

ギャンブリング＊ゲーミング学会 ニューズレター No.18

*Japan Academy of
Gambling & Gaming Studies
Newsletter No.18*

[記事]

ギャンブルと法律 <第 18 回>

| | | |
|-----------------------|------|---|
| カジノに係わる借金の制度的取り扱いについて | 美原 融 | 1 |
|-----------------------|------|---|

囲碁は「陣取りゲーム」か「石取りゲーム」か

| | |
|------|---|
| 松村政樹 | 5 |
|------|---|

2008年度後手勝ち越しは将棋の進化か

| | |
|------|---|
| 古作 登 | 7 |
|------|---|

韓国のアーケードゲームとその運営情報を記録する
装置としてのブラックボックスについて

| | |
|------|----|
| 梁 亨恩 | 10 |
|------|----|

ゲームで町おこしを

| | |
|------|----|
| 高橋浩徳 | 13 |
|------|----|

北朝鮮の将棋(チャンギ)について

| | |
|------|----|
| 岡野 伸 | 17 |
|------|----|

[掲示板]

年会費の納入について

| |
|----|
| 20 |
|----|

カジノ(賭け事)に係わる借金(Gaming Debt)の制度的取り扱いについて

カジノでハウスからお金を借りること(借金)を英語で Gaming Debt という。賭け事をする目的をもって、ハウスより与信(クレジット)を受け、金銭を借りうけることにより、人の金で賭け事を行い(勝てばよいが)負けた場合、カジノハウスに借金を作ってしまうことになる。もっとも現実的には現金を借りることはなく、マーカーと呼ばれるスリップ伝票にサインすることで与信が確認され、チップを受け取るだけで金銭の貸借契約が成立する。顧客のお金がなくなっても、カジノで賭け事をさせられるわけで、射幸心を煽り、カジノの遊興支出を促進する一つの手法になる。勝てばゼロから金を生み出すこともできる。負けたら忘れたところに請求書がくることになり、全く悲惨になる。金を持っているか否かではなく、例え大金持ちでも、賭けごとの損失を後刻請求されるのは誰でも払いたくなくなる。

こんなことができるのかという議論もあるが、状況は単純ではなく、国によっても事情が異なる。制度的にカジノハウスないしは第三者が顧客に対しCredit(与信)枠を供与し、資金を貸し出し、賭け事をさせることを禁止する国と特段禁止しない国がある¹。禁止の理由は、明らかに人を破滅させるリスクが大きいこと、賭け事の債権は確実に回収が難しく、ハウスにとっても不良債権化するリスクが高いことが理由になる。カジノ自体の経営の健全性の保持という観点からも問題はあるわけだ。もっとも顧客に金がなくとも、ハウスが金を貸すことにより需要を意図的に創出し、売上・収益を伸ばすことができるわけで、これが適切か否かは社会的倫理的な問題もある²。特段禁止していない環境の場合においても、その実施はカジノにとってのリスクでもあり、信用力を確認した上で実施されるのが通常で、誰もが自由にかかることができるわけではない。例えばカジノ場内外で第三者たる私人が顧客に対し、高利で資金を融通し、一定の借金をさせることにより顧客を遊ばせるということがあるが、これをローン・シャーキングと呼称している。暴力団による悪徳サラ金みたいなものと思えばよいわけで、取立ては後刻、苛斂誅求を極め、暴力事件や個人の破産に繋がりがかねない。如何なる国においてもかかるローン・シャーキングを第三者がカジノ場でやることは刑罰の対象になる。誰もコントロールできないし、確実に組織悪の資金源になりかねない要素があるからである。

¹ 例えば米国や英国では可能。スイスでは全面的禁止。シンガポールではVIPや外国人以外は禁止。

² 通常の産業では顧客に誘引を与え、できる限り消費させ、顧客満足度を高める事が当たり前となるが、ことギャンブルに関する限り、顧客に賭け事のために意識的に胴元が金を貸し、賭博への誘引を高めることは適切ではないとする議論がある。

一方賭け事を提供するカジノ・ハウスが、リスクをとって優良と思われる顧客に対し、一定の与信行為をすることは例えば米国等では日常化している³。勿論この場合、基本的には顧客に対する無担保融資であり、返済が確実になされるか否かに関しては相手を見て評価する以外に手法はない。胴元にとってみれば余程顧客を見て評価しない限り、この貸し金が返済されないリスクは高い。この行為の法律的、制度的問題はかかる負債(Debt)はもし返済がなされない場合、法律上強制執行(Enforceable)の対象となりうる債権か否かという点に尽きる。これに伴い、会計上この貸し借りをどう扱い、不良債権化した場合、損失認識ができるのかという実務的問題が生まれる。前者は即ち、賭け事の為の借金はまともな借金として認められるか否かという話なのだが、単純でないのは米国においてすら、これは州ごとに異なり、意見も法律上の見解も真つ二つに分かれることにある⁴。歴史的な慣習法に従う場合、米国では州憲法で明示的に認められない限り、賭け事の負債は強制執行の対象とすることはできない(ネバダ州、ニュージャージー州は州憲法を変え、これを認めている⁵)。もし、強制執行ができない状況下にある場合、不良債権化したとすれば、会計上これを損失処理できるかに関しては、常に税務当局と問題をおこすことになりかねない。

因みにわが国の現行法でも類似的規定があり、民法第90条(法律行為の無効)に「公の秩序又は善良の風俗に反する事項を目的とする法律行為は無効になる」という規定が存在し、この規定は違法でなくとも不公平なものも含まれるとされている⁶。おもしろいことに最高裁判例では賭博行為の為の借金はかくして無効とされた事例があまり存在する⁷。かなりやばい話だが、例えば賭け事の借金がやくざに譲渡され、やくざによる賭け事の借金取立てに遭遇した場合、支払いを拒否し、裁判になれば開き直っても勝てるということを意味する。もっともこの過程で小指がなくなったり、命を落とすなどということもあつたりするのかもしれない、恐らく長期に亘ると想定される裁判過程における生命の保証はない。納得づくで、借りた借金である以上、本来当事者間で処理すべきであろうが、遊びから生まれた借金の場合、遊んだことに対する対価を全く忘れてしまった後から支払うみたいなもので、借りた時点とその後では返済の動機付けがおこりにくい。あるいは優先度は劣後する。また貸した方も賭けの元金で負けた場合には取り立ては現実的には難しい要素がある。事実あの

³ 例えばネバダ州とニュージャージー州のみで年間総額 50 億ドルの対顧客与信がなされているといい、対顧客与信は明確にマーケティングの一手法になっている。勿論全てがリスクのある取引とはいえない。

⁴ 歴史的に米国の諸州では憲法により賭博行為に伴う負債回収を禁止してきたという経緯がある。その根拠は英国の慣習法にあり、Statute of Anne と呼ばれるもので、1710 年英国における“Act for better preventing of excessive and deceitful gaming”に規定された考えを米国各州が踏襲し、憲法の中に取り入れたことによる。ネバダ州では 1983 年に憲法を改正し、強制執行を可能し、ニュージャージー州もこれに続いた。もっとも現状でも、例えばカリフォルニア州のように強制執行を違法とする州は多く、米国の州毎に異なり、全くのバラバラになる。

⁵ 結構な金額の借金をカジノにして、これを踏み倒そうという顧客も多い。この場合、例えばネバダ州外に戻った顧客に対し、カジノハウスがまずネバダで民事訴訟を提起する、同時に顧客の居住州において、顧客の破産認定通告などを行うことにより、回収する手法が用いられているそうである。

⁶ 法律行為の目的が、反社会性を帯びる時、その効力を無効にすることにより法律行為の妥当性を保護しようという考えになる。刑罰規定に違反しているという客観性と共に、多くの場合、当事者の主観的状況(著しく不当、不公平)を考慮して、「善良の風俗に反する」という判断がなされる模様である。

⁷ 例えば A と B が賭けをし、負けた B が小切手で支払い、この小切手が現金化されずに訴訟になった場合等だが、そのもともとの行為が賭博で公序良俗に反する場合、債務そのものが存在しないということになる。賭博は本来認められていない反社会的行為で刑罰規定にそもそも反しているという論拠である。

米国ですら、賭け事の貸し金が不良債権化する率は極めて高い⁸。洋の東西を問わず、賭け事の借金の本質は同じであり、モラルハザードが起りやすい状況であるともいえる。幸いなことに、わが国における現在までの公認賭博は全てが公営賭博で、さすがに胴元たる公的主体が顧客に金を貸して、遊ばせるという事態はありえないし、全く想定することはできない。

賭博行為に絡んで顧客に金銭を貸し付けること自体はハウスにとっては本来大きなリスクになる。⁹一方ハウスにとっては大きなマーケティングのツールになると共に、優良顧客や明確に身元が確認できている場合には、本来問題ない行為でもあろう¹⁰。但し、例え優良顧客であっても遊びのための賭け事の損失を後刻回収するというのは単純な行為にはならないのが通例である。一方ではカジノハウス自体が与信行為を担うということは運営上大きな対顧客与信リスクを追加的に担うことになり、金の無い顧客に無理やり金を貸付けて、ゲームをさせることになるわけで、道徳上の問題やカジノハウス自体が必要以上の需要を創出しているとして非難の対象にもなりやすい¹¹。

ではわが国においても、カジノができた場合、賭博に係わる資金の貸付・借金は制度的に認められるのであろうか、あるいは認めるべきか。金に色はついてない。本来賭け事をする場合、その金が借金か否かは、本人以外は関係ない自己責任の世界でもある。但し、明らかに社会的な悪ともなりうる要素がある主体に誘因をもって金を貸付け、賭け事をさせる行為は、正当な行為とも判断できない¹²。もっとも法律上の施行者が公的主体であるとするならば、胴元が金を貸すことはちょっと想定できない。このリスク・アカウントを民間運営事業者が自己責任で担うということになりそうだ

⁸ 個人による巨額な賭博負債の未払いは生半可なものではなく、米国でも、業績が大きく落ち込むレベルのリスクの高い貸付に失敗した事例はあまたとある。最近の重大事件としては、ネブラスカ在住の日系人 Terrance Watanabe が 2009 年 5 月に 1470 万ドルの賭博債務未払いで(対 Caesars Palace, Rio) 起訴裁判中である。話が中途半端でないのは、同人は 2007 年 10 月から 12 月にかけて 1 億 1200 万ドルを同カジノですり、過半は支払ったのだが、内 1470 万ドルが未払いというもの。罪状は窃盗、不良小切手使用。一方、被告人は、ハウスによりアルコールを継続的に飲まされたり、鎮静剤等の服用を強要されたりして、無理やり賭博に引き込まれたとして反論し、本年なんとゲーミングコントロールボードが調査に乗り出すほど混迷した事件となっている。

⁹ 但し、不況の時代はやはり賭博の負債は不良債権化しかねない。ネバダ州ゲーミングコントロールボードが公表しているデータによると 2008 年ストリップカジノの不良債権償却は 1 億 1600 万ドルに達している。これは何と総粗収益の 2% 相当額に達することになり、生半可な数値ではない。因みに 2007 年には 1 億 1200 万ドル、2006 年は 8000 万ドル、2005 年は 4600 万ドルでもあった。

¹⁰ 中国の特別行政区マカオでは、賭博行為に係る負債は強制執行の対象にはならないとされていたのだが、米国勢のマカオ進出に伴い、Steve Wynn がマカオ当局と交渉し、投資行為を遅延させてまで、制度を改定し、強制執行の対象になることを実現した(2004 年マカオ特別行政府法律 5・2004 号 Judicial Regime for Concession of Credit by Gaming)ことが米国の SEC 報告書に記載されている。中国本土では賭博行為に係る負債は強制執行の対象にはならないために、最低マカオでこの枠組みがあることが米国企業にとっての投資の条件としたのであろう。かかる事情があるため、マカオにおける米国系企業は中国人 VIP に直接資金を融通したり、為替を交換したりする形でリスクを取ることはできる限り避けている。これを伝統的なジャンケットにふったわけで、高い費用をかけ、昔のシステムを温存し、妥協したことを意味する。一方中国大陆における顧客への金の貸付と取り立ては、かなりグレーな領域があり、健全といえるのかに関しては懸念もある。

¹¹ 尚、米国では賭博損失と賭博で得た勝金は立証できる根拠があれば所得申告上、損失は控除の対象になる。

¹² 一方高額賭け金 VIP の場合、大きな問題となるのは巨額な賭け金を現金で持ってくる VIP などいない。これを例えば一定の証拠金やデポジットとして顧客の国で預かり、同額をカジノにおける賭け金として引き出せるような行為や、顧客に対して一定の枠内でこれを担保として、与信を付与するというのが行われているが、これは正当なビジネスであろう。

が、その対象が身元もしっかりしており、与信も与えられるVIPである場合には、この考えを否定することは世界のカジノに伍していけなくなる可能性も高い。一方、一般国民にこれを認めるか否かに関しては慎重な議論が必要となりそうである。

囲碁は「陣取りゲーム」か「石取りゲーム」か

松村政樹

学校、大学におけるクラブ活動においては、「囲碁・将棋クラブ」というように、囲碁と将棋は一まとめにして扱われることが多い。どちらのゲームも、日本における頭脳スポーツの代表格と言ってよいほどに、ゲームの名称は一般に浸透しているのである。ところが、両者にはその普及率の点で大きな違いがある。本稿の読者の中にも、「将棋のルールは知っているが、囲碁のルールは知らない」という方が多いのではないだろうか。

なぜ囲碁は普及しづらいのだろうかという点について、囲碁教室や部活等で囲碁を教えた経験を基にいくつか私見を述べてみたい。囲碁をしらない学生に、囲碁をやってみようとは思わないのか、と尋ねると、決まって「囲碁は難しいから」「囲碁は頭が良い人がやるんでしょ」というような答えが返ってくる。囲碁を覚えたり、楽しんだりする以前に、ルールすら覚えていないわけである。これは、多くの人がルールくらいは知っている将棋と異なる点である。

そこで、囲碁の普及率が低い理由を、まず囲碁というゲームの特性が、そもそも難しく覚えてにくいものではないか、次に囲碁のルールを知らない人にルールを教える指導法に問題があるのではないか、という二点から考察してみよう。

多くの入門者が一通りルールを覚えた後でまず壁にぶつかるのが、どう打ち進めれば良いのか迷ってしまうということである。囲碁というゲームの最大の長所でもあり、また短所にもなりうる特徴は、非常に自由度の高いゲームだということである。 $19 \times 19 = 361$ の交点のどこから打ち始めても、どう打ち進めてもよい、という自由度の高さは、上級者、高段者には魅力となっても、入門者には「どう打てば良いのかわからない」という戸惑いを感じさせることになるのであろう。将棋のように「相手の王を詰ませる」あるいは「自分の王を守る」というはっきりとした目標があればまだしも、囲碁にはそういった目標が見つかりにくい。「最終的に相手よりもたくさんの陣地を囲う」という漠然とした目標があるだけだ。もちろん、好ましい石の運びを示した「布石の型」「定石」といったものはあるが、入門者がそれを覚えることはほぼ不可能であるし、そもそも型や定石は「どう進めれば良いのか」という疑問に対する答えにはならない。

次に入門者が困るのは、「どうやって勝負が付くのかわかりにくい」ということである。これも将棋であれば自分か相手の王が詰んでしまうまで指せば必ず決着は付く。ところが、囲碁の場合は初心者同士が打っていると、「どちらが勝っているのか」「いつまで打てば終わりなのか」がお互いわからないこともある。ここで、囲碁の勝敗の決まり方について触れておくと、囲碁には大きく「中押し（ちゅうおし）」と、「作り碁」という2つの決着のつけ方がある。中押しとは、一方が対局中に投了（とうりょう：降参すること）し、負けを認めることであり、作り碁とは、終局処理をすることで、どちらの陣地（以降、地と呼ぶ）

が大きいかを確認しあい、勝敗を決める。終局処理とは具体的に、「黒白どちらも打つところが無いことに合意し」「どちらの地でも無い地点（駄目）を交互に打ち」、「自分の地の中に取り残された敵石を取り上げ」「黒白の地の境界線にそって整地し、地を計算する」という一連の作業である。これは入門者あるいはルールは一通り覚えたレベルの初心者同士では、まず行うことはできない。ある程度の上級者が審判となって終局処理、勝敗の判定を手伝わなければならないのである。

このように囲碁は、そのゲームの特性のゆえに、入門者にはとっつきにくく、理解しにくいゲームだと受け取られがちなのである。さらに言えば、理解しにくいゲームを「面白い」と感じることは稀であろうから、入門者にとって覚えにくいというのは、ゲームの普及という面から見れば致命的な問題であるともいえる。そこで、さまざまな方策で入門者をひきつけようという「教授法」が必要とされてくるのである。

実は、囲碁にはスタンダードな教授法が存在せず、テキストの種類も多い。日本最大の囲碁普及団体である日本棋院の刊行した入門用テキストだけでも、20冊近くにのぼる。このような状況においては、囲碁を教える側の経験や指導技術に、初心者が囲碁を続けるかどうか大きく依存しているように思われる。

例えば現在の日本では、「囲碁は陣取りゲームだ」と「囲碁は石取りゲームだ」というように、囲碁を教える2つの方針がある。「陣取りゲームだ」と教える場合、効率的に地を囲うことが第一の目標となり、相手の石を取ることは副次的な目標となる。反対に「石取りゲームだ」と教える場合、相手の石との戦いを重視して指導を進めることになる。もちろん、地を囲うことも石を取ることも重要なことに変わりは無いが、初心者の頃にどのように指導されたのかということは、その後の上達過程に影響を与えられられる。

手っ取り早く囲碁のルールを覚えさせ、興味を引く事を第一に考えれば、石取りゲームであると教えるほうが優っている。相手の石を取れば勝ち、というルールで「ポン抜きゲーム」をさせれば、囲碁の打ち方を覚えることはできる。ところが、いざ終局まで打とうとすれば、ややこしい終局処理を覚えなくてはならなくなるのだ。

囲碁を初めて覚えようとする入門者に、囲碁はどんなゲームであると教えるのか、また、こういった手順でルールを教えていくのか、という問題は、囲碁普及の根幹に関わる重要な問題であると思われる。ところが、現時点では個々の指導者の方針によってさまざまな教授法が提唱されており、スタンダードと呼べるものは存在しない。指導法によってその後の上達の早さ、あるいは囲碁を続けるかどうかに関わってくるとすれば、スタンダードとなる指導法、テキストの整備が求められよう。

「2008年度後手勝ち越しは将棋の進化か」——2009年度は先手巻き返して互角に

古作 登

◎先手勝率4割9分7厘、衝撃的データの意味するもの

プロの将棋界では公式戦のデータが統計処理されるようになってから2007年度まで、つねに先手勝ち越しの数字が残っている。日本将棋連盟の棋譜データベースによれば年度総対局数は2200局から2400局、先手勝率は5割2分前後の数字で推移していた。この間、2002年度のように先手勝率が5割5分4厘とかなりの高率となる年度もあり、先後に持ち時間の差をつけるなどのハンディをルールに取り入れて、勝率の差を埋めるなんらかの方策を取るべきでないか、といった意見も出されるようになっていた。

日本の将棋も昔から先手が有利というのが定説になっているが、同系統のゲームであるチェスでは先手の有利がよりはっきりしている。将棋はもちろんチェスにおいても日本を代表するトッププレーヤーの羽生善治名人によれば、一局の勝敗は白（先手）勝ちが4割、黒（後手）勝ちが2割、引き分けが4割というのが定説になっているそうだ。

チェスでは勝ちが1点、負けが0点、引き分けが0.5点と計算される。前述のとおり先後ではっきりと損得があるため、競技会などにおいては複数局のトータルポイントで成績を決めることがほとんど（一番勝負のトーナメントはまれ）なので、後手番（黒）では積極的に戦って勝ちを目指すより、消極的でも引き分けに持ち込んで0.5点を確保しようという戦略が多くなる。

クイーンやルークといった強力な大駒の割合が多い（日本将棋は小駒が多い）チェスでは序盤で一手先行する利が非常に大きい。また、先手（白）も引き分け狙いの後手に対して強引に勝ちを目指さなければ、引き分けになるケースが多くなるという。

将棋も1980年代以降序盤研究が進むにつれ、先手番の利を生かして一手早く駒を要所に展開し、序盤の主導権を握ることが多く、先手の勝率が少しずつ高くなっていった。ところが近年さらなるゲーム戦略の進化によって、この「先手有利」という定説が覆されようとしている。

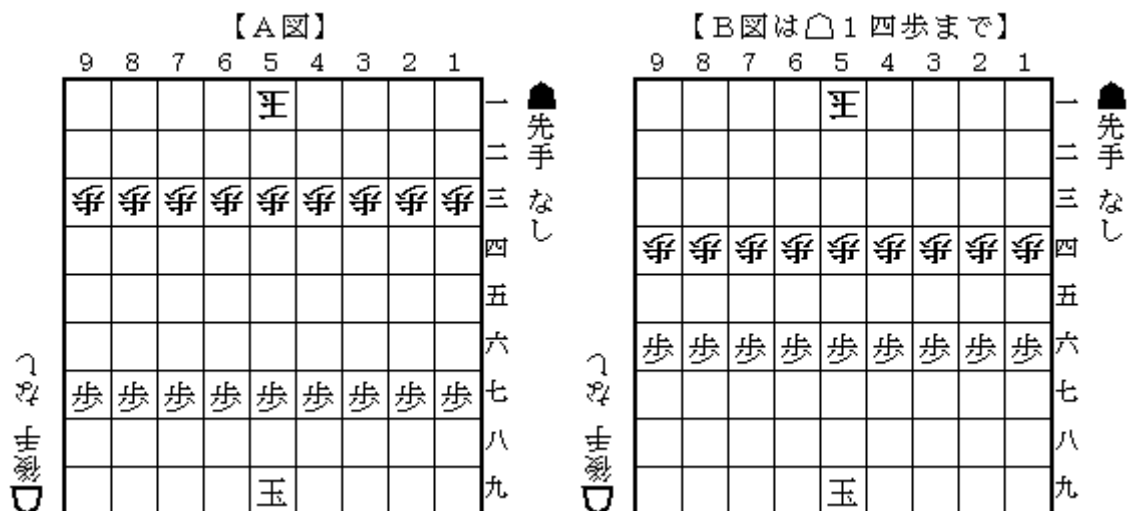
2008年度の公式戦記録は先手の1164勝1176敗、先手勝率4割9分7厘（千日手46、持将棋4）と衝撃的なものだった。

◎日本将棋にもパスしたほうが有利な局面は存在する

日本将棋、中国将棋（象棋）、チェスといった世界の主要な将棋は自分の手番でパスをすることができない（韓国のチャンギはパスが可能）。

チェスでそのルールをうまく利用したツークツワンク（相手に手番を渡して次の指し手が必ず悪手になるようにする戦略）があるように、日本将棋でも駒を動かすことがマイナスになり、パスをしたほうが良いケースは考えられる。

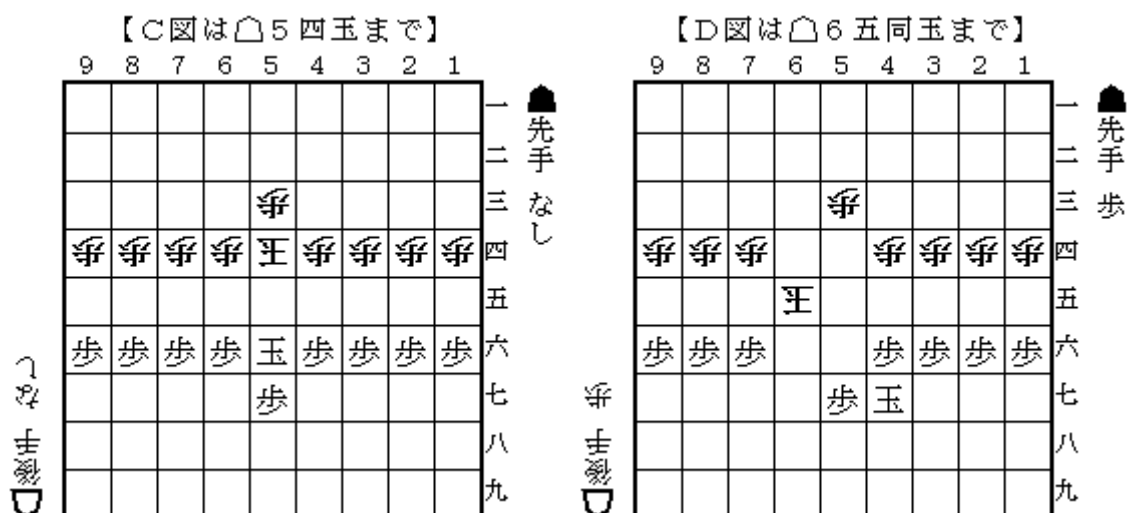
理解しやすくするために飛角金銀桂香を取り除いて玉と歩だけを並べた仮想の開始局面（A図）をご覧ください。ここから先手と後手が一手ずつ歩を進めるとB図のような局面になる。



B図の局面になってみると手番の先手が1筋から9筋までどの歩を動かしても、すべて後手に△同歩と取られて負けになってしまう。したがって先手は玉を動かすよりなく、後手も同じ理由で玉を動かして、駒がぶつかることなく結局は千日手（無勝負で通常は指し直し）になる。

そこでB図に至らないよう手順に工夫をして先手が玉を前線に繰り出して戦いを目指したとする。後手も同じように玉を前線に繰り出して迎えたC図。ここで手番の先手は次に何か指さなければいけないが、歩を動かせば取られてしまうので▲4七玉と玉を下がるくらいしか指す手がない。以下△6五歩▲同歩△同玉（D図）と進むと後手に6筋より左の制空権を握られてしまい、先手はそれに対抗する手段がない。

ここでは仮想の将棋を使って説明したが、C図のように手番を持った方が何か駒を動かすことが必ずマイナスとなる「先手必敗」の局面というのは確かに存在するのだ。



◎後手戦略の進化は本物!? 2009年度も5カ月間は先後ほぼ互角

2008年度の後手勝ち越しのデータが一過性のものだったのか、そうでないかを確かめるため2009年度4月から8月末までのプロ公式戦のデータ（女流棋戦を除く）を調べてみた。8月末までは先手の457勝455敗、先手勝率5割0分1厘（千日手17、持将棋2）と星にしてわずかに2つ先手が勝ち越したものの、7月末までのデータは後手が勝ち越して前年度の傾向が継続、昨年に続き後手が健闘していることがわかった。

このことが後手の戦略の進化であることを示すデータ（2009年4月～8月末）をさらにあげてみよう。序盤の4手目まで進めた二つの局面、E図は後手が「ゴキゲン中飛車」、F図は「3三角戦法」と呼ばれる出だし。いずれも最新流行の指し方である。この4手目までの局面に限定して勝率を調べるとE図は先手46勝58敗、勝率4割4分2厘で全体のデータに比べはるかに後手の割がいい。F図にいたっては先手7勝13敗、勝率3割5分0厘と後手が先手を圧倒している。

E図もF図も先手が▲2六歩と飛先の歩をひとつ前に進めているのが共通点。ここに歩があることによってのちの指し手に制約が加わることがしばしばある。攻めの主力となる駒を働かすための居飛車を指すなら当たり前に思える歩突きを、後手は新しい戦略によって「マイナスの働き」になるよう仕向けているのかもしれない。

【E図は△5四歩まで】

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |

▲先手
△後手

【F図は△3三角まで】

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |
| ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ | △ | ▲ |

▲先手
△後手

◎戦形による「後手有利」の傾向はこれからどうなるか

現代の将棋界ではプロ棋士の多くがコンピュータでデータを調べ、より有利な形を求めて研究している。昨年度から続いている後手有利の戦形も、その局面をテーマとして先手が有利になる手順は常に研究されているから、いくつか「後手有利」の形が覆されたら、大きく数字が変わるかもしれない。とくにF図のように後手が大きく勝ち越している形で先手に新手が出れば、後手は大きな戦略の変更を迫られることになる。いずれにせよ、こうして先手と後手が競いながらほぼ勝率5割に収束しているという事実は、将棋のゲーム性が優れていることを証明するものであろう。

韓国のアーケードゲームとその運営情報を記録する装置としての ブラックボックスについて

梁 亨恩

本稿は、2006 年、「海物語」という大規模の違法ゲーム事件の発生によって韓国の成人向けのアーケードゲーム市場が急速に冷やされたが、今後 2-3 年以内に以前のような活気に取り戻すと予測している。先ず、アーケードゲームとは、ある固定的場所で固定の施設を取り揃えてゲーム機やサービスを提供することを前提するが、そのゲーム機に運営情報を記録する装置(OIDD, Operation Information Display Device)を取り付けるように法律上義務化することになった。この装置は、ゲーム産業の射幸性の刷新をもくろみとし、社会イメージの改善に寄与すると見ているからである。2006 年の大規模の違法ゲーム事件とは、通称「海の物語」というゲーム物（サービス）の違法運営事件を言う。このゲームは、日本で大ヒットしたパチンコ「海物語」の韓国版である。その「海物語」は法律上に違法性が無かったため合法的に運営が可能だった。韓国では、パチンコではなくスロット式に変形したゲーム機で、爆発的な人気を呼ぶヒット商品になった。しかし、その人気振りとかみ合って運営業者らが機器の有利な操作や射幸性の高い景品を出すといった違法運営を行った。はなはだ残念なことは、住宅地の真ん中で運営する現状や警察が取り締まりをしても法の網を巧みに避ける手法に対処する方法もないように見えたことだ。その悪影響の広まりは家庭破綻、自殺、倒産などという結果によって社会的な問題となった。従って、韓国では「海の物語」と言えば浪漫ではなく、むしろタブーといえる単語となった。

このことが先進の IT 技術に支えられ、発展途上にあったアーケードゲーム産業に悪影響を与えたのは実績をみれば分かりやすい。市場の売上げ規模の縮小は想像を超越する。1/3 ところが 1/32 水準までに減少したのだ。「韓国ゲーム産業振興院」のゲーム白書（2008）を参考にすれば、2005 年の 4 兆 7621 億ウォンから 2006 年は 3 兆 4000 億ウォンに減少し、2007 年には 1000 億ウォン以下に落ち込んでしまった。一言で表すなら壊滅状態といっても過言ではない。ゲーム場数も 2006 年の 1 万軒から 2007 年には 1000 軒あまりまで減って 90% 以上が閉業したのである。ゲーム業界では新しいゲームを開発をあきらめたり、現状維持をして来たゲーム業者らも廃業、もしくは合法の他ゲーム物を改変したり違法両替など違法運営形態をとるものも現れた。「海物語」の事件を発端に、ゲーム産業に暴風雨が吹き荒れた。こうした状況において政府は、「ゲーム産業振興に関する法律(ゲーム法)」を改定し、ゲーム機の合法運営の確認が可能な「運営情報表示装置(OIDD)」という「ブラックボックス」を導入することを正式に成文化した。すなわち、ゲーム機の運営情報を全体的に把握できる表示装置を義務として附着するようにしたのである。この「運営情報表示装置(OIDD)」とは、ゲーム機器の内部に附着する記録装置で利用者の投入金額と利用時間、景品データなどのゲーム運営全般に関わる情報を保存し、その情報を判読しようとする政府機関（ゲーム機等級委員会や捜査機関など）へ伝達することによって、違法事項を未然に防

げるようになった。すなわち、この装置がゲーム機に設置されれば「ゲーム機等級委員会（ゲーム委）」がゲームの等級を分類する機関として機能するようになる。同委員会の実務者に確認したところ、「運営情報表示装置(OIDD)」の独自開発に至って今は初期段階であるが、上手く広がれば「ゲーム統合管理システム」にまで発展することを予想していた。それが実現すれば韓国の全ゲーム場のコントロールも可能になり、世界初のゲーム統合管理システムになることも実現可能に見える。

「ゲーム委」は、ゲーム法第 44 条第 3 項に基づいて分類審査し、その内容はゲーム機が運営方式などによって射幸心を助長する場合、文化部長官・警察庁長官・射幸産業統合監視委員会と協議して業者の等級分類の申し込みを却下するように規定されている。それと、「ゲーム委」の対象ゲーム機は、ゲーム法制 2 条で定めている。その対象になるゲーム機はコンピュータプログラムなどの情報処理技術や機械装置を利用し、娯楽・余暇活動・学習および運動効果などを高めるように作られた映像物、またはその映像物と係った器機および装置などの全ゲーム機が対象になる。このようなゲーム機を流通もしくは、利用に提供する目的にゲーム機を製作、または配給しようとする人は製作または配給する前に、「ゲーム委」からの等級分類を受けなければならない。等級分類のための基本原則は、ゲームのコンテンツ中心性・ストーリー性・普遍性・国際性・そして一貫性が基本原則として用いられる。その対象を大きく二つに分けて、PC/オンライン/モバイル/ビデオゲーム機とアーケードゲーム機に分けたのである。アーケードゲーム機の場合は、「誰にも利用可能」と「青少年利用不可」の二つに分けているが、その等級分類の基準とは、扇情性・暴力性・犯罪および薬物・言語・射幸性の 6 要素を判断基準として用いた。特に、「青少年利用不可」の場合は、高い射幸性を誘発する可能性が高いものであることと記述している。このような基準の下で、「海物語」の事件後にはアーケードゲーム機はほとんどが「海物語」のように扱われ、類似したゲーム機は許可を受けることができなかった。そして、違法行為があつてことによって、シューティング・アクション・スポーツなどのような多様なジャンルのゲーム開発にまで悪影響を及ぼし、全ゲーム業界が新しいゲーム開発への意気を喪失、してしまった。こうしたゲーム産業の状況を恐れていた李明博大統領が韓国に「任天堂」のような世界的なゲーム企業を作るように指示したのである。このような、現職大統領の関心とゲーム法の改訂は、ゲーム機に「ブラックボックス」を付ける事を義務化する事によって営業上の信頼性が高くなり、健全なゲーム文化を築く事によって以前のアーケードゲーム産業のような活気を呼び戻す事が可能であると筆者も含め「ゲーム委」の関係者たちは予測している。

加えて、改訂法の改正案にも注目したい。法案の名称であるが、「ゲーム産業振興に関する法律」を「ゲーム産業及びゲーム文化振興に関する法律」に改訂する事によって健全なゲーム文化振興に重さを加えたということである。これは、産業から文化としての概念へ

転換していこうとする政府の考えだ。前述のように、長い間ゲームと係わって多くの社会問題を産んだことで、健全なゲーム文化を求める声が大きくなった。改定されたゲーム法では青少年と射幸性の問題を重点的に扱っている。青少年の過剰なゲーム利用の防止のために、親権者などの権限および事業者の義務を明示した。オンラインゲーム提供者は親権者などの法定代理人が要請する場合は、ゲーム利用に関する情報を提供しなければならない。さらに、長期間ゲームを利用したとき画面に警告文の掲示などが義務付けられた。また、ゲーム利用者の保護指針も用意し、不合理な利用行為を助長する場合には改善勧告などの行政指導がなされ、それを拒否した時に制裁ができるようにした。そして、特に射幸性の高いゲームおよび射幸性を目的にしたゲーム利用については規制および処罰水位を高くしたのである。ゲーム機の運営方式が著しく射幸化される恐れがある場合には、等級の申し込みを却下するようにした。また、常習両替などのゲーム機を射幸性の目的に利用する場合は、利用者も処罰することができるようになった。全てのゲーム機に情報運営表示装置（OIDD）という「ブラックボックス」が設置され、このような問題を直ちに解決することができるようになる。また、中央システムに連結して統合管理されればアーケードゲーム産業に対して透明な運営やクリーンなイメージを与えるようになるだろう。

ゲーム機の情報運営表示装置（OIDD）という「ブラックボックス」が、アーケードゲーム業界の正しい運営と個人の度が超えない射幸心に対して、これからどんな方法で透明に管理できるのか帰趨が注目される。膨大な運営情報を確認するためにも、人的・物的システムはもちろん、相応しい基準が作られなければならないであろう。現状では、法律の内容にも問題（不備な点）がある。例えば、ゲーム法第2条第3項を見ると、射幸性ゲーム機について射幸性および賭博性の概念が定義されている。しかし、親睦のための一時的娯楽で財産上の利益や損失を与えないものや、偶然性の軽微もしくは射幸性のほとんどないゲーム機を除く項目がないところである。これらは、別のものとして定義されるべきである。今後「ゲーム委」での適切な判断可否は議論の余地を残している。韓国のアーケードゲーム産業は「海物語」の違法事件によって満身創痍になったが今回の改定案をきっかけに健全な娯楽産業として再生することを期待する。

「ゲームで町おこしを」

高橋浩徳

1. 町おこしイベントにゲームを

町おこし・村おこし等の地域活性化にはどこの自治体も苦慮しているようである。方法には様々なものがあるが、その一つとしてイベントがある。イベントの種類としては次のようなものがある。

- ・ 博覧会・見本市・展示会・物産展
- ・ 文化・スポーツイベント（祭礼・映画・演劇・音楽・スポーツ）
- ・ 会議（集会・シンポジウム・講演）

ここに含まれていないものとして「ゲーム」を提唱したい。実際に「ゲーム」のイベントは各地で複数行われているのではあるが、一般には採り上げられてはいない。つまり一つのジャンルとは認められておらず、内容により祭礼やスポーツに分類されてしまっているのである。その理由は、まだジャンルとして確立するほど数が多いことや、ゲームという言葉自体の持つイメージの悪さに起因することと思うが、しっかりと定義を決め、ひとつのジャンルとして認めるべきと考える。そして他に劣らない、有効な手段であると言いたい。

町おこしイベントには2つの着目点がある。一つは行うのは誰か、ということ、もう一つはそれに集うのは誰か、ということである。それぞれについて地域の者と外部の者が考えられる。いわば次の4つに分類できる。

(1) 地域の者が実施し、地域の者が集うもの

祭礼や市民運動会・文化祭などである。

(2) 地域の者が実施し、外部の者が集うもの

他の地域に無い珍しい行事を行うことにより、各地から参加者・見学者がやって来るものである。祭礼や地方歌舞伎といったもの。

(3) 外部の者が実施し、地域の者が集うもの

外部から実施者を招致し、地域の者向けに行うもの。演劇・コンサート・講演などである。

(4) 外部の者が実施し、外部の者が集うもの

地域の人間や一般人ではできないことを実施し、そのために各地から参加者・見学者がやって来るものである。

実施者を地域外の者に頼るのは、多くの場合、内部にネタが無いからで、費用も嵩むし、リスクも大きい。できれば地域内で済ませたいと言うのが本音ではないだろうか。そのような際、ゲームは有効な方策であると言いたい。

ゲームは参加型で、人間が主役である。準備は小道具で済むのである。体力を要するスポーツと比べ、多くの年代の多くの人間が参加できる。講演や演劇などの他の文化イベントと比べ敷居が低く、親しみやすい。勝敗があることにより、次回への参加意欲をあおる。

等々、メリットが多数存在する。

2. ゲームで町おこしの事例

具体的な事例を挙げて説明したい。ゲームを次の3種類に分けて説明する。

- (1) その地域の伝統的なゲーム
- (2) その地域のものではないが伝統的なゲーム
- (3) 新しいゲーム

(1) その地域の伝統ゲーム

その地方に伝わるゲームがあればそれに越したことはないだろう。それだけで地方色（独自色）があり、他と差別化が計れるのである。その地域には知名度がある訳で、知っている人間がおり、知識を活用できる、これはまた町の人間にやる気を与えたりする効果もある。伝統ゲームであれば、年配者の活用による世代間のコミュニケーションの強化もある。

【例1】綱引：日本各地にあるが、秋田県刈羽野市、鹿児島県薩摩川内市、沖縄県那覇市、沖縄県糸満市などが有名である。これらは共通して、綱が大きく参加人数が多く派手であることが挙げられる。観光客も多い。その他、福井県三方市、秋田県湯沢市、兵庫県新温泉町、佐賀県唐津市なども行っている。元々は祭礼・民俗行事として始まっている。

【例2】ゴニンカン：青森県五所川原市で行われているトランプゲーム。他地域にない独自の遊び方をする。年1度ある大会では1000人が集まる。商工会が協賛しており、会員の商店などから多数の商品が提供されるのも魅力である。

【例3】箸拳：高知県の伝統ゲーム。年1度ある大会では平日であっても500人を越す参加者が集まる。酒造組合が主催、マスコミが協賛している。

【例4】上毛かるた：上毛かるたは群馬県の伝統ゲームで、群馬県人は小さい頃から学校で覚えさせられ、ほとんどのものがそらんじていると言われている。競技者は子供から大人まで幅広く、学校大会、市区町村大会、全県大会と豊富な大会がある。

【例5】蜘蛛合戦：蜘蛛を持ちより、2匹ずつ戦わせるもの。鹿児島県加治木町と高知県四万十市の2か所で年1回の大会がある。加治木町では数百人の参加者があり、一大観光行事となっておりテレビのニュースにもなる。町自身も蜘蛛合戦の町と宣伝している。

もちろんすべてが順調に行っているわけではない。日本にはいくつもの伝承遊戯があり、いくつかは関係者が保存や振興に力を入れている。しかし功を奏しておらず、衰退の傾向にあり、一部の人間がかろうじて守っているところもある。ゲームと言えば電子ゲーム全盛の現状であり、どちらかと言えば例で挙げた上記の数点は数少ない成功例である。遊びということで悪いイメージを持たれているというようなデメリットも存在する。特に古い遊びは賭博として行われてきたものが多く、表立って普及し辛い面がある。

(2) その地域のものではない伝統ゲーム

その地域に伝統ゲームが無ければ、全国的なものや、地方色の無いものを選んで行うことが考えられる。イベントがそこにしかなければ、継続することにより独自のものとなる。

既知のゲームの使う事は、親しみ易く取っ付き易い。一方、その土地独特のものでないだけに、他地域でも実施されやすいというデメリットはあるだろう。

【例1】人間将棋：将棋は全国的なゲームであるが、山形県天童市は駒の産地であることから、将棋にまつわるイベントをとということで、人間を駒にした巨大な将棋盤を用い、プロに対局させると言うイベントを発案。主催者発表で 50,000 人近い観光客がある。

【例2】金魚すくい：奈良県大和郡山市は、古くから金魚の生産が盛んで出荷量が全国でも上位であることから、平成7年より全日本金魚すくい大会を実施し、2009年度は第15回を実施した。出場希望者も多く、参加者を絞るために奈良県民には県予選大会を突破しなければならない。他にも金魚の生産が盛んな地域があるが、大和郡山市ほど盛り上がっておらず、逆に大和郡山市の大会への予選大会として行っているところもある。

【例3】雪合戦：人数や競技場の広さ、雪玉の大きさや数などのルールを定め、2チームに分かれてぶつけあう。北海道壮瞥町の1989年より昭和新山国際雪合戦を行い、新潟県魚沼市も小出国際雪合戦を行っている。他の地域でも行われているが、どちらかのルールを採用しているようである。

(3) 新しいゲーム

伝統ゲームが無ければ新しいものを作ってしまうことが考えられる。ゲームを考案するという事は結構大変そうだが、ルールのシンプルなものでも十分通用する。というより複雑なものは抵抗が大きく、成功しづらい。わかりやすいものでなければなるまい。容易にできるのは、”投げ”と”食べ”のようだ。投げる距離を競うものは、見ていて分かりやすいし、投げる分には激しい全身運動を要しない。食品の大食い早食いもそうである。食品は地元の産品を使えば材料の調達に事欠かないし、宣伝にもなる。実際、これらは数多く実施されている。いずれ整理し、機会を見て報告したいと考えている。

【例1】わんこそば大会：わんこそばは岩手県の特産であるが、盛岡市が全日本わんこそば選手権（平成20年が第23回）、花巻市がわんこそば全日本大会（平成20年が第50回）を開催している。両者のルールは若干異なっている。どちらも日本各地から参加希望があり、出場は抽選となっている。大食いや早食いは、その他そば・うどん・ご飯など、主にそれらを特産とする地方で行われている。

【例2】マウスパッド投げ世界大会：パソコン操作時に使用するマウスパッドを投げ、その飛距離を競う大会。2006年より愛知県蒲郡市で開催。そのユニークさが話題を呼び、全国より参加申し込みがある。第4回の2009年大会はテレビ放映もされた。

【例3】ガタリンピック：佐賀県鹿島市で有明海の干潟で行われているゲーム大会。ヒガタ+オリンピックでガタリンピックである。オリンピックのように何種類もの競技が行われる。1985年(昭和60年)から始まり、2009年が25回目である。ゲームは伝統的なものではなく、競走や宝探しのようなものが多い。

3. 成功失敗のポイント

数多くの例を見てみると、成功・失敗のポイントのようなものが存在する。

(1) 主催者

イベントには必ず主催者が必要だが、個人・団体に限らず、その実行力・指導力が大きく明暗を分ける。軌道に乗るまでは、犠牲的精神を発揮できるような推進者が求められる。

(2) 支援者

自治体や商工会が支援をしているところは人も集まるし、長続きしている。つまりはそのようなところの理解が得られるイベントにすることが必要だろう。そのためには伝統行事や地域振興という看板があると心強い。

(3) ゲームの選定

参加型としては、誰でもできそうなもの、やるのが楽しそうなもの、ということが必要だろう。ユニークであることはあまり必要でないようである。むしろ一般人が参加を躊躇してしまうようでは逆効果である。やっていて、見えて面白いユニークなもの。なかなか難しい選択である。手元で行うゲームは見るものとしては不向きだが、天童市の人間将棋のように巨大化することで対応できているものもある。

内容を「遊び」に近いものにするか、「スポーツ」に近いものにするかは難しい選択である。スポーツは健全なものというイメージがあり、ゲームはまじめにやらなくても良いもの・不謹慎というイメージがある。しかし、スポーツにすると、体力のある若い者しかできない、また、勝てないということになりがちである。これを避けるためには、年齢層を分けたり、あまり体力を要しない所謂ライトスポーツにする、というのが良い方向であろう。

また伝統的なゲームの場合、その伝統にどれくらいこだわるか、というのも考える必要がある。例えば日程だが、毎年×月×日に行われていた、というようなものの場合、これを遵守しようとする、年によっては平日となり、参加者や観光客が限られると言う弊害が生じる。また、神事などに見られるケースだが、元来男子のみが参加できる、というような場合、差別の問題が生じかねない。実際に子供の人数が少なくなったこともあって、女子も入れたりしているところもある。イベントを盛り上げるため、あるいは、人を集めるため、ある程度の変更はやむをえないだろう。

4. 終わりに

ジャンルにないことからゲームを選択肢としないのは勿体無いことである。特に伝統ゲームの場合は日本の文化を守るということにもなる。是非選択して欲しいと考える次第である。

参考文献

岡本包治編「イベントによる地域活性化」（ぎょうせい、1991）

計画・調整局特別調整課『全国金魚すくい選手権大会』（国土計画協会「人と国土」1998年7月号、1998）

『スポーツによる町おこし』（財界研究所「財界」55巻5号、2007）

人民体育委員会・朝鮮将棋協会 1960年代に結成

北朝鮮ではチャンギは、代表的な朝鮮人民の民俗娯楽で、娯楽の少ない北朝鮮では、多くの愛好家がいるといわれている。

平壤の現地観光ガイドなどの話によると、1960年代に朝鮮将棋協会が結成されたとの事。

1980年代前半の大会の様子を示す貴重な写真（「入門シリーズ朝鮮将棋」（新世代 1984.3）より）。机いっぱいの大きな盤で対局している様子がうかがわれる。テレビ中継もされたようである。



1989年の人民体育委員会発足に伴い、将棋協会もその中に組み込まれた。相当強い人がいるという話を聞く。娯楽の少ない分、熱が入るのであろう。

北朝鮮では、段位の制度はないとの事。日本でいう名人にあたる称号である国手は、認定されているらしい。本部は、囲碁と同じく平壤市の青春通りにある卓球競技館内にあるといわれているものの、実態は不明。プロ棋士は制度がなく、存在しない。会員数不明。聞くところによると、大会は道ごとに選抜され、年1、2回全国大会が正月、メーデー、祝日などに開催されている。

チャンギは、初期配置で象と馬の位置は変えることができる。配置によって「ウォナンマ」「キマ（隅馬）」「ヤンギマ（両隅馬）」「ミョンサン（面象）」などと呼ばれている。北朝鮮では、それに加え、象・馬・車・士・漢・士・車・馬・象の順に並べる「キドンチャ（機動車）」という並べ方がある。「キドンチャ（機動車）」は、1994年当時は現地観光ガイドより一時的な流行との見解があったが、パソコンソフトで採用されているところを見ると定着しているようである。

「チャンフン」とは、相手の将（チャン）を詰めに行った1手の時に発する。韓国では「チャングン」であり、やや違いがある。日本将棋の“王手”と同じで、「どうだ」と言わんばかりの得意気な顔をする。「チャンフナ」「チャンイヤ」とも言う。それとは逆に、相手に「チャンフン」に対して防御することを、「モンフン」という。韓国では「モングン」という。現地観光ガイドによると、95年頃までに専門書が少なくとも2種類出版されていると聞くが入手は困難で未見。



盤駒は、旅行者の行く売店では殆ど売られていない。運が良ければホテルの売店、百貨店等で購入できるとの事である。駅前百貨店、第一百貨店等で扱うようである。

駒は、木製が主流だが、高級な象牙製、旅行用の小型なものもある。漢字、朝鮮文字（チョソングル＝ハングル）の両方が使われており、比率はだいたい1：1とのこと。私の入手した駒は、写真のように朝鮮文字で漢と楚になっている。漢・楚ではなく、宮や将になっているものもある。



平壤では、大同河の川沿いが公園となっており、対局風

景がみられると聞く。北朝鮮では、対局の周りを囲んだ写真が時折紹介されている（「朝鮮」1995年9月号より）。「朝鮮観光案内」（朝鮮新報社）（1994）にも、写真付で将棋が紹介されている。朝鮮新報社では、専用のテレホンカードもつくられたことがある。

元山のある公園には、テーブルにチャンギの線が彫られており、駒を持っていくだけで対局できる。賭将棋も盛んだが、金銭を描けるよりは、負けた人は食事をご馳走するとの事。その他の地域については不明。将棋道場の存在する話は、聞いたことはない。

板門店では、韓国の人とも指すことがあるそうだ。

韓国の道具は、裏が碁盤になっていることがあるが、私の知る限り北朝鮮ではみられない。

将棋の郵便切手は、数種類発行されている。私の手元にあるものは、ご覧のとおりである。チャンギよりも、チェスの方が発行されている種類が多い。



参考文献

朝鮮 1995年9月号

入門シリーズ朝鮮将棋 1984.3

宋潤奎 新世代連載

1984

写真

<http://www.jca.apc.org/~earth/sub7-1.html>

<http://blogs.yahoo.co.jp/ynz98ynz/47996073.html>

朝鮮将棋の舞

<http://www.enpitu.ne.jp/usr5/bin/day?id=52402&pg=20021114>

舞踊「朝鮮将棋の舞」

金剛山歌劇団の公演 将棋をさす様子を舞にして二人で踊る。寸劇のようにコミカルで面白い。

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

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.18

2009 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

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