性を持たない形でネットカジノが発出されていることになった。但し、サイバーカジノはカナダ国民にも向けられているわけで、インターネットカジノの存在自体がカナダ国内でも大きな社会的問題を引き起こすに至っており、2007年から2008年にかけて、段階的にこれを放置すべきではないという議論が、カナダ国内で起こりつつある。

2008年3月にカナダ連邦政府法務大臣はこの部族が担うインターネットカジノライセンスを禁止する新たな措置を検討することを表明した¹¹。カナワケ部族の許諾による、現在400以上あるポーカー、スポーツベッティングサイトは非合法であり、現状、連邦政府も州政府も連邦法を執行していないが、連邦法務大臣は、これを見直し、刑法上の執行手続きを考慮すると共に、その他の取りうる措置も検討することを表明、検討を示唆したわけである。その他の手段とは例えば、米国のように銀行、クレジット会社が金融取引を担うことを禁止する措置等になる。もし連邦政府が何らかの行動をとれば、当然部族は、法廷闘争を起こすであろうし、単純な解決にはなりそうもない。

事実、ネット賭博に関しては連邦政府・州政府いずれもが最近になり、(米国の動きを見て、行動しているのかどうか不明だが)、段階的な取り締まり強化に動いている¹²。一方、英国の文化メディアスポーツ省は、2008年1月、英国において自由に公告が許諾される権利となるインターネット賭

¹⁰連邦政府・州政府が強硬手段をとらなかったのは、この部族とは1990年に死者を出す騒動を引き起こしたという経緯があり、厳格な法の執行により、問題を顕在化させたくなかったのであろう。問題の発端はOka市当局とOkaゴルフクラブ株式会社(Le Club de golf d'Oka Inc)が1959年に作られた9ホールのゴルフ場を大きくするために、部族が自らの土地と主張してきた39ヘクタールの土地を取得して、ここに更に9ホールを増設しようとしたために生じたものである(部族が所有地と主張してきた墓地や森林を含む)。市当局は部族の要請を無視、プロジェクトを実施しようとしたが、部族は墓地と森林を守るために土地を何と6ヶ月も占拠。警察との間で銃撃戦、死者がでて、警察は軍隊を招集。同年8月には2500人の軍隊がカナワケ部族を取り囲むことに。部族もAk47などの武器を保持し、にらみ合いが続いたが、最終的には連邦政府は部族の内部抗争を利用して、78日間に亘る籠城を解除させた。この後連邦政府先住民北部開発省はケベック州の内紛には関与しないことになり、連邦政府は、最終的には問題となる土地を\$5.2Mで買収、部族に戻すことを実施し、また市に対しても、購入土地の損失を補償し、決着が図られたという経緯がある。

¹¹ 2008年3月3日法務大臣による連邦議会における発言(National Post March 4 2008)

¹² 2007年、ケベック警察は、連邦刑法上は、州政府のみがゲーミングライセンスを交付できることを理由に、世界最大のネットカジノ事業者であるGolden Palace.comのモントリオール事務所を捜索、このGolden Palace.comを違法賭博で有罪として摘発した。また、Golden Palace.comに対するサービス支援をしていたCyber World Groupも同様に2007年9月に起訴され、200万ドルの罰金刑を申し渡されたという事例が既に存在する。部族に直接手をつけていないが、居留地外にある部族を支援する企業の摘発を開始したわけである。

博企業リストであるホワイトリストにカナワケ部族をのせることを拒否した。これは部族ライセンスの法律上の地位が極めて不安定と英国政府がみなしたことを意味している¹³。かかる事情により、カナワケ部族の許諾ライセンスの正当性に関する懸念が広まりつつある。

カナダにおける実態が更に複雑化しているのは、何とこのカナワケ部族の成功を真似して、類似的な行動をとりつつある在カナダの先住民部族がでてきたことにある¹⁴。連邦政府は明確に規制強化の方向に動き始めているのは間違いないわけで、果たしてこの部族のビジネスが将来どうなるのかは、予断を許さない状況にあるといっても過言ではない。連邦政府としても制度的に曖昧な存在を放置してきたつけがきたわけで、まさかこの小さな部族が担うネットライセンス事業が巨大な市場に発展するとは夢にも思わなかったに違いない。もっとも、制度や施策方針が変わったり、市場の信任がなくなったりした場合には、カナワケ部族のネット事業も一夜にして崩壊することはありうる。ネット事業の怖さは、短期間の間に急激に成長することも可能だが、ポータルサイトを変える、別の国にライセンスを移し、乗り換えてしまう、あるいは既存のサイトを壊して別のサイトへと衣替えするなどは自由自在なのだ¹⁵。カナワケ部族の繁栄も一瞬にして消えるリスクはゼロではない。何しろ、全てがバーチャルな世界(虚構)の話なのだから。

¹³ 更に 2007 年、部族のライセンス保持者である二つの企業によるいかさま行為が、発覚、これら企業はもとをたどれば部族所有企業であることが判明し、米国・カナダにおいて大きなスキャンダルとなった。内部的な罰金処理がなされたのだが、果たして、ネットカジノは健全なのかに関して大きな懸念を抱かせたことは間違いない。

¹⁴ 2006 年 11 月アルバータ州の Alexander First Nation は Alexander Gaming Commission を設立し、同様にネット事業ライセンスに踏み切ろうとし、2007 年以降、アルバータ州と係争中である。その他複数のカナダ先住民部族も類似的な行動をとろうとしている。大きなトレンドとしては、カナダ連邦政府は、米国と類似的なカナダ版「インターネット賭博禁止法」の制定へと、傾斜しつつある兆候が見られる。

¹⁵ 勿論、税費用やその他の費用、手続きは国により大きく異なる。事業者の清廉潔癖性を検証する手順は制度としては各国に存在するが、果たして本当に信用できるものかに関しては懸念なしとしない。

パソコンの性能向上や、ブロードバンドを中心としたインターネット接続環境の普及により、近年になって注目を集めているのがセカンドライフをはじめとした仮想空間である。なかでも米の Linden Lab 社が運営するセカンドライフは 2005 年 6 月の約 3 万人→2007 年 6 月には約 770 万人と加入者は激増している（図 1）。2008 年 12 月時点では、1640 万の加入者数を有する巨大な仮想空間を構築している。セカンドライフとは、特定の目的・ゴールは無く、ユーザーの自由に活動できるインターネット上の空間である。

ユーザーは、ゲーム内の土地を所有することに対し、運営を担当する Linden Lab 社へ「現実の通貨」によって支払いを行う。すなわちユーザーは同社に、土地の分譲・賃貸料金に加えて、毎月維持費を支払い、仮想空間内の生活を楽しむことになるのである。さらには、他のユーザーにその土地を分譲・賃貸したり、自分の制作したアイテムを販売したりして、「仮想空間の商品を売却」することで「現実利益を得る」ことも可能となっている。

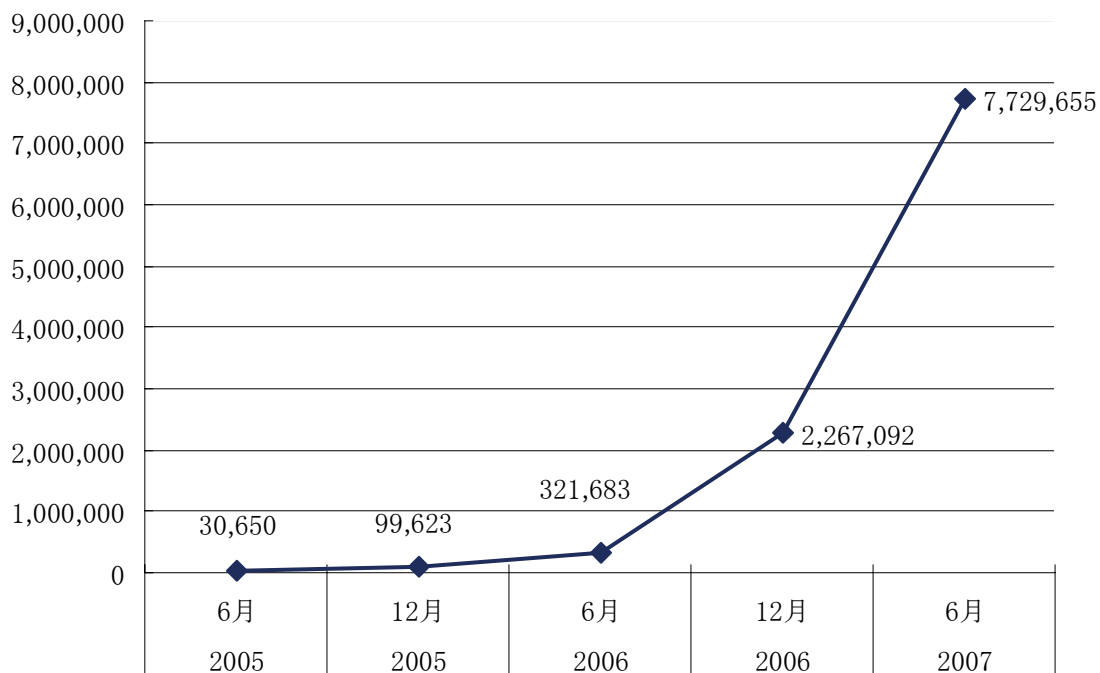


図 1 セカンドライフの累積加入者数（<http://lindenlab.com/>より作成）

以下に引用する報道から、セカンドライフに関しては 2003 年の登場以来、その新規性も手伝って、さまざまな企業および大学等が興味を示してきたことがわかる。

電通とデジハリが Second Life 研究会 2007 年 02 月 08 日

<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0702/08/news108.html>

「電通とデジタルハリウッド大学院は、Second Life についての研究会を 2 月下旬に発足する。Second Life に関連したマーケティングを日本企業が展開する際の課題について情報交換する。Second Life への進出に関心を持つ企業・団体の参加を募り、サービスやセキュリティ、法的課題、技術開発などについて情報交換したり、外部の専門家によるセミナーを開催する。」とされている。また、大学における研究活動を促進するために仮想空間を利用するというアイデアは以下の記事に見られる。

東大や神戸大、Second Life で e ラーニングなど研究 2007 年 09 月 06 日

<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0709/06/news092.html>

「スパイスボックスは 9 月 6 日、3D 仮想空間「Second Life」で、東京大学や神戸大学の研究を支援するプロジェクトを始めた。Second Life 内の SIM「JAPAN Islands」の一部を研究グループに無料で貸し出し、各ブースで研究の経過発表やイベントの告知などをしてもらう。7 月からプロジェクトに参加する研究グループの募集を行い、東京大学、神戸大学、北海道情報大学の 3 大学から 5 つの研究グループが選ばれた。e ラーニングや「リアルとの連動」といったテーマで研究を行う。」

ここに示されているのは、現実の世界で「一堂に会しての研究会を行う」代わりに、仮想空間において、「自分達の作成したキャラクター同士を使って研究会を行う」という発想である。また、セカンドライフの急成長をビジネスチャンスであると捉え、商業目的で参入する企業も出てきている。

「Second Life の可能性に賭けている」——電通の展望 2007 年 09 月 10 日

<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0709/10/news018.html>

「電通が Second Life 開拓を進めている。複数の島（SIM）を確保し、企業や大学を誘致する「バーチャル東京」を 8 月 23 日にオープン。すでに東京放送（TBS）とみずほ銀行がバーチャル東京で活動を始めたほか、慶応義塾大学の参入も決まっている。今年 1 月、同社とデジタルハリウッド大学院が共同で発足を発表した「Second Life 研究会」は、興味を持つ企業に対して Second Life を説明し、課題やビジネスの可能性について議論する場として生まれた。すでに 90 社以上が参加しているという。8 月 24 日にオープンした「バーチャル東京」は、研究会で議論した内容を実際に試すための実践の場、という位置付けだ。」

このように、企業は広告媒体の 1 つとして、あるいは消費者とのコミュニケーション獲得の場としてセカンドライフを活用しようとしている様子がうかがえる。すなわち日本においては一般のユーザーよりもむしろ、企業・大学の進出が先に行われてきた経緯がある。では、セカンドライフの世界では、実際にどのくらいのユーザーが活動しているのだろうか。しばしば、「セカンドライフの加入者数が〇〇万人を突破」というような報道が見られるが、この加入者数（Total Residents）の記載には注意が必要である。なぜならセカンドライフは、一人のユーザーが複数のキャラクターを作成する（多重登録）が可能なシステ

ムである。しかも、一度登録したユーザーは(プレイしている・いないに関わらず)Residentsとしてカウントされる。それゆえに、加入者数は見かけ上増加する一方なのである。

そこで、Linden Lab のホームページから現時点でセカンドライフを遊んでいる人の数を計測しようと試みた。リアルタイムのプレイ人数は公表されていないが、14 日以内に遊んだことのある加入者 (Residents Logged-In During Last 14 Days) は、数日おきに公表されており、その数値を以下に示す (2008 年 12 月 15 日時点)。

| | |
|---|------------|
| 全加入者 (Total Residents) | 16,452,759 |
| 14 日以内に遊んだ人 (Residents Logged-In During Last 14 Days) | 691,510 |

となっている。1645 万人の加入者のうち、14 日以内に遊んだのはわずか 4.2%に過ぎないことがわかる。すなわち、「加入はしたものの遊んでいない」人が圧倒的多数にのぼっているのである。なぜこのように、次々とユーザーが辞めていくことになるのだろうか。

「特定の目的が無い」「ゴールを目指さなくても良い」という自由度の高さは、ユーザーにとって一見魅力的にも思えるが、それは「何をして良いのかわからない」という初心者の悩みと裏腹である。さらには、「何をしても良い」という自由は、他のプレーヤーとのいざこざにつながる危険性をはらんでいる。セカンドライフ内の取り決めとして以下に示す「BIG SIX」が掲げられているが、これはいわば努力目標であり、取り決めを守るかどうかはプレーヤーの自覚に任されているのが実情である。

BIG SIX

1. 個人やグループへの批判は禁止
2. 迷惑行為禁止
3. 武器の使用は禁止
4. プライバシーの尊重
5. 品の無い行動は禁止
6. 治安維持に協力しよう

セカンドライフの現状は、プレーヤーの自由度をあまりに高めてしまうと、逆にゲームをする動機が薄れてしまうことを示しているように思える。多くのプレーヤーを目当てとした広告あるいは商用目的での参入が伝えられる中、実際のプレイ人数が 4%程度であるというのは、セカンドライフビジネスの先行きは想像以上に不安定であるといわざるを得ない。さまざまな書籍で紹介されたこともあり、知名度はかなり高いとされるセカンドライフだが、商用利用の側面に限って言えば、人気先行型の「セカンドライフ・バブル」となることが危惧されよう。

参考文献

- 毎日コミュニケーションズ (2007), 『セカンドライフ：はじめ方から稼ぎ方まで』毎日コミュニケーションズ。
- 三淵啓自 (2007), 『セカンドライフの歩き方』アスキー。

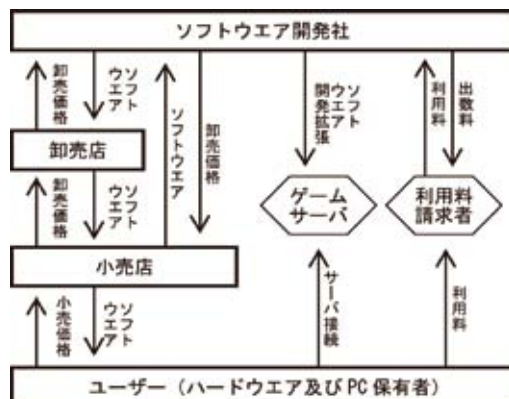
韓国オンラインゲーム産業の発展要因とその事情

孫聆範

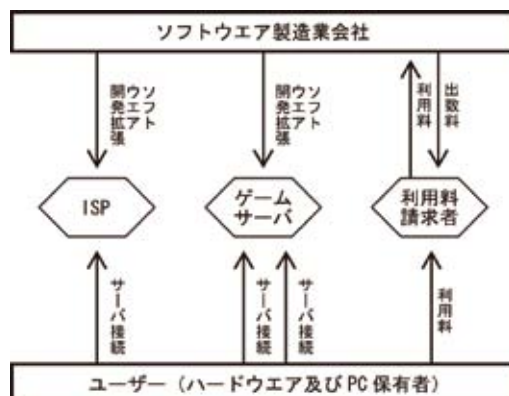
オンラインゲームは、ユーザーがパーソナルコンピュータと1台1で対決するPCゲームから進化したもので、インターネットを経由して多数のユーザーが同時に対戦するゲームである。過去、オンラインゲームのプラットフォームではパーソナルコンピュータが主に使われているが、現在は「プレイステーション(Play Station)」、「X-box」などのゲーム専用機やパーソナルコンピュータはもちろん PDA、携帯電話など多様なプラットフォームで切り替えているのが実情である。

現在オンラインゲームは、「オンラインシミュレーションゲーム(Online Simulation Game)」と「大型マルチプレイヤーオンラインロールプレイングゲーム(Massively Multi-player Online Role Playing Game、以後 MMORPGで表記)」で大きく区分している。そしてオンラインゲーム産業では二つのゲーム形態によって二つのビジネスモデルが存在する。[図1～2]

[図1] オンラインゲームのビジネスモデル I (オンラインシミュレーションゲーム)



[図2] オンラインゲームのビジネスモデル II (MMORPG)



第一の、オンラインシミュレーションゲームは、PCネットワークゲーム(PC Network Game)と呼ばれ、代表的なものは「Star craft」、「Command & Conquer」、「War craft」などがあり、囲碁・マージャン・将棋・花札などのボード及びカードゲームも、このカテゴリーに分類されている。このオンラインシミュレーションゲームはユーザー達が1対1、または多数の人対多数でネットワークを通じ、対戦する形式である。そのとき、サーバーの役目はユーザーの間を連結する中継機能にとどまっている。

そして第二のオンラインゲームであるMMORPGは、サーバーの提供するゲームで世界の多数のユーザーが同時に接続し、競争と協力を繰り返しながら対戦するゲームである。代表的なゲームは日本ではソニーの「エバクエスト(Ever Quest)」や「エレクトロニックアーツ(Electronic Arts)」の「ウルティマオンライン(Ultima Online)」、スクウェア・エニックスの「ファイナルファンタジー(Final Fantasy)」、韓国エンシソフト(NC Soft)の「リネージ(Lineage)」などが代表的である。

現在では、韓国は世界最大のオンラインゲーム産業国だが、最大のゲーム市場はアメリカである。しかし、ADSLなどの超高速通信網が未整備でまだまだオンラインゲーム市場は大きくない。約7億ドルに推定するアメリカのオンラインゲーム市場の大部分がオンラインシミュレーションゲームであるウェブゲームが占めている。

日本の場合もアメリカ同様、超高速通信網の普及が十分でなく、また利用料金の決済手段の未整備で本格的なオンラインゲーム市場が形成されていないのが実情である。

これに対して、韓国のオンラインゲーム市場は、1990年代後半を基点に急成長をしている。

1999年には200億ウォン(約20億円)、2000年には1,915億ウォン(約190億円)、2004年には4兆3,156億ウォン(約4,315億円)に、2005年には8兆6,798億ウォン(約8,679億円)成長をとげた。2006年のゲーム市場は前年度に比べて約14.2%も減少したが、それでも7兆4,489億ウォン(約7,449億円)の規模である。

2006年の14.2%の減少原因は、2005年の「バタイヤキ(海のもの語り)」によるゲームの蛇行性問題、大企業と中小企業間の両極化現象、韓国のゲーム技術の海外流出、ゲーム著作権侵害による事例増加などと考えられている。

韓国オンラインゲーム産業の初期条件は、小規模のゲーム機市場と潜在的ユーザーの存在、そして不法複製版の存在などという不安要素を抱えていた。それなのに突然世界最大のオンラインゲーム産業国になったインフラ的な要因として次の三つが挙げられる。

- 1) 携帯電話による少額の支払いシステム
- 2) ADSLの普及
- 3) PCバン(ネットカフェ)の普及である。

まず、オンラインゲーム産業の形成を促進した初期条件の不安要素に関して

1) 小規模のゲーム機市場の場合

韓国のゲーム専用機とソフトウェア市場は、一部のマニア層に限定されていたので、一般ユーザーへと広がることはなかった。2000年の韓国ゲーム専用機市場(ソフトウェアとハードウェア市場を合わせても)は、125億ウォン(12億円)にとどまり、同じ時期 1,162億ウォン規模のPC市場に比べても小さな規模であった。

このようなゲーム専用機市場の不振は、新しいオンラインゲーム産業においてむしろ良い条件になった。また強烈なライバルと言われる既存のゲーム産業が存在しなかった事も有利に作用した。

2) 潜在的ユーザーの存在

韓国のゲーム専用機市場は不振だったが、ゲームセンターとPCゲームは一定なユーザーを確保していた。これらのユーザーが 1990年代中頃からオンラインゲームに急速に移っていった。その原因の一つが、当初ゲームセンターは不良青少年の温床であると悪いイメージが植えられていたのが、PCバン(ネットカフェ)の普及でそのイメージが改善していったことである。

3) 不法複製版の存在

韓国では長い間、ソフトウェアの不法複製版の問題がソフトウェア開発会社を苦しめていた。不法複製版の問題はゲーム専用機とPCゲーム分野でも発生していた。しかし、オンラインゲームの場合、パッケージで販売されるものではなく、ソフトウェア開発会社やISPを経由して提供するので、初めから不法複製版の可能性がなかったのである。

従って、まず、オンラインゲーム産業の形成をする上の不安要素が、かえってオンラインゲーム産業を促進したきっかけになったとも言える。

韓国において1980年代のコミュニケーション最大メディアは、家庭用一般電話だった。当時の電話線は銅電線で光ファイバー設置費の3分の1の低価格の費用で全国に設置設備が可能だった。

しかし、光ファイバーという新素材に変えたことは前大統領である全斗煥だ。これは政治の裏資金を溜めるための手段ではないかと学者たちの間に反論もあったが、絶大権限を持った全斗煥前大統領の決断は誰にも止めることができなかった。

結果的に、1986年に電話交換員が不要な電子交換器とTDXを国内技術で開発して、電話は一気に千万回線を超え、韓国内IT産業の基礎が用意された。1988年7月携帯電話が初めて登場し、1996年にはCDMA方式のデジタル携帯電話サービスを世界最初に常用化するのに成功した。有・無線電話技術はデータ通信につながってモデムがADSLに変わり、また光ラウンで進化しながら韓国は世界最高レベルのインターネット強国へと成長する基盤になった。

全斗煥大統領時代、独裁政権のための政策とは、3S政策(Sport・Screen・Sex)である。
それは1980年 5/18 光州民主化運動の事件から国民の関心をそらすための政策である。
映画はハリウッドから直接導入することになり、アメリカと同時に上映をすることになった。
さらに、国家的文化運動の「国風81」をはじめ、プロ野球の創設、1986年アジア大会、1988年ソウル・オリンピックを行うなどの国家的イベントが行われた。しかし、1986年アジア大会、1988年ソウル・オリンピックを行うための映像撮影・編集技術は低いレベルであった。
そこで、当時 200人の映像撮影及び編集技術者をアメリカ(主にハリウッド)に送って技術を習得することによって両大会(1986年アジア大会、1988年ソウル・オリンピック)を成功におさめた。しかし、両大会が終わった時点で、200人の映像撮影及び編集技術者全てをTV放送局で雇うには多すぎた。
余剰人員は自然と映画の本拠である忠武路や広告代行社に吸収された。特にコンピューター映像編集技術を持っていた一部の技術陣は、早い時期に韓国内 IT産業に便乗し、オンラインゲーム産業で進出するようになった。

全斗煥大統領の独裁政権維持のための3S政策と政治の裏資金を作るために設けられたADSLの普及が、結果として現在の韓国が世界に通じる最高のインターネット強国になり、世界最大のオンラインゲーム産業国へと発展するきっかけになった。
これは韓国産業歴史の「転禍為福」といえるのではないだろうか？

「400 年前の中将棋駒を再発見」——水無瀬兼成書、兼成八十六才の時の作品

古作 登

◎再発見された中将棋駒は水無瀬兼成書

2008 年 11 月 25 日、大阪府島本町の水無瀬神宮で、一時期所在が不明になっていて再発見された水無瀬兼成書の中将棋駒を、駒師の熊澤良尊氏の尽力によって鑑賞する機会に恵まれた。

水無瀬兼成（1514～1602）は室町時代末期から安土桃山時代に生きた公家で、権中納言の位にまでのぼり、名筆家としても知られている。兼成はまた将棋駒の制作も仕事として行っていた。記録に残るだけで生涯に 735 組を超える駒を制作していて、注文された駒の台帳は「将棋馬日記」としてまとめられている。この日記の「馬」は「駒」という意味で、1590 年（天正 18 年）から 1602 年（慶長 7 年）の間の駒の注文、制作に関する記録である。小将棋（現在の形の将棋）だけでなく、中将棋や大将棋の駒も制作していて、材質はほとんどが黄楊で、ほかに紫檀など注文主の依頼に応じた材質で作られ、象牙駒も 5 組ある。将棋駒の注文主は兼成と同じ公家ばかりでなく、天皇や室町時代の将軍足利義昭、さらに豊臣家、徳川家の武将など、当時の上流階級が主だった。

今回再発見された駒は下の写真のような駒箱に収められていて、駒箱の中には駒袋ではなく脱脂綿に包まれて保存されていた。数十年前、何代か前の宮司が水無瀬神宮の紹介資料を作る際に、写真に撮った後、できるだけ良い状態で保管するためにこうしたのだろう。



◆駒箱の蓋には「兼成筆」と記されていて、保存状態は良好。今回久々に人の目に触れることとなったこの駒は 400 年以上も前の貴重な作品である。

◎墨書き文字の謎

下の写真をよくご覧いただくとわかるように、この駒の文字は墨で書かれている。材質は黄楊なので記録に残されている兼成書の駒の大多数と同じだが、これまで発見されたものは漆で書かれている。

「将棋馬日記」から推測される兼成の駒の生産ペースはかなり早いもので、漆を使っても短期間にかかなりの数の駒を仕上げていることが読み取れる。注文に応じてさまざまな材質の駒を制作していた兼成が、この中將棋の駒を作る際、あえて墨書にした理由はなぜなのだろうか。

漆で書いた駒は対局に用いてもすぐ文字がかすれることはない。それでも長年にわたって使用していれば、漆の表面が盤との摩擦で減ってしまい文字が読み取れなくなることはごく普通におきる。まして墨書の場合だと漆に比べ耐水性が乏しいから、駒を持つ手の汗や脂ですぐに文字がかすれてしまうことが予想できる。

この駒の文字は 400 年経ったのにもかかわらず非常にはっきりとしているので、対局利用でなく神に奉納する意味で作られた（墨書なので使ってはならない）駒ではないかと筆者は推測する。



◆駒の近影。玉将の後ろに「八十六才」と記されている。これは水無瀬兼成が八十六才の時に制作したものという意味である。仲人、猛豹、獅子（この駒では師子と表記されていた）など小將棋にはない駒がある。中將棋の駒は全部で 92 枚だが、残念ながら歩が一枚紛失しているようで、駒箱に入っていたのは 91 枚

◎三つの貴重な兄弟駒

水無瀬駒に関連するニュースとしては 2008 年になって新聞などで象牙駒の発見が大きく取り上げられた。こちらに関してはさる 9 月 22 日水無瀬神宮において「里がえり式」が行われている。

下の写真はその象牙駒と、以前から水瀬神宮に保管されている黄楊の駒の銘を比較しているところである。今回中将棋の駒が再発見されたことにより、三組の兄弟駒、「八十二歳」（黄楊・漆書）「八十五才」（象牙・漆書）、「八十六才」（黄楊・墨書）を比べることができるようになった。兼成晩年の作品はそれぞれ独特の味わいがあり年輪を感じさせる。

愛知県名古屋市の徳川美術館に保管されている水無瀬作の駒は徳川家の婚礼調度品として国宝に指定されており、現在、島本町でも関係者の働きかけで町の重要文化財の指定に向けた動きが本格化しているとのことである。



◆水無瀬兼成の駒は銘に制作時の年齢が記されているのが特徴。「八十二歳」が水無瀬神宮に伝わっている黄楊駒。「八十五歳」が 2008 年夏ニュースになった象牙駒（福井県・川井三郎氏蔵）。兼成は九十才でこの世を去ったが、400 年以上の時を経てもその作品は生き続けている

韓国人気ドラマと青少年の花札シンドローム

梁 亨恩

韓国大衆娯楽の横網級は花札遊び（脚注参照）である。同窓会や親睦会、家庭でぎこちない雰囲気を変えるツールとしてこれ以上適するものはない。三々五々話しながらゲームをする。それほど韓国社会での花札遊びは大衆化され、問題がないように見える。しかし去年末、ソウルの某高校のクラスで学生らの所持品から六つの花札が見つかったことが話題となった。高校生徒の花札遊びがいきなり増えたのだ。はなはだしくは紙で描いた花札を使い教室の隅で遊ぶ場面も目につくらしい。考えれば我らの修学旅行の時は、ただの好奇心や楽しさとして遊んだ覚えがある。このごろは遊ぶ程度ではなく専門ギャンブラーを真似した

り少額のベッティングをしながらギャンブルだと思わない学生たちが多いらしい。中には友の親の留守中のマンションを訪ね回って楽しんでいるものもいるらしい。このような学生らに吹く突然の「花札熱風」によるギャンブルの深刻性を知らせるため、先生らが自ら取り締まりまでするほどとも言ふ。ある中学校での調査結果をみるとその深刻性が見える。2年生クラスの35人にアンケート調査したが、半分以上を越える学生が教室で遊んだことがあると言う。さらに小学生にも広まっているという驚くべきニュースもある。正に憂慮すべき状況が生じたのだ。花札遊びの慣れから教科書のページを捲ってゲームをしたりする。



（ドラマ「タチャー」の宣伝ポスター）

先生曰、少し前までは大半の学生が休憩時間に音楽を聴いたり、スポーツをしたりしたが最近には教室内でも花札遊びに夢中になっているようだ。

このような青少年の花札シンドロームをもたらした背景は果たしてなんだろうか。それはあるテレビ放送会社の人気ドラマの影響が非常に大きいと思われる。2008年11月末に終映された「打者」（タチャー、SBS、21回分量）という花札ギャンブルを素材にしたドラマがそれ。青少年の視聴を制限したがドラマの楽しいストーリーやスピード、そして人気スターらの出演は彼らに魅力を与えるに十分であった。毎回多様なゲームプレーとギャンブルハウスで密に行われるテクニックまで細かく紹介されて、現実にも適用したがる模倣心理が広がった。特に有名スターらの洗練さ



（世界日報、2008年11月）

れた服装や秀麗な容貌は専門ギャンブラーを美化した。プロである「タチャー」の熟練されたテクニックと度胸たっぷりにベッティングする姿は青少年にギャンブラーを虚像化させたようだ。ある高校生は「社会に出てプロギャンブラーになることが夢」だとも言うほどだ。



(ギャンブラーの花札シーン) 韓国の SBS ドラマ「タチャー」より

ドラマ「タチャー」は週 2 回(月、火)、9 時 55 分のゴールデンタイムに放映された。20%の視聴率水準の人気ドラマで 15 才以上が視聴できると指定した。しかし、このようなシンジロームが起きると思わなかったようだ。これを憂慮した教育委は 19 歳に引き上げるよう放送会社に要請した。製作関係者も青少年らの視聴を制限する必要さを認めながら、言い訳としてドラマのリアリティーのためには花札の技術や方法を細かく見せるしかなかったと言う。結局ドラマのエンディングをギャンブルの弊害を知らせるように仕上げする事となった。

このように公共性を持つテレビドラマの社会影響力は大きい。青少年らは人気ドラマを通じ現実と違う世界を憧れたりするからだ。ひとときは組職暴力団をテーマにしたドラマが放映された時は組職暴力団が美化された。ローンドラマはローン業者に対する考えが変わったり、食を主題にしたドラマは調理師への興味を高めせたりした。しかしギャンブルを素材にしたドラマから生じたこのようなシンジロームは放送会社が自粛すべきであろう。青少年の花札シンジロームは韓国のような熾烈な学歴社会の反動として起こったのかもしれない。テレビドラマに映される非日常的な場面はストレスなどがたまった青少年らの感性を刺激するからだ。

現在、韓国の大手放送局は韓国放送(KBS)、文化放送(MBC)、ソウル放送(SBS)の 三つである。各社の視聴率競争は非常に熾烈だ。視聴率を高めようとする製作者は視聴者を奥座敷で引き入れるために如何に魅力のある素材を見つけるかが大事である。ドラマ「タチャー」の以前でも庶民の家族愛をテーマにしたドラマでさえ花札の場面を演出することが多い。和気藹々した家庭の雰囲気演出するために花札が必要なのである。このような演出は大衆に花札に対する肯定的なイメージを与えることは必至であろう。ここで少し 2008 年秋に放映された人気家庭ドラマを事例にしたい。



左側(A)は 17%の視聴率「糟糠の妻クラブ(SBS)」で右側(B)は 12%の視聴率「私は君に惚れた(KBS)」である。そして下の左側(C)シーンは 18%の視聴率「ウォーキング맘(SBS)」、右側(D)は高い視聴率 34%の毎日ドラマ「お前は僕の運命 (KBS)」である。わずか 1 ヶ月余りで、四つのドラマに花札が登場している。



またそれら全てが家族層で人気の高いドラマであった。ゴールデンタイムの家庭ドラマでの花札遊びは大衆の認識を変化させるくらい大きな影響力を持ったと思われる。現実にも家族間でコミュニケーションツールの一つで使われている状況がある高校生から確認した。生徒曰く家族との遊びは花札が最高とのことだ。このような認識から老若男女が心安く花札で楽しむ姿がどこでも見られるかも知れない。韓国を訪れる日本の方は町中で花札に首をひねるかもしれないが、このように韓国人の花札遊びは大衆娯楽として愛されていることを理解して欲しい。

韓国では花札を「花闘 (ファツー)」と呼ぶ。日本の「花札」と韓国の「数闘」(李朝時代の上流層で遊ばれたゲーム。4人が15CM長さ・1.5CM幅の厚紙80枚を使う)が結合して発展してきた。花札の大衆化は過去の不安な政治状況と深い関係があろう。しかし最近ではIT産業の発展によってオンライン化された花札への接近がより容易となった。すべてのオンラインギャンブルサイトには花札は欠かせない存在になってしまった。青少年はインターネットとの結びついたことでいつでもギャンブルサイトを通じて花札の遊び方やテクニックを学ぶことができる。その結果が今のような青少年の花札シンδροームが起きたのである。中でもドラマで扱っているゲームがいつそう青少年を熱中させた。「ソッタ」と呼ばれるゲームでギャンブル性が高い。ルールは日本の「カブ」と類似している。この「ソッタ」は数十年前に大衆社会から去ったゲームであった。2枚のカードの合計が9に近いも



(人気女性グループの顔入りの花札)
www.gonews.co.krより

優らもほとんどがスター級なのでドラマの楽しさはさらに増した。その結果、青少年と花札との距離感はなくなったような感じがする。青少年の間には花札の模様の人気女性グループの顔を入れてインターネットで注目されたり、キーホルダーなど多様な商品も登場するようになった。そしてどのインターネットサイトにも花札の技術を伝授するクラブがあり、サイトを開設したら会員数があつという間に1万人を超えと言う。遊ぶ方法やテクニックが分からなかったら仲間に入れてもらえないらしい。それに波及効果が大きく生じた。暫くの流行かも知れないが憂慮すべき状態であることは確かである。

放送会社やインターネットにおける社会的な責任意識の欠如がいかに社会影響を及ぼすのかがわかる。

青少年のギャンブル行為はギャンブル自体よりも習慣性の問題を指摘する声がある。彼らは自発的にストップできる能力がなく授業を放棄したり部屋に閉じこもったりする。ちょっとしたギャンブルでも成人になったときに習慣性を持つ可能性が大きいだろう。したがって青少年をギャンブル行為から保護しようとする努力は何より切実であり、先生らの指導のみではなく社会的に対処すべきであろう。韓国情報通信政策研究所によれば2007年度のインターネットギャンブルサイトは1,600余に至り、個人ブログまで利用して会員を拡大運営する問題が指摘されている。またこうしたサイトの取り締まりも簡単ではないらしい。なぜなら海外にサーバー機能があるので摘発されても住所さえ変えればまた営業できるのと言う。それほど「根を抜く」ことが難しい実状である。

のが勝つバカラと、ペアーで勝負するポーカーとの混用方式で70年代まではよく遊ばれていた。10人まで参加ができ勝負も早く相手との心理戦なので胆力も必要とされる。多分バカラよりも中毒性が高いゲームかも知れない。社会への被害も大きく大衆さえ忌避したゲームであった。それにもかかわらず青少年の間にブームになった要因はドラマに出演する人気の高いスター主人公の英雄的な描写に起因する。プロギャンブラーで愛や友情に献身的、そしてK1選手のようなアクションと胆力も持ち、悪人を掃討する英雄として登場する。助演する俳優

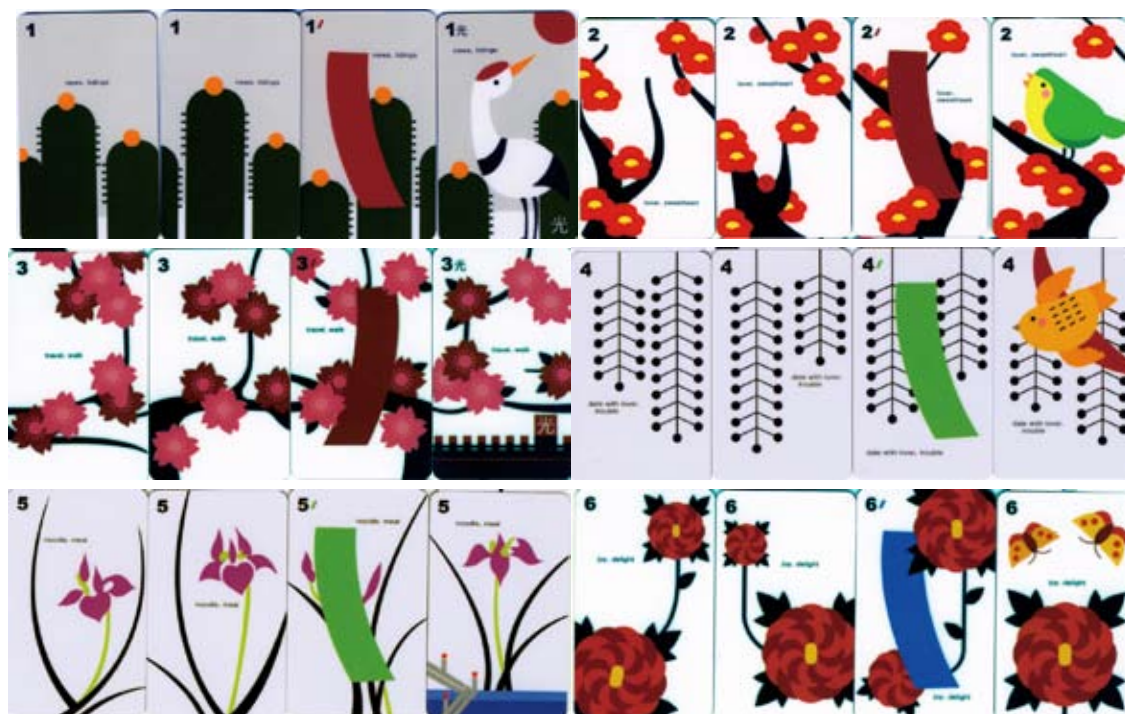


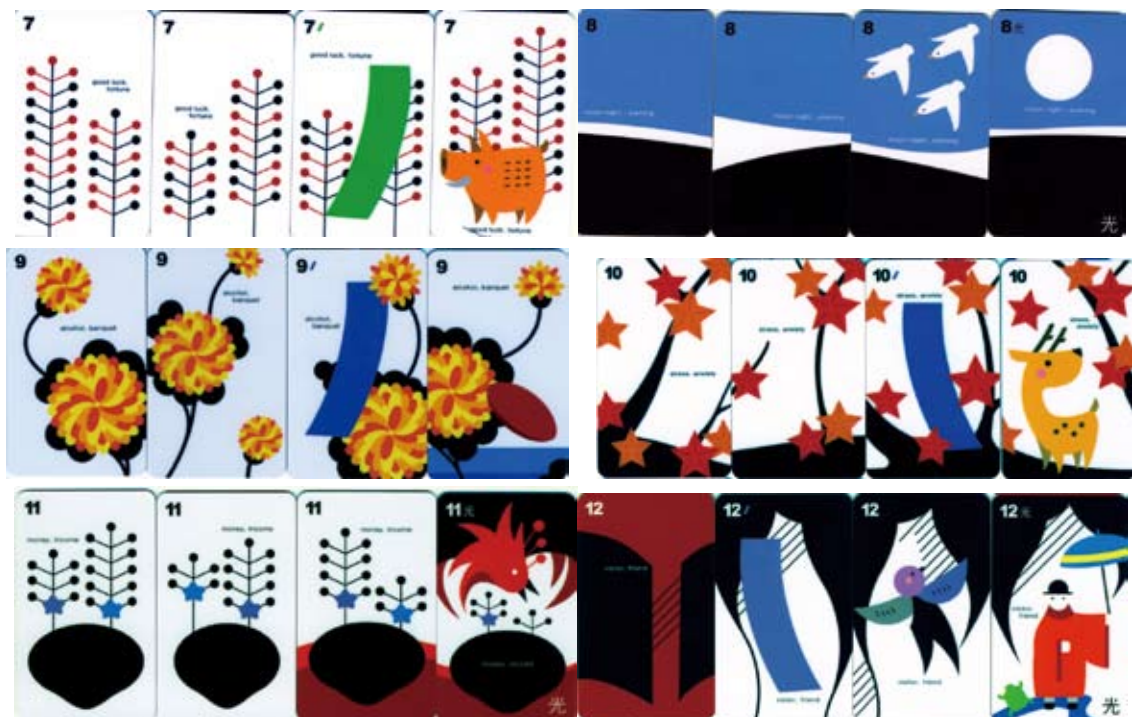
(花札キーホルダー)

[illegible]

図 1. 2008 年版の韓国花鬘の多様なデザイン

1. 龍争花鬪 S (若者むけのデザイン)





2. 韓闘 (ハンツー、韓国と花闘の合成)





図 2. 「ジョーカーカード」(6 枚の札)

1. 龍争花闘の 2 種類



3. 韓闘



4. 一般花闘(1)



5. 一般花闘(2)



6. 韓国伝統模様の花闘



7. 竹島をテーマにした花闘



京都府相楽郡和束町で行われた茶香服(ちゃかぶき)大会に参加して来た。和束町は宇治市の南側で、この近辺は日本茶の産地なのである。宇治市を始め近郷の市町村では年に1回茶香服の大会が行われている。

茶かぶきは茶の味を当てるゲームである。元々は闘茶と呼ばれ、中国から日本に伝来した茶の風習が、次第に上流階級の遊びと化し、鎌倉時代末期から室町時代に流行したものである。当初は茶の本場が京都の梅尾であり、梅尾の茶を本茶、それ以外の産の茶を非茶と呼び、十種類ほどの茶を飲んで、それぞれが本か非かを当て、勝者に賞品を出す賭けものであったようだ。茶道が確立するに至り、本道ではない茶の嗜みという意味で傾く(かぶく)という字を用いて茶カブキと呼ばれるようになったが、これは先に何杯かの茶を試しに飲み、後から飲む茶が試しのどれと同じかを当てるゲームである。また現在、茶の生産者の団体でも行われているが、こちらはプロ向けの競技会で、生産地を当てなければならない。

今回参加したのは、第2回和束茶まつり。ほっこりサークルという団体や商工会議所が企画したもので町おこしイベントのようなものである。和束町は京都府のほぼ南端に位置する町である。人口約4700人。最寄りの加茂駅は奈良駅から関西本線の大和路快速で約15分。加茂駅で下車し、そこからバスで約20分揺られ、山の中の和束町に着く。当日は無料のシャトルバスも一日数本運行されている。会場は町内の和束運動公園。バスを降りると、心なしか空気が茶の香りである。たぶん周囲が一面の茶畑なので、気のせいではないのだろう。テントの模擬店が並び、団子や焼きそばなどを販売している。茶摘み娘の格好をしたスタッフが案内をしている。可愛い茶娘・・・と思って良く見ると、なかにはやたら体が大きかったり、ごつい体格の茶娘がいる。手拭いを被って入るがどう見ても男である。なぜか皆腰のあたりに番号札を下げている。入り口で配られた案内の用紙を見ると、中に茶娘の投票用紙というのがあった。どうやらコンテストになっているらしかった。突如スピーカーからアナウンスが流れた。「10時30分より茶香服大会を開催致します。参加ご希望の方は山の家までおいでください。」おっと。これに遅れては東京から来た意味がない。急いで案内の地図に従い小屋風の建物に近づくと「茶香服会場」の看板。飛び込むと、机がコの字肩に並べられ、15人ほどの人間が座っていた。どこで参加申し込みをするのだろうと見回していたらスタッフが「良かったらどうぞ座ってください」と声をかけてくれた。ありがたい、間に合った。座ると机の上には紙が一枚。和束の茶の解説と茶香服の解説と一覧表。他にマージャンパイぐらいの5枚の樹脂製の札が置かれている。「和」「束」「優」「良」「茶」の文字が書かれている。説明によれば、5種類の茶を飲み、それを当てるということである。これはその投票用の札なのであった。正面の黒板に今日の茶香服に使われる茶の一覧が書かれていた。

| | |
|-----------|----------|
| 和 玉露 | 20,000 円 |
| 束 かぶせ茶 | 15,000 円 |
| 優 煎茶(一番茶) | 10,000 円 |
| 良 煎茶(二番茶) | 3,000 円 |
| 茶 玄米茶 | 2,000 円 |

本来5種類は試し茶を飲む事なく始まるらしいのだが、今回は一般の参加者のため、最初に飲んで戴きますと言うことであった。まず茶葉が入れられた5枚の紙皿が回ってきた。葉の名称が書かれているが、素人の私には香りが異なることはなんとなくわかるが、記憶すること・頭に入れることはとてもできなかった。もっとも玄米茶だけは香りがかなり特殊なので、これだけはわかりそうな気がした。次に茶が順番に淹れられる。盃ぐらいの小さな茶碗に茶が注がれ、参加者に配られた。最初に回ってきたのは玉露。本来玉露は低温でいれるべきものなのだが、ここの茶香服ではすべて「沸騰した湯を注ぎ、90 秒おいたものを茶碗に注ぐ」ということで統一しているということである。

机の上の用紙には表が書かれ、「形状、色、香り、味」などの欄があり、メモを取れるようになっている。「形状」とあるのは、葉の形状だろう。後から回るのは淹れられた茶だが、葉の形状で味がわかるのか、と思ったが細かい粉が茶碗に入るため、葉を覚えておくのは意味があるようだ。味の特長としては、玉露は甘目、かぶせ茶は日光を遮ったもので、日光が当たることにより生じる渋みの弱い物、煎茶の二番は一番を摘んだ後に出てくる芽なので、一番よりは劣るとのことであった。これらのことを頭に入れて試しの茶を飲んでいく。玉露はたしかに甘い。もちろん砂糖の甘みではなく、苦みの無さ、とでも表現するのだろうか。逆に二番茶はひどく苦い。普通に売っている茶なのだろうが、上級である3種を飲んでいるためか、吐き出したいようなまずい苦さだった。でも多分、自分が普通に飲んで入るのはこのあたりなのだろう。玄米茶は飲まなくても香ばしい香りでそれとわかる。ポイントはかぶせ茶と一番茶の区別だろうか、などと考えながらゲーム開始を待った。

いよいよ開始。最初の茶が回ってくる。香りで玄米茶でないことはわかるが、後はわからない。一口飲んで見ると・・・わからない、が。多分、これか。投票箱が回ってくるので、これと思う札を入れ、自分の前の用紙にも何と入れたか記入する。2杯目。色が緑・・・二番茶か。3杯目・・・もうわからない。4杯目・・・玄米茶ではない。とすれば残りはこれしかない。これで終了である。5杯目は残ったものとなるから飲む必要は無く4番目と5番目の札を続けて入れる。結局、最も分かりやすい玄米茶は入っていなかった。つまり5番目ということか。

全員の投票が終わると結果発表である。正面の黒板に正解が並べられる。係のおじさんも投票箱を空けて結果を見せてくれる。投票箱の側面のカバーを取ると、自分の入れた札が縦一列に入れた順に並んでおり、自分の投票を一覧で見ることができるのだ。結果、5番目の玄米茶以外は見事に外れていた。白久保のお茶講では全問正解だったので多少自信があったのだが、見事に全滅した。最上級の玉露を煎茶と間違えたのは何とも恥ずかしい限りだ。玉露など滅多に飲んだことはないのだから当然と言えば当然と開き直っても良いのだがやはり悔しい。

続いて第2ゲーム。本来は何ゲームも行いうらしいが、今回は2ゲームで終わりとのこと。気合は入

るが、正直自信は起きない。一杯目。難しい。2杯目は香ばしい玄米の香り。「これはサービスですよ」と笑う係のおじさん。さすがにこれを間違える人間はいないだろう。しかし3杯目からはまたわからなくなった。結局玄米茶ともう一つ当て、2問正解で終了。

結果、参加者 15 名程度の中、2回とも全問正解の 10 点はおらず、優勝者は8点、準優勝者は7点であった。私は3点で2人同点の7位。じゃんけんの末、特別賞の茶葉をいただいた。

聞けば、茶香服はいつもこの組み合わせではなく、いろいろと変えて行われるとのこと。地域によっても使用するものはことなるとのことであった。使用していたのはティーバッグ位の小袋であったので、5種類入れた茶香服セットは売っていないか聞いたところ売ってはいないとのこと。セットで販売すれば面白そうなのだが。

小屋の外へ出ると、正午近くなっており、外は良い天気で絶好の祭り日和。地元の太鼓の同好会による演奏の中、会場を後にした。

インドで発祥した2人制チャトランガは、数世紀を経て世界中に伝播した。数年前までは将棋の起源は、マレー「チェスの歴史」(オックスフォード)に記されたインドで発祥した4人制チャトランガとされてきた。しかし、最近の研究で4人制は2人制を4分割したもので戦争ゲームではなく、11世紀以前の記録は見当たらないとのことである。詳しくは増川宏一「チェス」(法政大学出版局)を参照されたい。

東へは、中国に伝播している。仏教と同じ経路であったと考えられているが、詳しいことは不明。唐代は、形で駒を表現していた。北宋時代に絵で表現し、やがて漢字に変化して碁の影響を受けて駒の配置がマスから交点へと変化した。北宋末期に現行の中国象棋シャンチーが完成した。一方、朝鮮半島へは北宋時代に新羅または高麗に伝播して、1600年頃までには現行の韓国・朝鮮将棋チャンギが完成している。また、中国象棋が完成したのは、ベトナムや琉球などへも伝わり、それぞれカートン、チャンジーとして、現在でも指し継がれている。中国象棋は、日本にも伝わっており、江戸時代には出版物もみられるが、定着していない。

北へはサマルカンドを経由して、チベットのチャンダラキ、モンゴルのシャタルとなったとみられる。駒の形態は共通点も多く、サマルカンドのアフラジブ駒の系統であることは間違いないであろう。中国で出版された王路・呉金「蒙古族」(民族出版社)の蒙古象棋の項によると、チベットからラマ教文化の蒙古地区への伝来に伴っている説を紹介している。また、シャタラと発音するのは、ペルシャのシャトランジが訛ったとも考えられると記されている。

南へは、スリランカを経由して8世紀には貿易を通じて海路ビルマのタトンに伝わっている。タトン攻略したパガン朝にシャトランジが伝わり、シビイインから現在のシットウインへと受け継がれていく。タイのマックルックは、ビルマ(ミャンマー)のシットウインと駒の機能が一致する。駒の初期配置や指し方に差異はみられるが、同じ系統のものである。このほか、カンボジア、マレー半島、スマトラ、ジャワ、フィリピンなど東南アジアには、駒を形で表す将棋が各地でみられる。

西へは7世紀頃アラブに伝播し、シャトランジとなりイスラムを経てヨーロッパに入り、やがて近代に入りチェスが完成する。チェスが完成するまでは、様々な形の駒を使い、またルールもそれぞれ異なっていた。また、ドイツのクーリエや、スペインのグランドアセドレフのように大型化したものもあった。

これとは別にシャトランジは、ペルシャから直接貿易路を経由してロシアに伝播した。ノヴゴロドは、ヴォルコウ川の貿易の中心として発展した。発掘調査で2万点余のうち、50点程はシャクマティの駒が出土している。ロシアでは、当初アラブ駒を細工した形態のものを使用していたが、やがて人気がなくなり、ノヴゴロドの駒やのちにコルモゴリー駒などに進化していく。象や将軍(司令官)など、シャトランジと同じ種類の駒が使用されていた。駒の呼び方や機能は強化されている。

日本へは、かつては中国から伝播したとされてきたが、1970年代頃から東南アジアを経由した南方伝來說が浮上した。最近では日本独自の起源説などもある。以前は中国伝來說と南方伝來說が拮抗していたが、近年は南方伝來說がやや優勢のようである。確実な資料がなく、状況証拠より推測をしている関係で長い間議論されている課題である。この点は、機会をみて検証したい。

執筆者紹介

美原 融 大阪商業大学アミューズメント産業研究所所長
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

松村政樹 大阪商業大学総合経営学部准教授
大阪商業大学アミューズメント産業研究所副所長

孫 聆範 大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員

古作 登 大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員

梁 亨恩 大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員

高橋浩徳 大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員

岡野 伸 大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員

『ギャンブリング＊ゲーミング学会ニューズレター』No.16

2009 年 1 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