

ギャンブリング * ゲーミング学会 ニュースレター No.17

Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.17

[記事]

次世代型コンベンション都市の創造を	橋爪 紳也	1
ラスベガス・バックステージ <第14回> カジノって何のためにあるの？特に日本では？	泉 豊禄	3
ギャンブルと法律 <第17回> 軍隊が胴元になるギャンブル	美原 融	4
ギャンブル ^秘 写真館 <第15回>	谷岡 一郎	8
Do You Know This <第15回> 賭博・ギャンブルとは何か ——羽生善治との賭け将棋は賭博になるか・賭博の借金は	梅林 勲	10
賭博の起源	中條 辰哉	17
[書評]		
『モーフィー時計の午前零時』	谷岡 一郎	21
『すごい駅弁！』	岡本 美紀	22
[掲示板]		26
第6回シンポジウム開催 第7回学術大会・総会の予定		

■巻頭言 次世代型コンベンション都市の創造を

橋爪紳也

■

東京でオリンピック招致活動がさかんに展開されている。いっぽうでこれまでなかったような世界同時不況で受けた打撃から脱すべく、日本の各都市が打開策を求めている。そのような社会状況だからこそ、欧米の諸都市にあるような本格的かつ複合的な国際見本市会場の拡充の必要性が議論されるようになった。

今日のことをいっているのではない。昭和初期、大阪で行なわれた議論である。世界恐慌ののち、いまだ混迷が続いていた昭和8年。大阪の商工界は不況の打開策として、商品展示場と総合的な商工振興施設を備えた近代的な「産業会館」を建設することを建議した。当時、大阪では商工会議所を中心に、毎年のように欧州各地の国際見本市に参加、国産品を紹介していた。大阪に世界水準の展示施設「産業会館」を建設し、日本初の国際見本市開催を目指す気運が高まったのは必然である。

同じ頃、東京では市民を巻き込んで、皇紀 2600 年にあたる昭和 15 年にオリンピックと万国博覧会を同時開催するべく、おおいに盛り上がっていた。対抗する景気刺激策として、ライブチヒで見本市を視察した安井大阪府知事は、商工会議所の「産業会館」構想をさらに充実、「国際見本市会館」を建設するべきだと確信する。広さは14000坪。欧州の主要都市にある国際見本市会場用の展示館と米国風のマーチャンダイズマート、および貿易振興施設を加えた複合的な国際貿易センターが構想された。本町通に面して洋風庭園を設けた流麗かつモダンな外観の巨大なビルは、欧米各都市の先例を凌駕するものだ。

建設費は、府、市、経済界、企業経営者からの寄付で分担した。政府も支援を認め、国庫から 40 万円を確保した。昭和 12 年 8 月、第一期事業の着工にこぎつけたが、まもなく戦時体制に入って建設は中断する。官民を挙げて共有した夢は戦後にも継承された。大阪コクサイホテルや今日のマイドーム大阪に繋がるものだ。

■

私たちの先人は、東京での五輪を意識しながら、世界恐慌による都市経済の疲弊への打開策として、日本初の本格的な見本市施設を建設、東洋を代表するコンベンション都市をめざした。歴史は繰り返すというと、言い過ぎだろうか。今、大阪だけではなく、横浜、名古屋などは同様の状況にあるように思える。

近年、アジア各国が MICE の誘致を競い合っていることを御存知だろう。MICE とは企業のミーティング、インセンティブツアー（企業の報償旅行）、コンベンション（国際会

議)、文化やスポーツのイベント、エキシビジョン(展示会・見本市)の頭文字をとった呼称である。たとえば韓国やシンガポールは、年間20億円以上を用意、MICE開催の支援や基盤整備を進めている。

わが国ではどうか。アジアでは比較的早い時期に、各都市に展示場や会議会場を建設してきた。先行の利はある。国際会議の実績では、2007年度には日本は448件と世界5位、都市別では東京が126件と世界8位に食い込んでいる。

もっともアジア諸国の大都市と比べて、わが国の各都市が余裕をもって優位に立っているという、必ずしもそうではない。後発組との競争は急速に激化しているにもかかわらず、政府や行政の支援は十分とは言えない。

課題のひとつが施設の水準と規模だ。国際会議場では5000人収容規模が世界標準だという。香港には8000人、シンガポールには7000人を収める会議ホールが建設された。しかし国内に同規模の施設は、国内ではパシフィコ横浜と東京国際フォーラムがある程度だ。大阪の国際会議場は、たかだか2754人で満席となる。

見本市会場も同様である。現在、世界には10万平米以上の施設が43施設もある。しかしわが国では8万平米の東京ビッグサイト、7万平米規模の幕張メッセやインテックス大阪が最大級だ。たとえば世界を代表するコンベンション都市であるドイツのフランクフルトには55万4000平米、ミラノには34万8000平米、パリには30万平米、シカゴには25万平米を越える展示施設がある。世界と渡りあえる規模の施設が、国内には存在していないのが現状である。

最近、本保観光庁長官と話をする機会があった。観光庁はこの現状に危機感を持ち、観光立国推進基本計画に「国際会議の開催件数を5割以上増やす」と目標を明記し熱意を示している。とはいっても、約4億円の予算を付けるのが関の山だ。他国とは相当の開きがあるという。

観光は地域にとっても重要なソフトパワーである。単に経済波及効果があるというだけでなく、機会があれば訪問したい憧れの対象の都市であるというだけで、企業誘致や観光以外のビジネス振興の面でも有利になる。コンベンションもまた、都市の認知度を高め、またステイタスを高めるためにも、世界から要人や専門家、ビジネスマンが集うMICEが担う役割の重要性は言うまでもない。

大阪や横浜、名古屋などの大都市がいまいちど、コンベンション施設を今日の水準で整備し直し、アジア有数のコンベンション都市をめざすべきだと考えるゆえんである。

カジノってなんのためにあるのか？特に日本では？

カジノも社会機関のひとつである以上、CSRが要求されます。米国では米国の流の、そしてもし日本で認可されるのであれば日本流のCSRが求められるはずです。

日本でのカジノ解禁についての議論は、いろいろな角度から、いろいろなレベルにて行われています。地域という観点から見た場合、特に地方では地域振興（観光客の増加であれ、雇用の増加であれ）といった観点から語られることが多いようです。ただ、それだけでいいのでしょうか。

ひとつ忘れてはいけないのは、カジノは本屋さんと異なり、誰でもどこでも好きなように開業できるものではない、ということです。当然、規制も受けるわけですが、一方でカジノは日本では **Privilege** なものになるでしょう。その収益の帰属がどこになるにせよ、**Privilege** を受けるものは **Privilege** を受けないものより、一層社会に対して貢献することが求められます。そしてそれは結果として貢献するものである以上に、当初から理念と目的をもった機関であることが望ましいと考えます。

世界のカジノがある都市の中ではある意味特殊といえるラスベガスでは、カジノは許認可制ではあるものの、順法精神を持った **Legitimate** な **Entity/Individual** であれば基本的に誰にでも認可されるシステムを持っています。（たとえば）マフィアの排除などカジノの社会的健全性を保つことを目的としたライセンス制であり、カジノの経済的自由競争を妨げるものではまったくありません。その点において、ラスベガスのカジノは、（将来認められるとすれば）日本のカジノとは、その性質が異なります。

日本でカジノを実現しようとする場合、その理念と目的を今以上に議論していく必要があります。ただ単に先進国で無いのは日本だけであるとか、税収を増加させるためであるとか、では十分に理解が得られず、せっかくのカジノの意義が矮小化されてしまう。海外からの顧客を考えずただ日本国内の経済の観点から見れば、日本のカジノが **Privilege** であり集客し収益をあげることは、一方 **Privilege** のない産業から果実を奪うことでもあり、それは自由主義経済だから、資本主義社会だから、というには、カジノには **Privilege** がありすぎでしょう。

カジノの存在意義。ただ新たな産業の創出なのであれば大胆な自由競争が求められます。もし **Privilege** が与えられるならば、その理念と目的が社会の要求に応えるものであることが、最低限のルールではないでしょうか。

軍隊が胴元になるギャンブル

米国の軍隊はスロット・マシーンを自ら所持し、運営する堂々たるギャンブルの胴元であることをご存知であろうか。もっともその顧客は米国軍人、軍属及びその家族のみで、かつ場所は米国外に存在する 94 の米軍基地、駐屯地に限られ、米国内の話ではない。米国の軍隊は約 5,000 台以上のスロット・マシーンとビデオポーカーマシーンを自ら所有し、運営している¹。米国内の基地で許可されていないのは、国内にカジノはごまんとあるからで、逆に、娯楽のない僻地や外国では、隊員を慰める？効果的な一つの手法という位置づけなのであろう。かつまたさすがにテーブル・ゲームは一切設置されていない。よってディーラーを介在させたバンキング・ゲームをやっているわけではなく、いわば、基地内にコンビニエンス・ストアがある様に、スロット・カジノがあると考えた方がよい。米国の海外基地において自国軍隊に対する遊興の手段を軍が自ら提供しているという構図になる。尚グアム島(米国の準州)の米軍基地では、現在も、これは許可されていない²。

この構図は、例えていうならば、軍隊の駐屯地の一部に現金を賭け、現金が賞金となるパチンコ・ホールがあると考えれば理解が早い。軍人並びに軍属の遊興施設としてのパチンコのりである。上述したようにテーブル・ゲームは無く、認められているのは 5 セントマシーンと 25 セントマシーンだけで、顧客に対するペイアウト率は 93%、ジャックポットもあるが、大当たりはない。明らかにスロットやビデオ・マシーンは金銭を賭す賭博機械なのだが、軍が遊興の手段として軍人に提供しているということは、簡易な賭博行為は(本国を思い出すという意味でも?)軍隊内にあっても良いという感覚なのであろう。軍隊外で類似的な余興で軍人を遊ばせるよりも、軍隊内で管理しながら遊ばせるという意味合いも当然ある。この軍における胴元となる主体は各軍隊(陸軍、海軍、空軍、海兵

¹ 2001 年国防省による議会報告に現れた数字では 8000 台となっているが、2007 年での各軍会計報告では 5435 台とある(陸軍 3275 台、海軍 550 台、空軍 1,202 台、海兵隊 408 台。Stars & Stripes 記事)。2008 年初頭では、韓国の基地のみで米国陸軍・空軍は 1191 台のスロットを保持し、売り上げ 8340 万ドル、運営は陸軍が空軍施設のものも含めて管理しているという。米国海軍も韓国に施設を保持しているはずだが、設置数詳細は公表していない。この他欧州では 2008 年レベルで総設置台数は 1550 台、売り上げは 3850 万ドルという(出所: US Army's Family MWR Command, Air Force Personnel Center)。2007 年 3 月の軍隊内新聞報道(Stars & Stripes)によると、全軍での総収益は年間約 1.4 億ドル相当額、これらの収益は海外の軍人・家族の為にリクリエーション・プログラムやプール、劇場、ホール等の施設整備費に充当されているとある。規模的にはラスベガスの中規模カジノといった所であろう。

² 歴史的には 1930 年代から 40 年代にかけて、米軍の海外基地に設置され始めたという経緯がある。その後 1970 年代に汚職や不適切な運営が露見し、停止され、1980 年代以降、パイロット・プログラムとしてアジア並びに欧州の米軍基地に段階的に設置されてきた模様である。国防省は 1998 年、2000 年にその実態調査を実施している(1988 Department of Defense Survey of Health related behaviors among Military Personnel, 2001 Department of Defense Report on the Effect of the Ready Availability of Slot Machines on Members of Armed Forces, Their Dependents and Others)。議会で問題となったのは軍人の依存症傾斜で、一般国民では 0.77~1.6%の所、軍人となると 2.2%が依存症患者と極めてその性向が著しいという内容が 1998 年国防省報告にある。

隊)に設置された倫理・福祉・娯楽本部(Moral, Welfare & Recreation Headquarter—MWR—)³で、実際の運営行為は例えば陸軍ならば米国陸軍コミュニティー・家族支援センター(US Army Community & Family Support Center)が行っている。

勿論この中には日本の米軍基地も当然入っており、沖縄と横田に私設クラブ形式によりスロット・マシーンが設置されているという記述が国防省による米国議会宛報告書にある。わが国にいる米軍は「日米安保条約」、同条約に基づく「日米地位協定」、及びわが国における各種の特別法令により広範囲の特権が与えられている⁴。米軍の特権は外交官が持つ治外法権に等しいような広範囲の特権であることより、これを「治外法権的特権」と呼ぶのだが、わが国の政府はこの特権を擁護する態度をとっていることもあり、基地内で何が内部的になされようが、日本政府としては関知しないという建前になる⁵。胴元は軍隊そのもの、関係する顧客は軍人・軍属とその家族、基地内で限られた主体が遊興する限りにおいて、例えわが国の領土であっても何でもできてしまうということになる。勿論わが国国民がこの基地内に入りスロットを遊ぶこと等は当然認められないし、入れないことが前提となっているはずである。そもそも、その存在すら一般の日本人にわかるわけがない。知らない間にわが国の領土において、堂々とスロット・カジノが開帳されているという不思議な構図になるのだが、特殊な状況においてまた特殊な形であくまでも限定的になされているということになる⁶。もともと米軍に言わせれば、単なる軍人・家族の為のレジャー施設の一環、わが国のパチンコと同じではないか、なぜ悪いのかという発言ができてしまう。しかも本国を離れた異国での慰みごとにすぎないのだから⁷。

実はこの軍隊のスロット・カジノだが、公開されている資料は極めて限られ、入手できる資料は米国議会による一定の調査報告などに限定されている。政治的、社会的に軍隊が胴元となり、賭博

³<http://www.armymwr.biz/>

⁴ 例えば基地を自由に使用でき、基地内の管理・運営に必要な全ての措置を取れる(日米地位協定第3条)

⁵ 例えば米兵が日本国内で犯罪をおかした場合、事件が公務中なら第一次裁判権は米国(同地位協定17条)、公務外の犯罪ならば第一次裁判権は日本にあるが、日本が裁判権を放棄するケースが殆どで日本が裁く例は無いといつてよい。 www.stripes.com/article.asp?section=104&article=52028

⁶ カジノ設置の根拠は日米地位協定第15条にあり、「合衆国の軍当局が公認し、規制する海軍販売所、ピーエックス、食堂、社交クラブ、劇場、新聞その他の歳出外資金による諸機関は、合衆国軍隊の構成員及び軍属並びにそれらの家族の利用に供するため、合衆国の軍隊が使用している施設及び区域内に設置することができる。これらの諸機関は、この協定に特別の定めがある場合を除くほか、日本の規制、免許、手数料、租税又は、類似の管理に属さない」。尚、我が国の法律上、日本人が日本の国土に設置されたかかる遊興施設に立ち入り、賭博行為をすることは当然認められないのだが、沖縄では、かなりルーズな形で、日本人が米国人のゲストという形式でかつてに入ることのできるグレーな領域ができてしまっているとのことである。一方、韓国では、地位協定の中で韓国政府は自国領土における賭博施設の存在を認め、かつ韓国人の使用を禁じる制度的措置がなされている。2008年初頭、在韓米軍(USFK)で大きな問題となったのは、本来韓国人が入れない施設に米国人が韓国人を中に引き連れられたりする違法行為が後をたたなかったことで、この結果、2008年以降、入場の際に100%身分証明書を提示させる規制を軍内部で実施するに至っている(‘USFK responds to illegal gambling reports: Stars and Stripes)

⁷ 一方上述せる議会に対する米国国防省報告書は「米軍によるスロット・マシンの設置は、当該設置行為がホスト国の法ないしは米軍地位協定に違反せず、かつ当該ホスト国が自らの許諾賭博制度を保持している場合に限っている」と報告しているのだが、これではまるでわが国がスロット・マシンの制度的に公認しているとも受け取れかねない。いやこれは日本ではパチンコという賭博が認められているのではないかという主張なのかもしれない。

行為を提供することに対する反発が米国内部に存在するからでもあり、あまりおきな問題にさせたくはないのであろう。もっともこのスロット・カジノが上げる収益は、上述せるMWRにおける一つの看過できない収益源ともなっているという指摘がある。陸軍MWRの年次報告書ではこの収益を陸軍娯楽機械プログラム(Army Recreation Machine Program)として、収入項目欄に位置づけており、公開されたバランスシートの項目だけ見ているとなにやらまともな事業収益にしか見えない(少なくとも胴元として賭け事を提供しているという憂き目があるのではあろうか)。明確にスロットの運営をやっているという説明もないわけだが、この収益は、独立採算的に軍により自らの「倫理、福祉、娯楽」活動にのみ支出できるとされている。また、軍隊内部に設置されたこれらスロットは軍隊内部に関し、軍人個人にとり社会的な悪影響をもたらしているのではないかとする懸念が提示され、2001年国防省はこの社会的インパクトに関し、米国議会に対し、報告書を提出⁸、この中において、軍のカジノは米軍ないしはその家族のモラルや財政的安定に否定的要素を与えているわけではないと結論づけている⁹。興味深いのは最大のスロット施設は韓国駐留の米軍施設で、収益の重要部はこの韓国スロットからの売り上げになる。軍が運営している以上、不正防止や安全管理、防犯監視などは民間カジノ並みにやっているのか気になるところでもある。基地全体に部外者が入りうる余地はありえないだろうが、陸軍新聞報道によると¹⁰、実体は一部の軍人自身が機械を壊してスロットの金を盗む等という事件も生じており、民間の世界ではとても考えられないことが生じている。恐らく軍隊の中であるがゆえに、MPもこんなことまでは監視するわけにはいかず、監視等は徹底的に緩いのであろう。もっともくだんの窃盗犯人はあつという間にMPにつかまったという報道でもあった。

単純な遊興施設としての軍隊内のスロット・オペレーションは恐らく、限られたスタッフにより限られた警備や監視の体制しかしかれていないはずである。一定金額以上の賞金は機械では無理で、かならずキャッシャーが必要になるが、そもそも軍隊の施設内で実施される賭博行為である。カードゲームが無いとすれば、その本質はパチンコ業と何ら変わる点も無いと判断することがより適切であろう¹¹。最も軍隊とは世の中の全てのことを自分でやる主体になる。例えば米軍のMWRの中には陸軍エンターテインメント局(Army Entertainment Division)等もあり、毎年900のショーの演出を実施する、世界最大の？娯楽提供の担い手でもある。その規模たるや北朝鮮の喜び組みどころではな

⁸ <http://armedservices.house.gov/reports/2001executivereports/01-11-05slotmachine.pdf>

⁹ この報告書は議会による議決(National Defense Act Public Law 106-398)により国防省により作成された公式文書でもあるが、従来より、軍が賭博行為を提供することに対しては反対論も根強く、十分な情報公開がなされているとも思えない。反対派の主張は、軍人が賭博をするなど、緊急時の即応体制に課題を残すという論点と共に、一般人と比較した場合、軍隊の中では賭博行為への依存症患者率は高く、様々な社会的・経済的・政治的問題を引き起こす麻薬の如きものという点に尽きる。(Gambling with Terrorism and US Military Readiness; Time to ban video gambling devices on US Military Base and Facilities? John W Kindt (University of Illinois, Jan 2007 ACDIS Occasional Paper)。一方、軍隊内の賭博施設の使用は管理された選択肢として軍人が駐屯地外に出て、問題を引き起こしたり、金を支出したりするより余程ましという意見もある。尚、200年末、軍隊による賭博行為は大きな政治問題となり、テネシー州のデービス議員は軍隊によるスロット・マシーン使用禁止法案すら議会に提出するに至ったが、話題が先行したのみで、現実に法案が成立したわけではない。

¹⁰ www.pstribes.com/01/aug01/ed082201b.html

¹¹ どういう体制で如何なる監視や運営をしているか、あるいは施設の維持管理に関する開示された情報は無い。全体の収益額からその規模を推定することができるが、詳細に関するデータなどはない。

い。これに比べればスロットの設置等はたわいのない遊興の一手段ということなのであろう¹²。恐らく自衛隊の隊員がイラク等に海外派遣された場合、宿舎でコンピューター・ゲームを楽しんでいた構図と同じものでしかないと判断することができる。ならば自衛隊の職員にもパチンコを提供するという考えもおかしくはないような気もするのだが・・・。

¹² 尚、興味深いことに、賭博依存症患者の為のカウンセリング・治療プログラムは米国海外基地の中では沖縄に存在する(沖縄米海軍病院)。2003年に設置されたもので、2008年までに処置した患者は107人。一方、治療のみではなく、カウンセラー育成にも従事しており、外部コンサルタントを雇用し、韓国や日本におけるMWRプログラムの専門官40人に対し、カウンセラーとしての教育等を実施している。欧州基地では家族サポートセンター(Family Support Center)に同様に様々なカウンセラーを設置したり、支援プログラムを設けたりしている模様である。

——フーバー・ダム物語——

まずは写真を見ていただきましょう。ご存知ラスベガス郊外にあるフーバー・ダムの上を通る新しい橋です。大林組による難工事（建設中）の写真です（写真提供：大林組）。

もともと、フーバー・ダムというのは交通の便の悪い渓谷にありますので、足場を組むだけで大変。それでも昨今の交通量を考えると、どうしても橋がもう一本必要になったとか。もうすぐ完成の予定です。



写真①：2本目の橋の建設（大林組）

ブラック・キャニオン

フーバー・ダムは、もともとブルーダー・ダムという名称でした。しかしながらこのダム、ブルーダー・キャニオンにはなくて、そばのブラック・キャニオンという渓谷に作られたダムです。大恐慌のあと1933年までかかって完成しました。写真は当時の工事の様子ですが、まさに世紀の大プロジェクトでした。



写真②：ダムで作られたブラック・キャニオン（写真：UNLV）



写真③：建設中のダム（1934年 写真：UNLV）

Do you know this <第 15 回>

賭博・ギャンブルとは何か

-羽生 善治との賭け将棋は賭博になるか・賭博で負けた借金は-

梅林勲

1. ギャンブルとは何か・ギャンブルの定義

ギャンブルは日本語に直すと「賭博」、「賭け事」、「賭け言」、「ばくち(博打)」、「賭け」、「ばくえき(博奔)」、「かりうち」と様々に呼ばれる。

これらを岩波書店の「広辞苑(第 5 版)」で全て引くと次のように出てくる。

「賭博」

金銭・物品を賭けて勝負を争う遊戯。かけごと、ばくち、ばくえき

「賭け事」

金品を賭けてする勝負事。かけ。

「賭け言」

財物を賭けて予言の適否を争うこと。

「博打」

①バクウチの略語。財物を賭け、さいころ、花札、トランプなどを用いて勝負を争うこと。ばくえき、かりうち、とばく、②一か八かのまぐれ当たりを狙う行為(大ばくちを打つなど)。ばくちうちと同じ意味。

「賭け」

①勝った方が取るという約束で勝負事に金品を出すこと。また、その金品(賭け金)、②運を天に任せて思い切ってする勝負や行動(大きな賭けに出る)。

「ばくえき(博奔)」

ばくち。

「かりうち(樗蒲)」

①『かり』を投げ打って勝負を決するの意味。ばくちの一種。4 個の楕円・扁平の木製物を投げ打ってあらわれる黒・白・こうし(犢)、雉によって勝負を決める。ちよぼともいう、②金銭・物品を賭けて勝負を争う遊戯。かけごと、ばくち、ばくえき

「ギャンブル」

賭け事、ばくち、投機

「Gamble」として英語の辞書を引けば次のような意味が出てきた。

(動詞)

①賭け事をする。とばくをする、②投機をする、③一か八かの大冒険をする。

(名詞)

①ばくち、とばく、②冒険、③投機

「Gambling」(同上)

(名詞)

ばくち、とばく、賭け事

要するに「ギャンブル」も「賭博」も「ばくち」も、金品や物品をかけて勝負事で争い、その勝敗によって賭けた金品や物品のやりとりをする行為であるといえる。ただし、ギャンブルという言葉を使う場

合には、賭博よりも範囲が少し広く、株取引や商品相場の取引で相場を予測して大きく大金を張って利益を得ようとする、危険で冒険的な投機行為を行うことも含まれる。

自分の将来の進路を決めるのに悩んだ場合、「賭けに出る」とか人生の大事な場面で「命を賭ける」という表現を使うが、単に「賭け」といった場合には、ギャンブルという言葉とよく似た使い方をされるようである。

2. 法律によるギャンブルの定義

刑法の規定に基づく定義

刑法の規定で賭博という言葉が出てくるのは、第185条の「単純賭博罪」と第186条第1項の「常習賭博罪」、第186条第2項の「賭博場開帳罪・博徒結合罪」があるが、賭博をした者、賭博場とあるだけで賭博とは何かという定義が存在しない。結局賭博に関する判例の積み重ねで賭博とは次のように定義されている。

賭博の成立要件(定義)

偶然の「ゆえい(輸贏)」によって財物を賭し、その「とくそう(特喪)」を争うもので、「はくぎ(博戯)またはとじ(賭事)」であること。

1) 「偶然」の「ゆえい(輸贏)」に関するものであること。

「ゆえい(輸贏)」とは、負けと勝ち、すなわち勝敗のことである。

さいころを振ったり、放り投げたコインの裏表のどちらかを当てたり、というような偶然の結果によって勝ち負け(勝敗)を決めて、財産的利益、つまりお金や家、家財道具、宝石などの財物のとくそう(特喪)を争う、つまり勝ち負けによってお金や宝石などを取ったり、取られたりすることが賭博である。もちろんさいころやコインの裏表のような、結果が偶然の事情だけで決まるものにお金を賭けるのではなく、賭け将棋や賭け碁、或いは賭け麻雀のように勝負事でお金のやりとりをするのも賭博になる。

勝負事のような場合、たとえば賭け碁等では力の差が歴然としていて賭けを行うこともある。このような場合でも当事者にとって主観的に勝ち負けが不確定であれば、つまり弱い方がひょっとしたら勝つかも知れないと思って、賭け碁を行えばその意味で偶然性が認められて賭博罪が成立する。つまり当事者間にとって主観的に不確定であれば、技能の優劣によって結果が左右される競技(ゲーム)についても、偶然性があると判断されることがある。

技量の差が勝負の分かれ目になる賭博に関し、有名な判例が9件あるが、そのうち囲碁に関するものが7件、麻雀に関するものが1件、将棋に関するものが1件、もう1件は何に関するものか分からない。このうち囲碁に関するもの2件と将棋に関するもの1件の判例を簡単に紹介する。

イ) 大審院大正4年10月16判決(囲碁に関するもの)

財物を賭して勝敗を争う行為で、賭けている者の技量の優劣が勝敗の数を決める場合でも、単に技量のレベル差だけでなく、偶然の事情の影響を受けることがあるような場合には賭博を構成する。囲碁によって勝敗を決するような場合もその1事例である。

囲碁のプレイヤーは布石や定石を勉強したうえ、囲碁を指すときには特別な思索や練磨を要し、臨機応変に対処する才能を要するものであり、この点に関しては勝敗を決めるのに偶然に頼る勝負事ということはできない。

しかし、どんな囲碁プレイヤーの動作や思考力も常に一定の状態に保たれているとはいえず、

そのときの身体精神の状況や、外界からの有形・無形の勢力の影響を受けて平静を保つことができないうことある。このような事情で技量のあるプレーヤーがその能力を発揮することができず、技量の低い相手に負けることもある。

もちろん、あまりに技量の差があり勝負の結果が予測されるときには、偶然の結果で勝敗が決まるということは考えられない。しかし、大きな技量の差がある場合に、弱い相手を先手にする、或いは置石をさせてハンデを付けることが常識であり、このようにして勝敗を争った場合には技量の差は平均化され、偶然の事情が勝敗に影響を及ぼす可能性が高く、偶然性に依存して勝敗を争う賭博行為といえる。

ロ) 大審院大正 4 年 6 月 10 日判決(囲碁に関するもの)

賭け碁の勝敗は必ずしも当事者の平素の技量のみによって勝敗が決まるものではないが、そもそも当事者において自分と相手との技量の差を正確に知って、勝敗結果を事前に予測することは非常に困難であり、勝敗の結果は通常碁を打つ前は不確定といわざるを得ない。このように賭け碁は、当事者をして勝敗の結果を知って賭けることができないものであり、射幸心をあおる賭博を構成するものと認めるのが相当である。

ハ) 大審院昭和 12 年 9 月 21 日判決(将棋に関するもの)

囲碁に関する大審院大正 4 年 10 月 16 日判例が将棋に置き換わっているだけで、ほとんど同じ理由で賭け将棋を賭博と認めている。

※大審院(たいしんいん、だいしんいん・Wikipedia より)

明治時代初期から現在の 最高裁判所が設置されるまで存続した最高の司法 裁判所である。主として民事・刑事の終審として、特別裁判所(大日本帝国憲法 60 条。皇室裁判所・軍法会議など。)及び 行政裁判所(同憲法 61 条)の管轄に属さない事項について、裁判を行った。1947 年(昭和 22 年)、裁判所構成法の廃止に伴い、廃止された。

羽生 善治との賭け将棋は賭博になるか

たとえば私(梅林)が、将棋界最強の棋士の一人羽生 善治を相手に、私が勝てば羽生から 1 億円をもらう、逆に負ければ 100 万円を払うという非常に歩の良い賭け将棋を行ったとしてもこれは賭博にならない(例えハンディを付けたとしても)。

なぜなら将棋は技能に極端な差があれば勝敗が明らかに予測できるゲームであり、誰の目から見ても 100 パーセント私が負けるのが明らかだからである。もし、私が羽生に負けて 100 万円支払ったとしてもこれは一種の贈与、いわゆる一緒に将棋を打ってくれたことに対するプレゼントのようなものとみなされるであろう。

周囲の観客の 1 人が胴元になって観客に対し、私が勝つか羽生が勝つかの賭けをさせたとしても誰も賭けに乗らないのは当然であろう。仮に山奥のテレビの無いところに 20 年ほど暮らして山里に出てきた人に、羽生がどのような人物かを説明しないで賭けをさせて胴元が勝ったとしても、これは賭博ではなく単なる詐欺行為である。

それでは 17 世名人谷川浩司(たにがわこうじ)と羽生 善治が賭けて将棋を行えばどうなるか。双方とも実力がそれほど変わらず勝敗の予測が付かないので、これは十分に賭博行為である。当然周囲でどちらが勝つかに賭けている者も賭博行為となる。賭け碁についても同じ説明が可能である。

麻雀の場合にはたとえば私(梅林)が、雀鬼(じゃんき)という異名を持つ有名なプロの麻雀打ち

「桜井 章一(さくらいしょういち)」と賭け麻雀を行えばどうなるか。賭け将棋の例でいえば賭博にならないように思えるが、麻雀が運の要素の強いゲームであることから、賭け麻雀は対戦相手の組合せがどのようになると賭博が成立すると思われる。

2) 財物を賭し、そのとくそう(特喪)を争うものであること。

財物とは財産上の利益一般を指している。財産上の利益とはお金、家屋、家財道具、宝飾品、コレクションなどであり、現物を賭けずそれに代わる代用物でもよく、たとえばカジノで使うチップやゲームセンターの遊戯券がこれにあたる。賭けをするときに財物の数や金額が確定していなくても構わない。たとえば商品取引所や証券取引所の相場によって、予想した相場の取引価格の差額によって、後からやりとりする賭け金を確定するのでも財物を賭し、そのとくそう(特喪)を争うものになる。

ペットとして飼っている犬や猫、小鳥などは財物になるか。ペットは法律では動かせる物として「動産」という扱いになり、ペットショップで買うときには民法や商法の規定が適用される。ただし、「物」だからといってペットを飼っている人間がペットにどんな虐待をしてもいいというわけではない。それは野良猫や野良犬に対しても同じである。そのために虐待の防止や公衆衛生の観点から「動物の愛護及び管理に関する法律」など 21 の法律があり、各自治体が「ペット保護条例」等を制定し、ペットを飼育する者に対し一定の義務を負わせている。しかし、ペットが普通の「物」ではないといっても「動産」である以上、賭けの対象物にすれば「財物」として賭博罪が成立する。

近代社会になるまでは自分の命、或いは自分の奥さんや子供、或いは家臣を賭けたりする人がいた。現代ではお金に困って自分の臓器を賭けの対象にする人がいるが、このような場合どうなるか。

結論として人の命や臓器、或いは人間そのものは「財物」にはならない。このようないわゆる「賭け」は、近代社会に入るまでは賭博と認識されたこともあるが、現代では賭博とはいえない。

仮に人の命を賭けて相手の命を奪ってはしまえば単純に「殺人」である。相手に自ら死ぬ行為を行わせたら「自殺関与・自殺幇助罪」或いは「同意殺人」という犯罪になる。

自分の奥さんや子供を賭けの対象にしても、その奥さんや子供は何らそのような賭けに拘束される必要は無く、無理に賭けの相手方に奥さんや子供を引き渡してしまったような場合、「人身売買」、或いは相手方が強引に連れ去って監禁・拘束したのであれば「誘拐罪」、「逮捕及び監禁の罪」にあたる。

人間の臓器を賭けの対象にした場合、それが病気を患っている人に対し移植する目的で行われるのなら、臓器の移植に関する法律第 11 条「臓器売買等の禁止」にふれる犯罪になる。もし、臓器移植を目的にしないで単に臓器だけ取り出すのなら、「傷害罪」或いは結果によっては「傷害致死罪」、「殺人」にもなる(但し、これはあくまで私の解釈であり、異論を持つ人もいるものと思われる。)

3) はくぎ(博戯)またはとじ(賭事)であること。

「博戯」とはゲームのことであり、「賭事」とは偶然の結果である。簡単に言えば「博戯」で賭博をするとは、囲碁、将棋、トランプ、花札、麻雀等を行う際に賭けをして、勝った者が負けた者から事前に決めた賭け金をもらうというものである。

「賭事」で賭博をするとは自分の力で決まらない偶然の結果に勝負を賭けることである。コインを投げつけて裏表にかけるのは典型的な「賭事」である。さいころ賭博も「賭事」に分類できるであろう。

また、「博戯」をしている者、すなわち、囲碁を指している者のどちらが勝つかを観客が予想してかけるのも「賭事」になると思われる。この場合囲碁を指している者も賭けているのなら「博戯」と「賭事」の二つの種類の賭けが同時に行われていることになる。

自分の力で勝敗を決する賭けでないという意味では、「競馬」、「競輪」、「競艇」や「宝くじ」などの賭博も「賭事」に当たるであろう。競馬の調教師同士で自分の調教した出走場が勝つかどうか賭けるのは、「博戯」なのか「賭事」なのかの判定の難しいところであるが、判例は賭博に当たるかどうかを判定するのに、その行為が「博戯」か「賭事」かまで明確に区別する必要はないとしている。

3. 単純賭博と常習賭博

刑法第 185 条は「賭博をした者は、50 万円以下の罰金又は科料に処する。ただし、一時の娯楽に供する物を賭けたにとどまるときは、この限りでない。」とし、第 186 条では「常習として賭博をした者は、3 年以下の懲役に処する。」としている。185 条に該当するものが単純賭博であり、186 条に該当するものは常習賭博となる。どちらも同じ賭博行為を罰するものだが、賭博で検挙されたのが 1 回目か 2 回目程度の者と、常習犯として何度も賭博を繰り返して捕まるものを区別して、常習犯の罪を重くしようとするものである。

常習賭博かどうかは、前歴、賭博の方法、賭金の額などを総合的に判断して決められる。本来は人と人との間の賭博が繰り返される行為を予定しているが、ビデオポーカーなどのように賭博遊戯機を設置して、顧客に賭けをさせている設置者、いわゆるオーナーは営業の継続自体が常習性があるとして、捕まった場合には常習賭博罪とされることが多い。

185 条但書には「一時の娯楽に供する物を賭けたにとどまるときは、この限りでない。」とし、賭博でも軽微(けいび)なものも賭博罪に問わないとしている。典型的な例はその場での飲食物、たとえば親しい人同士でみかんやりんごなどを賭けて遊ぶような場合である。一般的に麻雀荘で場代だけ一人が持つような賭けとか、1 回だけ飲み代をおごるというのも問題はないとされているが、負けた人の負担する金額の多い場合や、その人の収入が低くて普通の人には大金でなくてもその人にとっては大金になるような場合、賭博罪として検挙されることがあるので注意したほうがよい。

※ 現在宝くじや競輪・競馬等の公営賭博が大規模に行われ、或いはパチンコ・パチスロが氾濫する状態において賭博が包括的に禁止されているのは不自然に思う人も多いと思う。そもそもこのような状況では賭博が禁止されているということを知らない人もいるのではないかとも思う。実際に賭博罪の検挙件数は戦前には非常に多かったが、最近では激減しており一般には暴力団対策の一手段として賭博罪は機能しているのが現状である。刑法学者の間でもこのような規定の存在に疑問を投げかける人もいる。

4. 賭場を開いたり、宝くじを販売することは賭博行為にならない

賭場を開いたり、宝くじを販売することは賭博の定義には当てはまらないので、刑法 186 条 2 項と 187 条に別の規定を設けてこれらの行為を行うことを禁止している。

1) 「賭博場開帳罪」、「博徒結合罪」

「賭博場開帳罪」、「博徒結合罪」は刑法 186 条に規定されるが、どちらも自分の利益のために賭博を広く助長する行為で、このような行為は他人の財産を侵害し、賭博が広く行われる原因となるので、賭博行為より重く処罰される。

「賭博場開帳罪」は「とばくかいちょうとりざい(賭博場開帳凶利罪)」ともいわれるが、「賭博場開

帳」とは自ら主催者となって賭博の場所を開設することである。賭博をする人間を一箇所に集めな
いでネットや電話などで多数の人間に同時に賭博を行わせる場合も賭博場の開設に当たる。

「博徒結合」の博徒を結合するというのは、職業的に賭博を専門とする人を自分の勢力下に集め、
必要な都度賭博を行う便宜を与えるもので、やくざの鉄火場賭博などが典型例かと思われる。

賭博を開設した者、博徒を結合した者、何れも利益を図った場合(とり・図利)に重い罰則が科せ
られるが、利益を得る目的でこれらを行えば、実際に賭場が開設されなくても、利益が得られてなく
ても罰せられる。

利益を図る(とり・図利)というのは、賭博開催の主催者として賭博をしている人たちから寺銭・手
数料などの名目で場代を徴収し、或いは賭けで勝った人のお金の一部を没収する行為である。こ
れは賭博行為そのものではないが、賭博行為よりも悪質なものとして罰せられる。

2) 富くじ罪

富くじとは宝くじのことである。江戸から明治にかけては富くじと呼んでいた。アメリカやヨーロッパ
ではロト(Lotto)やロツテリー(Lottery)などと呼ばれる。

宝くじ(富くじ)とは、くじ札(宝くじ)を主催者が発売し、購買者の中から抽選などの方法で当選者
を決定して、当選者に1億円なり、1000万円の当選金を利益として配当するものである。賭博行為
では賭けをしている者同士が賭け金のやりとりを行い、どちらかが損をする仕組みになっているが、
宝くじ(富くじ)に関しては主催者(宝くじの発売者)は、主催者(発売者)としての手数料と利益を得るだ
けで損をする危険を負担しないので、賭博を行っているとはいえない。

宝くじの購買者が利益を得るためには偶然の出来事に頼っているという意味では、購買者が行
っているのは賭博の一種といえるという説もあるが、厳密には賭博行為といえるか定義が難しい。

宝くじは刑法で禁止されているが、自治体などの財源確保を目的に、昭和23年に「当せん金付
証票法(昭和23年法律第144号)」という法律が作られ、公営ギャンブルの一つとして自治体が宝
くじを発売するのは認められている。また、商店街などで行うくじ引きや懸賞金などは「不当景品類
および不当表示防止法」という法律で一定の規制の下認められている。

5. 賭博による借金の扱い

賭博によって生じた借金について、法的な支払義務はないが、既に支払った分の返還請求は
できない。以下は不二法律事務所のホームページ Q&A 集によるものである。

質問 1

私の兄は暴力団員との賭博で1000万円負けてしまい、500万円は支払ったものの、残500万円
について借用書を書かされ、私はその保証人にされてしまいました。暴力団員からは、正式な借用
書がある以上は支払義務があるといわれて請求を受けているのですが、支払に応じなければなり
ませんか。

回答

賭博は偶然の事情によって、財物の得喪を決することに本質があり、国民がこのような行為に熱
中することがあれば、射幸心を煽り、健全な労働意欲・経済倫理を麻痺させてしまうことから、刑法
は犯罪として禁止し、違反には罰則を設けています(刑法第185条)。

民法上も、公の秩序・善良な風俗(こうじょりょうぞく・公序良俗という)に反する行為は無効である
ことを明言しており(民法第90条)、賭博はもちろんこれにあたりますので、賭博によって債務を発

生させることは無効となり、その結果、債務は発生しないこととなります。

従って、債務は存在しませんから、お兄さんはもちろんのこと、保証人であるあなたも支払義務はありません。このことは、ちゃんとした借用書があるかどうかには変わりはありません。無効なものを書面化したところで突然有効となることはないのです。

また、無効である行為の実現に法は何らの手助けをしませんから、仮に、相手方から支払を求め裁判を起こされたとしても、当該債務が賭博により発生したことが立証できれば支払う必要はないのです。

質問 2

兄は無効な債務に基づいて、既に 500 万円支払っていることとなりますが、返還を求めることが可能ですか。

回答

それはできません。これまでの説明によれば、お兄さんは債務がないのに支払をしたこととなりますから、本来なら不当利得として、返還を求めることができるはずですが。

しかし、この返還が認められるとする自ら法の理念に反する反社会的・反道徳的な行為をしておきながら、法の保護を受ける結果となり、法律の目的に反することになるので、このような不当利得（不法原因給付といいます）については返還請求を禁止しているのです

賭場を開帳した胴元が集めた寺銭や手数料などの利益はどうなるか

刑法 19 条の規定により全額国に没収されてしまう。当然賭けた人の手元に戻ることはない。もし、胴元がお金を使ってしまうのなら、19 条の二により別途同金額を追徴して取られることがある。

※民法の不当利得と不法原因給付

（不当利得の返還義務）

第 703 条 法律上の原因なく他人の財産又は労務によって利益を受け、そのために他人に損失を及ぼした者（以下この章において「受益者」という。）は、その利益の存する限度において、これを返還する義務を負う。

（不法原因給付）

第 708 条 不法な原因のために給付をした者は、その給付したものの返還を請求することができない。ただし、不法な原因が受益者についてのみ存したときは、この限りでない。

以上

賭博の起源と発達

中條 辰哉

賭博の起源は遙か古代まで遡る。賭博とはそもそも“偶然性”がその中心的な役割を果たす。よって生活の中に存在する将来に起こりうる不確実な出来事は、常に偶然性、すなわち“賭博的”な要素を含んでいるといえる。以下、現代における賭博の起源となる、狩り、占い、裁判、スポーツを説明することで、人々の生活と賭博との係わり合いについて簡単に説明する。

狩り

狩猟民族が獲物を捕らえようと森や草原に狩りに出かけようとしている。獲物は簡単には見つけることはできない。獲物を捕らえることができるか否かは不確実な事柄であり、偶然性が影響するといえる。さて、広い森や草原の中でどちらに向かえばよいのであろうか。時として、人々は精霊が宿るとされる木の棒などを投げて、それが示す方角へ向かった。不確実な事柄に対して精霊が宿る木の棒を使うことで、不確実を確実に変えようと試みたのである。

例えば、人が砂漠で遭難したことを想像するとわかりやすい。どの方角を向いても360度地平線が見えるだけであり、このまま留まっても死を待つのみである。胸元を見ると恋人から貰ったペンダントがある。このペンダントに祈りを込めて、ぐるぐる振り回し投げる。そしてペンダントが示す方角に向け、助かることに「賭け」で移動する。幸いにもオアシスに辿り着くことができ、乾きを満たすことが出来た。しかし、まだ助かってはいない。さらに砂漠を進まなければならない。同じようにペンダントをぐるぐる回し投げる。そして、その方角に向かって歩いて行くと町に辿り着き、助かった。

さて、このような体験をした場合、無論、偶然に助かっただけと言えるかもしれないが、このペンダントはその人にとってただのペンダントではなくなる可能性が高い。何か神秘的な力が宿ると思うのではないか。同じように狩りにおいても木の棒が示す方角で獲物を捕らえることが出来たならば、その木の棒はただの棒ではなく特別な力を持った木であると信じて不思議ではない。

このように将来の不確実性に対して、何かを用いてその将来の結果を予想するということは、人類が行った原始的な賭博的行為¹であると考えられる。

占い・呪術

時代が進むにつれ、不確実な未来を占う「占い師」が登場する。ト占である。占いとは将来の不確実(偶然)の事柄に対して予言を行うことである。先ほどの狩猟民族が用いた木の棒と類似の効果をもたらす。日常生活と密接に関わる賭博的行為のひとつに数えてもよい。この他にも、夢占い、鳥占い、占星術などが広く使用された。不確実な結果を見通す力を持った占い師は時として

¹ 狩りにおける木の棒も占いの結果も本人が100%信じているのであれば、その人にとっては賭博的な行為と必ずしもいえない。

絶大なる権力を持ち、彼らの意見により戦争が始まり、また、その時期すら決まることもあった。これら占いがさらに進化すると、単に将来を占う行為から将来の出来事をコントロールする呪術へと変貌する。ト占とは人間の生活に影響を与える見えない何物かが存在し、人々はその存在と将来の結果を長老、巫女、神官(しんかん)などを通じて知る。これに対して呪術とは呪術師が生贄や呪術を使うことにより、将来の出来事をコントロールしようと試みる行為である(雨を降らすための生贄などもその一例)。これら占いや呪術の発祥は宗教よりも古いとされる。

紀元前の中国でもト占などは戦争、祭り、人事などに用いられ、獣骨や甲羅などの道具が使用された。また、紀元前のローマ人、ギリシャ人、スパルタ人などは戦争の前にその吉兆を占うために内臓占いなどを行ったとされる。

裁判

裁判もかつては極めて賭博に近い行いであったといえる。古代の裁判では現在の裁判のように証拠や証言、検証などを基に検察、裁判官、弁護士などの法律の専門家が合理的なプロセスを介してその判決を下すのではない。基本的な考えは、個人間の争いなどは精霊の仕業であり、よってどちらが正しいか、どちらが間違っているかなどは人間が推し知ることができる事柄ではなく、答えは神のみぞ知る、との考えである。

特に賭け金式裁判は、賭博的な要素が極めて強いといえる。この方式では訴訟する側とされる側の双方が裁判所に賭け金を納めることで裁判を行うことができた。裁判には様々な方式が存在し、探湯(くがたち)、毒審、水審、火審などが代表的な方法である。例えば、探湯とは原告と被告の双方が煮えたぎる湯の中に手を入れて、タダレ具合の少ないほうが勝ちであり、毒審とは双方が毒を飲んで、死ななかつた方が勝ちなど、その手法たるや合理性とは程遠いものであった。どちらのタダレ具合が酷いかなど、手を入れてみなければわからないものであり不確実な事象であるといえる。そこに賭け金加わったのであるから賭博性の高い行為であったといえる。

スポーツ

スポーツは古代より神に奉納する競技や儀式として、祭事と深く結びついていた。オリンピックなどは現在も4年に1度行われているが、もともとは神の啓示を受ける場所で、祭儀としてスポーツを行ったことが発祥とされる。オリンピックの競技自体、神々に奉納するためのものであり、優勝者には神から賞でられたものとして褒美が与えられた。日本でも神に奉納するために踊りや舞を行うが、類似の行為と考えればよい。古代西洋では踊りや舞も行われたが、拳闘や競争、円盤投げなどのスポーツ競技がポピュラーであったとされる。

神に捧げる競技は、やがて恒例化するにしたがって観衆のための設備がつくられ規模も大きくなる。神聖なオリンピアの競技の優勝者は、名誉や多大な尊敬、名声を一挙に得ることとなり、しだいに高慢になっていった。かつては教養と技術を身につけていた競技者たちは勝つことと賞品のみを目的とするようになり、崇高な祭典のモットーは忘れられていく。

オリンピアの勝利者にアテネは賞金を与えるなど、都市がスポンサーとなり懸賞金を出し賭博を行っていたとされる。各都市があらゆる形で勝利者に賭ける賭博は大掛かりなものとなっていき、人々の間ではオリンピックは様々な競技に賭けられる賭博場であったのである。一説によるとローマ帝国衰退と共にオリンピックも衰退し、再び行われるまでの間、忘れられた期間も存在したとされる。この他にも、人間と動物、動物同士の戦いなど様々な競技が賭けの対象となり、民衆の娯楽としてその地位を確立したのである。

富くじ

富くじは古来より財政に利用された最初の賭博であり、現代社会においてはボランタリータックス(自ら進んで払う税金)とも呼ばれている。

富くじが賭博として一般に販売され、当りくじに対して賞品提供が普及したのはローマ時代になってからである。くじは神の意思を示すものである、との考えを利用して、ローマ帝国のカサエルが信仰厚き民衆からお金を調達することを考える。宝くじの誕生である。ヨーロッパ中世には都市開発の財源として使用されるようになり、教会、学校、道路、橋、戦争、災害などの巨額なプロジェクトに充てられた。

このほかにも、戦争で勝利した国が敗戦国から奪った戦利品を分けるためにくじを使ったとされる。興味深い点は、王であっても勝手に略奪品を自分のものにするにはできないということである。「くじが正当にあなたに与えるもの以外、あなたは何もここからとってはいけません」、王とて自分の意思により戦利品を選ぶことはできず、くじ引きで公平に分けたとされる。旧約聖書では、処刑されたキリストの衣服を分けるときにくじが用いられた等の記録がある。日本でも江戸時代に財政の圧迫により修繕助成金を廃止した為、寺院の修繕費のために神社・お寺に富くじを売り出すことを許可せざるをえなかった。

1466年、ブルジェスにおいて貧困者を救済するために富くじが発行される。1520年、フランスでは国家財政のために4つの都市で富くじが行われた。賞品の主体は金銭ではなく商品であったようである。この他にもアメリカで有名なハーバード大学なども、学生寮を建設するための資金を得るために富くじを発行したことがある。

ゲーム

さて、狩り、占い、裁判、スポーツ、富くじのどれも「偶然性」が中心的な役割を果たすが、これらの偶然をもっと簡単に手軽に創り出すことを人は考えた。サイコロやカード、盤上ゲームの誕生である。この偶然性を創り出すサイコロやカード、盤上ゲームの登場により人々はあらゆる場所で好きなときに好きなだけ賭博を楽しむことができるようになる。そして娯楽として様々な形態のギャンブルが考案されていく。

カードの起源は東方から発生したとの説が有力である。朝鮮で占いに使われた矢(組み合わせ)を一致させるために、それぞれの矢に印をつけたのが始まりとする説や、インドでカードに神々の絵が描かれたものが始まりとする説、中国の紙幣がそのルーツとする説など様々である。

現在我々が使っているカード(トランプ)は1392年にフランスで最初に製造されたとされる。カードはさいころや盤上ゲームよりも複雑な偶然性を創り出すことができるため、様々なギャンブルに用いられるようになる。14, 5世紀のカードは32枚～56枚の間。1～10までと王、女王、騎士、地主などが描かれていた。15世紀のフランスではハート、スペード、ダイヤ、クラブが登場する。

中世のイギリスにおいては「好ましくないゲーム」として、ハンドボール、テニス、ダイス、トランプが禁止され、懲役刑が科せられる。特にテニスは近代スポーツ賭博の最たるものであったとされる。約150年後の1541年には、それらの賭博行為を行うための施設を提供した者も同罪となり、14世紀には実質的に賭博は行われていたことを示している。

人類の賭博的行為は、狩りや占い、裁判、スポーツ、富くじ、ゲームなど人々の生活と密接に関わりながら発達したと考えられる。そして、かつては神のみぞ創り出すことができた偶然性を、人間はスポーツ、サイコロやカード、盤上ゲームによって手に入れ、そしてそれらの「偶然」に一定のルールや支払い率を掛け合わせることで娯楽として、そして商行為として行うようになったのである。この後、様々なゲームが開発され、また各国でギャンブルが合法化され、現在のカジノをはじめとする賭博へと至ることとなる。

参考文献

増川宏一「賭博 I」法政大学出版局1982年

書評

若島正編(ジーン・ウルフ、フリッツ・ライバー他著)『モーフィー時計の午前零時』

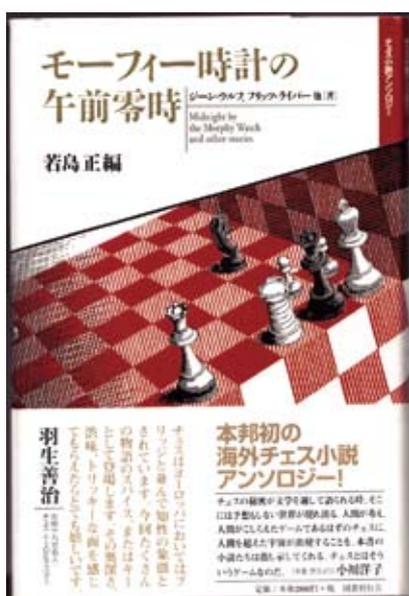
図書刊行会、2009年

谷岡一郎

別の媒体の書評でかつて、パトリック・セリーの『名人と蠍』を、最高のチェス小説、と紹介したことがある。あの時点ではベストだったにせよ、今回紹介する『モーフィー時計の午前零時』はそれを上回る出来だ。まず表紙からして、エッシャーのメタモルフォーゼのチェスの場面だが、これはあと1手でキングがメイトになる有名な筋である。

11編の短編とチェス・プロブレムが1編。そして将棋世界などでも有名な編者、若島正のあとがき(というより「解説」)がいい。正直、どの短編もおもしろさ抜群だが、フリッツ・ライバーの表題作、ジーン・ウルフの「素晴らしき真鍮自動チェス機械」、ロジャー・ゼラズニイの「ユニコーン・ヴァリエーション」、そしてラストを飾るジェームス・カプランの「去年の冬、マイアミで」などは、さすが名手たちの筆致の冴えだ。個人的に興味深かったのは11編中唯一のノン・フィクション小説、ジュリアン・バーンズの「TDF チェス世界チャンピオン戦」で、ナイジェル・ショートとガルリ・カスパロフ戦をめぐるPCA (Professional Chess Association) 設立のイザコザが主旨である。日本の将棋界や囲碁界、はたまたバスケット・ボールやボクシング、テコンドーに至るまで、この種の内紛は避けられないものなのかもしれない。

抱腹絶倒! という陳腐な表現が、これほどピッタリはまることはまずない作品が、ウディ・アレンの『ゴセッジ=ヴァーデビディアン往復書簡』だ。本屋で立ち読みするならばこれ。とにかくこのアンソロジーは久々の大ヒットである。



小林しのぶ・矢野直美『すごい駅弁！』(ナレッジエンタ読本12)メディアファクトリー
(2008年) 1,100円+税

岡本美紀

最近は「鉄道ブーム」と言われています。鉄道に乗るばかりではなく、自分で列車の写真を撮ったり、鉄道模型などの鉄道グッズを集めたり。中には、時刻表をながめて鉄道の旅に出かけた自分を想像してみるだけでウットリする人もいます。そして、そのような鉄道好きの彼ら、彼女らのことを、近頃では「鉄ちゃん」、「鉄子」と呼ぶそうです。

そう言われてみると、例えば、土日ともなればJR大阪駅のホームの端には、見るからに高価そうなカメラを持ったおじさんや小さなデジカメを構える小・中学生たちの姿を見ることが出来ます。彼らは(圧倒的に男子が多いのですが)、お気に入りの列車がホームに滑り込んでくる姿をカメラに納めるべく、自分のベストアングルを求めて、あちらのホームこちらのホームと移動してゆく。その姿はあたかも、アイドルを追いかけて各地のホールやテレビ・ラジオ局を巡ってゆく「追っかけ」のよう。そうです。まさに「鉄っちゃん」のアイドルは「列車」。

ですから、どこかの鉄道路線や列車が廃止されたり引退するというにでもなれば、もう大変です。今年(2009年)の3月、「寝台特急はやぶさ、ふじ」の運行が今日でいよいよ終わってしまうというその当日、自らの「鉄ちゃん魂」に火がついた多くの人々で駅や沿線が深夜から早朝までごった返している様子をテレビや新聞で見たのは記憶に新しい。

「じゃあ、あんたはどうなのか」と聞かれば、私もおそらくは「体内鉄分」の多いほうでしょう。正確に言うと、「乗りものに乗るのが好き」。しかし、最近は通勤で関西地方の私鉄やJRを使うことはあっても、今まで乗ったこともない「非日常的列車」に乗ることは滅多になく、おのれの「鉄分」を多少持て余し気味。ところが、ある日、にわかに「島根県の松江で4日間の仕事」という話が舞い込みました。

「うおおお～、久々に列車に乗れる～」

いきなりハイテンションですが、あくまでも仕事場に行く手段としての列車旅行であるということをすっかり忘れているようです。

さて、松江市に行く手段は、飛行機、列車、バスなどいろいろと考えられるわけですが、自分の「鉄分」を考えると当然列車しか選択肢はないも同然で、まず山陽新幹線で岡山に行き、そこからJR伯備線を「特急やくも」で松江まで走るとというのが標準的なコースでしょうか。

山陽新幹線に乗ると新神戸駅から岡山駅はほんの30分ていど(はやっ)。この沿線はトンネルが多く「車窓の景色好き」の私としては少しばかりイラッとしますが、それでも途中、姫路城や備前焼の窯元、瀬戸内に小さな島々がたくさん浮かんでいる様子などがトンネルの合い間にちらちらと見えて楽しい。岡山駅で列車を降りようとするデッキで、身体の大きな西洋人の皆さん方がいそいそと荷物を集めて身支度をしています。どうやら、

ここから瀬戸大橋で四国に渡り「お遍路さん体験ツアー」にお出かけの様子。岡山駅は四国、中国、山陰に行くためのターミナルなので、いつ来ても旅行客でごった返し状態。先ほどの外国人観光客は高知県行きの「特急南風」に乗るのかも。東は播州赤穂方面に西は広島方面に行く在来線も、仕事やお買い物の人で混んでいます。

私の乗る「やくも」は1番線から発車。日曜日・午後の列車なので比較的乗客は少なく、久々の列車旅行について「うっきー！」とサルのような奇声を発してしまいそうな私には好都合です。発車直後はまだ「倉敷」などを通過して平地を走っていた「やくも」ですが、気がつけば、さすがに「山岳向きの振り子車両」で、左右にひとつひとつ揺れながら徐々に北上して中国山地に分け入っているのです。

山岳地域に線路を敷設する作業を考えた場合、山頂を通るよりも谷の側を通る方が好都合であり、そうすると自ずと列車は谷の川沿いを走ることになります。「やくも」の場合、ほぼ高梁川沿いに山陰方面へと向かってゆくわけで、細長い谷あいの土地には、冬には雪が積もるのでしょうか、真っ黒い屋根瓦のお屋敷が続きます。そして、屋根の上には立派なしゃちほこがど〜んと。

「・・・え。しゃちほこ！」

きちんと調べたわけではありませんが、確かにこの辺りのお屋敷には屋根にしゃちほこが設置されている割合が多く、鳥取や島根ではあまり見られなかったということは、これは岡山に独特の事象でしょうか。巨大な金のしゃちほこは名古屋城で有名ですが、あれもこれも仕事場や大きさの違いはあれ、「火の用心」を目的として日夜働いていることに変わりはありません。偉いぞ、しゃちほこ。

また、この「やくも」の車掌さんは実に親切で、途中の駅の特徴や観光名所やらをきちんとアナウンスしてくれるため観光ムードは最高潮。特に、「このトンネルを抜けると川の流れが日本海側に変わります」と言われたときには、「ああ、これで中国山脈を越えたのであるなあ」と素直に感激。「分水嶺」という単語を久々に頭に思い浮かべてみたのです。

こうして一人ヘラヘラと楽しんでいるうち、いつの間にか列車は鳥取県の米子駅を過ぎ、そしてようやく島根県の松江駅に到着するのです。

さて、その翌日から4日間、朝から夕方まできっちり仕事に励んだ私は(当たり前ですが)、他に誰も誉めてくれないので「偉かったね〜、わたし」などとセルフサービスのねぎらいを実施することにしました。すなわち、ようやく夕方の「やくも」で帰宅するというその日、せっかくなので「乗りもの好き根性」を炸裂させて、朝っぱらから「乗りもの三昧」です。

当時、NHKの朝ドラは「だんだん」という島根県を舞台にしたもので、市内の至る所に主演の真奈・佳奈きょうだいのポスターが貼られ、私の乗った松江市営バスの車内にも警察官姿のマナカナが「安全運転してね！」と微笑んでいます。関西人の私が関西人のポスターを見ながら松江を観光するというのもなかなか・・・。

松江市内における市民の足はバスが主流なので、近場の料金はほぼ200円均一。それ

に乗って市内をぐるぐる。それで面白いのかと聞かれれば、面白いと言うほかありません。松江城のお堀ばたをバスでぐるっと一回り。お堀には小さな屋形船が浮かび、船内のコタツに足を突っ込みながらおっさんたちがきつと「松江城のうんちく」を船頭さんから聞かされているに違いない。その堀に沿って「入ったらきつとうまいはずだ」と思われる料理屋さんが並んでいるが、朝っぱらから飲んだくれるわけにもいくまい。バスが器用に通り抜けてゆく狭い町並みは京都の町屋によく似ていて、車内放送で流れる「創業安政2年の蒲団屋さん」の宣伝も妙に説得力があろうというもの。

そのうちにバスは郊外に出て、あの宍道湖の傍までやって来ました。そこで、「しんじ湖温泉」というバス停で降ります。「なんで？」ああ、よう聞いてくれはった。それは、ここから「一畑電鉄」という私鉄が出雲大社前まで走っているからなのです。地元のお人たちは、この電車を「ばたでん」と呼んで親しんでいるようです。が、電車が5分も来ないと特に急いでもいないのにハラが立ってしまうような関西人には、ほぼ1時間に1本しか来ない「ばたでん」の存在は驚きです。「マジで1時間に1本なの？」ええ、まったく。

始発駅である「しんじ湖温泉駅」は、その名のとおり宍道湖のすぐ傍にいくつかの温泉ホテルが建っている風光明媚な所で、夜明けや夕方にはきつと朝焼けや夕焼けが宍道湖に映えてすばらしいに違いない。が、その日の天候は「プチ暴風雨」。日本海側特有の天候の急な変化のせいで、小雨交じりの強風が湖からいきなり吹いてくるのでした。しかし、「5分もじっとしてられない関西人」としては、大きなガスストーブが置かれテレビがNHKの再放送番組をまったりと流している駅の待合室に安住出来ず、何かに取り付かれたように宍道湖のすぐ傍まで歩いて行ってしまったのでした。ああ、ヤな性質だなあ。

宍道湖です。あの、教科書でしか知らなかった宍道湖が目の前にあるのですよ。しかし、湖であるとはいえ、この大きさはもうほとんど海と同じで、折からの強風で浪がだっぼんだっぼんと打ち寄せているのですよ。そこに水鳥たちが船酔い(?)もせずになっぷんたっぷん波間にたゆたっているのですよ。そして、客観的に言えば、私は「傷心で一人宍道湖畔に来て、まさにこれから入水自殺しようとしているおばはん」にしか見えないのですよ。ああ、女子の一人旅ってこれだから誤解されるのだわ。

結局、1時間待って「ばたでん」に乗りました。この電車はワンマンの単線で、ちょうど宍道湖の北側に沿って出雲大社までゆっくりゴトゴトと走ってゆきます。すぐ傍には地元の人たちの日常生活があって、買い物に行くお年寄りや立ち話をするおばちゃんたち、さっきまで宍道湖で漁をしていたであろう漁師さんの船が祖水路に係留されている。車窓に見える宍道湖は、さっきまでとは打って変わって、雲の切れ間から太陽の光が差し湖のおもてを輝かせ、そこから何か神々しいものが降りてきそう。小泉八雲の言うように「ここは世界の神々の集まる場所」かもしれません。が、時間の流れる速さにギャップを感じる自分が面白いやら悲しいやら。

仕事で行った松江なのに、それでもしっかりと「乗りもの好きの魂」を炸裂した私。帰りの「やくも」は島根旅行帰りの人たちで満員で、おまけにすでに車窓は暗く、ただじっ

と寝るしかないのがつらいところ。

さて、「駅弁」です。松江市に到着したその日は駅の売店で駅弁を買ってホテルの部屋で「部屋飲み」したのですが、その時買ったのが「およぎ牛弁当」。「牛が泳ぐわけですか？」はい、そうです。牛を離れ島へ泳いで渡らせて放牧しているからこの名称になったようです。確かに泳いでいる牛の姿を想像すると何となくかわいいのですが、それでも食べるとおいしいという事実の前ではおいしさの方が勝ちました。

その後、松江にいるあいだ、買う機会があるとひたすら駅の売店に出かけて駅弁を買ってみた私。だって、そこに行かないとこれらの駅弁は食べられないのだから。確かに、「非日常的な列車やバスに乗りたい」という「乗りもの好き」の楽しみのひとつが、「普段食えない駅弁を食うこと」の楽しみだということもはっきり自覚した松江旅行だったことでした。



執筆者紹介

- 橋爪 紳也 大阪府立大学21世紀科学研究機構教授
大阪府立大学観光産業戦略研究所所長
- 泉 豊祿 Hooters Casino Hotel (ネバダ州ラスベガス市)オーナー
- 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
- 谷岡 一郎 大阪商業大学学長・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
- 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
- 岡本 美紀 帝塚山大学法政策学部教授

『ギャンブリング＊ゲーミング学会ニュースレター』No.17

2009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内

TEL 06-6618-4068

FAX 06-6618-4069