

ギャンブリング * ゲーミング学会 ニューズレター No.22

Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.22

[記事]

ギャンブルと法律 <第 22 回>

米国における賭博裁判所の動向	美原 融	1
アメリカにおける在外研究報告 I	佐々木 一彰	5
S N S 業界の抱える問題	松村 政樹	11
強豪囲碁ソフトの強さを小手調べ 一将棋ソフトの現状との比較	古作 登	15
歴史を変えた蹴鞠	梁 亨恩	20
『るにん』と『花鳥』と『島千鳥』	高橋 浩徳	23
中将棋公開対局	岡野 伸	27

[特別寄稿]

An Old Idea Who's Time is NOW !

(今こそカジノ合法化を！)

ウィリアム N . トンプソン 29

[掲示板]

第 9 回学術大会・総会開催の予定

美原 融

米国における賭博裁判所の動向

米国ニューヨーク州エリー郡アムハースト町¹は人口 11 万人、ナイアガラ瀑布に近いバッファロー近郊の住宅地区ともいえる町で、写真を見る限り、のどかなアメリカらしい小規模都市に見える。この町は 2006 年 FBI 統計では全米で最も犯罪の少ない町として 7 位の地位にあり、犯罪傾向の少ない、安全な町として知られている。一方、バッファローやナイアガラ地区はカナダの国境に接し、北米における一大観光拠点でもあり、観光客も多く、これら地域に観光客需要を目的にしたインディアン・カジノを含む複数のカジノ賭博リゾート施設が 2000 年以降実現している。これに加え、同州におけるオンライン・ポーカーやロトリー賭博の普及が住民による賭博行為へのアクセスを飛躍的に増大させ、アムハースト町でも、一部地域住民による賭博依存症が大きな社会問題となった。賭博への極度の依存が、窃盗、いかさま、小切手の偽造・未払い等の暴力を伴わない犯罪を引き起こすに至ったからである。この問題の処理に関し、この小さな町が全米で著名になったのは賭博依存症に起因した犯罪に対処する「賭博裁判所」²を 2001 年以降同町裁判所で実践し始めたことにある。これは、アムハースト町裁判所の判事でもあるフェラール判事が提唱した伝統的な司法手続きを逸脱する更正計画による犯罪者処遇でもあり、ダイバーション・プログラム、あるいは、治療的司法 (Therapeutic Justice) とか治療裁判所 (Therapy Court) 等と呼称される概念・手法の一つになる³。

もともと裁判所といっても、物理的にかかる裁判所が存在しているわけではなく、司法システムの実践の手法を裁判所と呼称しているにすぎない。より具体的には、薬物関連犯罪に関する司法手続きとして設けられた類似的な概念である薬物裁判所⁴の考え方を賭博依存症にも適用しようとする試みになる。暴力的ではない薬物依存を原因とする犯罪行為の場合、伝統的な司法手続きによ

¹ アムハースト町の概要に関しては <http://www.amherst.ny.us/> を参照。

² 賭博裁判所のことを英語で Gambling Court あるいは Gambling Treatment Court という。

³ フェラール判事が提唱する賭博裁判所の詳細と実践のあり方を解説し、主張する同判事のインターネット・サイトがある (<http://www.gamblingcourt.org/index.php>)

⁴ 薬物裁判所 (Drug Court) とは、米国では 1988 年フロリダ州で実践され始めた手法で、既に全米に約 2000 の薬物裁判所が存在する。その他英国、豪州等の慣習法の国でも薬物裁判所は試験的に試みられている。

る起訴、判決、刑の執行、更正という手順を踏まず、裁判所が直接更正計画に責任を持ち、関与することを前提に判決・刑の執行を留保し、被告人の治療を実践することを優先して実行する。判決により刑務所に収監しても、薬物依存の問題は解決せず、治療をベースとした更正を重視し、刑を執行することの代替として強制的な治療を実践することが社会にとっても個人にとっても有益で、再犯の根を絶つことができ、より根本的な問題解決になると考えるわけである。

かかる薬物中毒と同様に、賭博依存症も精神疾患であると WHO や米国精神医学会が認めている以上、犯罪の根源に賭博依存症があり、かつそれが暴力行為を伴わない場合、刑を課し、単純に監獄に服役させるよりも、その根源にある病理症状を治癒する様々な治療プログラムを強制的に実践させ、更生を図ることが賭博裁判所の考えになる。伝統的な司法の考えは、賭博行為への傾斜や賭博行為がもたらす犯罪行為自体は、個人の責任感の無さや道徳観の欠如が原因と捉え、刑罰を課すことにある。一方、例えば服役した所で、適切な治療を受ける機会はなく、結局、精神疾患は治らないまま、出所後再犯に繋がりがかねない。賭博依存症がもたらす社会的な秩序を乱す行為は病気で、これを治癒することが服役させることより、問題の解決に繋がると考えるわけである。また司法の役割は、刑を課すだけではなく、①確実な問題解決を志向し、再犯の可能性を縮小化すること、②個人および社会にとっての費用を縮減化することにあるという考え方がその背景にある。

ではこの賭博裁判所なるものの具体の手続はどうなるのであろうか。下記手順を取る。

1. 適格性の検証: 通常の場合、比較的軽度の犯罪行為により起訴された者のみを潜在的対象とし、一定の客観的基準で対象者を選定する。暴力を伴う犯罪ではないこと、治療することにより更生の可能性が高まり、再犯の可能性が少なくなること、あきらかに自己を管理できていない状況で生じた犯罪であること等が選定の条件になる。
2. 裁判所と被告人との契約: 被告は、罪を認めるが、有罪宣告を避けるかわりに、一定期間裁判所が定める賭博依存症治療プログラムに参加する義務を負い、規則を順守し、憲法上の権利を放棄することを確約する。うまく更正した場合、犯罪記録抹消の適格性を保持できることもある。
3. 治療プログラムの策定と実践: 裁判所がカウンセラーや関連治療団体と連携し、個人の適性や症状に応じた多様な依存症治療プログラム(心理治療、個人カウンセリング、グループセラピー)を策定し、直ちにこれを実践させる。約1年間に亘り、毎週裁判所に出廷させ、その履行を報告させる。プログラムの履行次第では、出廷回数は増減する。症状が改善する場合、罰金等の減免があり、逆に違反する場合には、短期的な収監、ないしは通常の裁判手続きによる収監等罰則が厳格化されることになる。

もっとも上記の業務全てを裁判所が担うことは、裁判所の力量・経験・能力を超える。実際の業務は、適格性の検証や治療プログラムの策定・実践まで、カウンセラーや地域社会における専門的な NPO である賭博依存症治療機関と裁判所が綿密に連携・協力して実施する。裁判所も専門的な観点から評価に関与し、判断に参加するが、より具体的には一種のチームワークとして業務が遂行されることになり、裁判所の判事、治療調整官、資格を保持する賭博治療カウンセラー、郡検事局次長、被告人弁護士、賭博法廷書記官並びに法廷支援職員等が参加する。かつこのプログラムを実践する為の費用は、寄付行為により地域社会における慈善団体が全額これを負担している⁵⁶。

この手法の特徴としては、1) 裁判や刑の確定を待たずに問題を解決するための措置を即実践できること、2) 裁判で犯罪の可否や量刑を争うことなく、予め被告人が最初から罪状を認めることを前提に、第三者が実質的な判決を選択する手法を取ること、3) 問題解決の為に司法当局が積極的に参加し、介入する手法を取ること、4) 明確なルールに基づいた治療プログラムと体系化された目標の下に、一定の治療プログラムの履行が強制されること、5) 裁判官、検察官、弁護士、賭博依存症治療機関、矯正スタッフといった様々な人々や専門家を束ねたチームアプローチで問題の解決を図ること等にある。この基本は薬物裁判所と同一である。

具体的な実践が為されているのは、米国では、ニューヨーク州の同町のみでまだ広範囲に同じ手法が採用されているとは言い難い⁷。一方、ニューメキシコ州、オレゴン州、ルイジアナ州等の規制当局や司法当局は実験的プログラムを導入することを検討中で、将来的には米国内において一つの新しい動きになる可能性がある。

賭博裁判所とは、基本的には薬物裁判所のやり方を踏襲しているのだが、薬物裁判所の実践の在り方自体も、一国の司法制度次第ではかなり状況が異なり、この賭博裁判所に関しても多種多様な実践の在り方が生まれそうである。例えば、治療的司法をあくまでも刑の執行の一部と見なし、予め一定期間の収監と共に一定期間の治療命令が量刑の一部になることで、更生プログラム

⁵ アムハースト賭博裁判所の場合、アムハースト・ユダヤ人協会(Jewish Family Service, Jewish Community of Amherst <http://www.j-c-a.org/>) が全ての活動資金を拠出し、実際のカウンセリングや治療は、ニューヨーク州西部の非営利法人で依存症カウンセリング・治療の専門団体である Horizon Health Service <http://www.horizon-health.org/> が担っている。全体のプログラムを二つの地域民間団体が裁判所のパートナーとして支えている構図になる。

⁶ アムハーストにおける賭博裁判所の試みは 2001 年以降行われているが、2007 年までに 100 人以上がプログラムを履行・終了し、再犯者はいないとのことである(1 名のみ賭博行為とは関係ない罪を犯した者が存在する)

⁷ 肉体的な病理症状を伴う薬物は支持されやすいのだが、やはり米国においても、事犯罪に関する限り、精神的な病理症状の場合には、議論が分かれるからである。

を实践する手法もある⁸。あるいは、量刑を課さずにあくまでも司法上の量刑判決の代替案として、直ちに更生プログラムを実施するという手法が取られる場合もありうる。アムハースト町の場合は後者になる。

では我が国ではどうなるのであろうか。上記賭博裁判所の考えは、明らかに検察官による起訴猶予⁹でもなければ、裁判所による保護観察付きの執行猶予¹⁰でもない。我が国の司法制度は、司法と行刑を明確に分ける考え方に基づいており、司法は有罪無罪の判断を中核とする緻密な裁判手続きとして構成されている。ここでは、裁判所が被告人の更正につき責任を負い、更正に介入する能力も権限も無いことが全ての前提になってしまう。刑の執行と更正は全く別の制度的枠組みになる。よって、もし我が国において類似的な考えを導入する場合には、司法制度の根幹の議論が必要になりかねない。果たして量刑の代わりに直ちに強制的な更生プログラムを導入することが、司法政策上適切なのか、また可能なのか、制度はどうあるべきかという課題を抱えることになり、単純ではなさそうである。米国の面白さは、司法上の伝統的な考えを逸脱することが司法判事の裁量で実現できることにある。勿論全体の司法制度の枠組みの中でこれができるということであり、裁判所のみならず、様々な専門家の英知を寄せ集めたチームワークとして実践するのだが、より柔軟に制度の在り方を考え、効果的な更正・矯正を実現する手法を積極的に実践してみるというアプローチは本来わが国でも検討すべき余地があるのではないか。

⁸ 豪州のビクトリア州で実践された薬物裁判所のあり方で、有罪判決に刑の一部として一定期間の薬物治療命令 (Drug Treatment Order) が含まれ、一定期間の拘禁刑の後に、出所し、薬物依存を断ち切る治療を受け、保護処分を受けつつ社会生活を担う。

⁹ 刑事訴訟法第 248 条 (不起訴処分)

¹⁰ 刑法 25 条～27 条

アメリカにおける在外研究報告 I

1. はじめに

日本大学から基金をいただき平成 23 年 1 月 6 日より 3 月 26 日までアメリカ合衆国にゲーミング企業に関する在外研究を行った。

今回の研究の目的は世界的に見て成長著しい産業であるゲーミング産業の制度的、ビジネスモデル的、そして地域社会に及ぼす経済的、社会的な影響度を調査するためにアメリカのゲーミングが盛んな地域とゲーミングの研究が進んでいる機関を訪れ調査することであった。ゲーミングビジネスについては現在、特にアジア地域の成長は著しくなっており、成長率としてはアメリカやヨーロッパをはるかにしのいでいる。

そのアジアにおけるゲーミングビジネスの急成長はゲーミング企業のみならず、金融機関、建設会社、素材メーカー、精密機器メーカーを初めとする各企業の注目を浴びるのみならず、それらゲーミング産業が地域経済の活性化、地域の再開発、財政の立て直し、そして、インバウンドに絶大なる効果があることにゲーミングを合法化している国々のみならず、まだゲーミングを合法化していない国々においても十分認識されており、大学をはじめとする各研究機関はゲーミング産業の有効な活用方法について研究を行っている。

今回、私がそのような状況下にあるアジアの地域ではなく、なぜ、アメリカ合衆国で在外研究を行ったかという理由はアジアのみならずすべての地域のゲーミング産業の中で大きなウエイトを置くカジノ産業のほぼすべての雛形がアメリカに存在するからである。

当然のことながらアメリカには非常に多くのゲーミングを研究する大学を初めとする各種研究機関が存在する。そして、それら研究機関においては様々な方面からの研究が行われている。

2. ゲーミング産業に対するアプローチ

ゲーミング産業の研究に関するアプローチは非常に多彩である。ゲーミング産業自体が様々な分野を包含して成り立っている分野だからである。例えば、ゲーミングをコントロールするには厳密な法律の制定が必要不可欠なので法律的なアプローチは、まず、第一の研究上のアプローチ分野と言うことが出来よう。そして、ゲーミング産業を構成しているゲーミング企業は当然のことながら「企業」であるので企業のマネジメント的な側面からのアプローチも当然、考えなければならなくなっている。後ほど、詳述することとなるが以前はこのゲーミング産業自体が「カン」と「経験」を中心として運営されてきたが

近年、急速に最新のマネジメント理論、マーケティング理論が導入されその導入された事例が学術誌に掲載されるようになってきた。また、マネジメント的な側面と密接な関係を持っているがファイナンス的な側面からのアプローチも盛んである。一例をあげると近年、ゲーミング産業であるカジノを合法化した国にシンガポールが存在する。シンガポールはシンガポール国内に二カ所、カジノを包含した **IR(Integrated Resort)**を建設したがその一カ所当たりの総投資額は **5,000 億円**程度にも上るといわれている。その資金調達をどのように行うのかというファイナンス的なアプローチは、当然、行わなければならないウォール街等の金融街でも注目を集めている。そして、近年、最も重要と考えられてきつつあるアプローチ方法として精神学的、心理学的、社会学的アプローチが存在する。ゲーミング産業特有の依存症の問題（ギャンブル中毒）にゲーミング産業は取り組まざるをえなくなっているからである。

刺激の強い行為、ある特質を持つ食物、酒、たばこ、ギャンブルはその行為を行った人々のある一定の割合で依存症患者（中毒者）を生み出す。ゲーミング産業（ギャンブル産業）についてはゲーミングをプレイしたプレイヤーのほぼ **1%程度**が依存症に陥るといわれており、ゲーミング産業としてはその予防と治療に注力しなければならなくなっている。一般の人々（特に日本人）のゲーミング産業に対するイメージは決して良いとは言えない。その決して良いイメージを良くしていない原因の大きな部分が依存症にあるといっても過言ではないだろう。ゲーミングに限らないが依存症患者は自分の意志ではその行為を止めることが出来なくなっておりついには自分の身体を損なうか、社会的に破たんしてしまうからである。そして、ゲーミングにおける依存症患者は本人のみが社会的に破たんするのではなく周囲を巻き込んで破たんすることから一般の人々がゲーミングに持つイメージは決して良いものとは言えないとなるのは理解できよう。しかしながら、前述した通り、この依存症については予防方法と治療方法の研究が行われており一定の効果を上げるようになってきており、その結果、ゲーミング産業が現在のように隆盛を極めていともいえる。

それらのアプローチ方法の源流はすべてアメリカにあるといっても間違いはないと思われる。後述するが世界でゲーミングの研究で最も進んでいるネヴァダ州立大学では様々な国内、国外の研究機関と連携して上記ほぼすべての分野の研究が行われており、世界中のゲーミング研究者や各カジノオペレーター、そしてカジノを初めとするゲーミング産業を合法化する予定のある国々の政治家、行政官も必ずこのネヴァダ州立大学を訪れると言われており、我が国日本からもかなりの数の関係者がこの大学を訪れ各分野の専門家にインタビューを行っているという話は各関係者に伺った。

私も縁あってこのネヴァダ州立大学ラスベガス校に複数の旧知の著名な先生が勤務されていることよりネヴァダ州立大学ラスベガス校の先生方にインタビューし今後の共同研究を行うという道筋をつけることに成功した。

なお、ネヴァダ州立大学にはラスベガスにあるラスベガス校と、そこから少し北に行っ

たところにあるネヴァダ州立大学レノ校が存在し、そこでもゲーミング研究所が学内に存在し、世界中からゲーミングの関係者が集まってきており、ラスベガス校と同様、一種の同窓会的な組織が形成されている。レノもラスベガスと同様、そのゲーミングに関係する人々の一種の同窓会的な組織が世界的に形成されており、現在有名なカジノオペレーター取締役、各国の上級幹部公務員、各大学のゲーミング専攻の先生方なども「ゲーミング関係者」として世界的なコミュニティを形成している。

3. UNLV (ネヴァダ州立大学ラスベガス校)

前述のとおり、アメリカ合衆国に在外研究中はネヴァダ州立大学ラスベガス校の複数の旧知の先生方にインタビューを行うこととなった。



(写真 1.)UNLV Thomas&Mack Center 前

また、UNLV の近郊には大掛かりなイベントを行える巨大な会議室、コンベンションセンターなどが数多く存在し、非常に多くの学会を含むイベントが行われており、世界各国から人々が集うエリアとなっている。日本人になじみがあるイベントとしては COMDEX (コンピューター展示会) や 1 月上旬に開催される CES (家電見本市) などが有名だと思われる。私の滞在中に CES が開催され街は世界各国の家電に関連する仕事に携わっている人々であふれていた。

他にも規模はそれほど大きくないが各種学会の大会、部会、専門家の集い、等々、様々な会合の場所となっており、UNLV の先生ではない、旧知の他大学の先生方とそのような

会合で会えたのは非常な幸運であった。

観光関連の会議でいらっしやっていた先生方としては、East Carolina 大学の Prof.Kathryn Hashimoto と Prof.George G.Fenich と再会した。彼らを日本で開催された G * G 学会に二年前に招待したことがあるので二年ぶりの再会となった。Prof.Kathryn Hashimoto はゲーミング産業のマーケティングについて初めて体系的にご著書を執筆された先生であり前回来日の際には航空業界のマイレージプログラムを参考としてゲーミング産業のマーケティングについてご講演をいただいた。また、Prof.George G.Fenich も Prof.Kathryn Hashimoto と来日したが彼は MICE(Meeting Incentive Convention Exhibition)の専門家であり世界的に著名な学者である。

Prof.George G.Fenich からは日本でも観光立国を提唱し、MICE をインバウンド観光の起爆剤として考え振興を図る方策をとりつつあるがまだ遅れており、その MICE 自体が以前定義されていた定義づけとは異なってきているという指摘を受けた。

4. 一匹狼からマフィアへそして MBA の時代へ

前述のとおりゲーミング産業に対するイメージは決して良いものとは言えなかった。それには当然のことながら理由があった。前述の通り、多くのカジノを中心とするゲーミングの原型がアメリカ、なかでも UNLV がある Las Vegas にある(あった)。第二次世界大戦前までにはヨーロッパにおけるカジノを中心としたモデルが、かなりの地位を占めていたがそれが二次大戦後中断していた時期があった。その中断した時期にデファクトスタンダードとなったのがアメリカのモデルであった。

もともと、初めてアメリカでゲーミング産業であるカジノに関する法律が体系的に作られたのは 1931 年のアメリカラスベガスである。1929 年に世界大恐慌がおりラスベガスがあるネヴァダ州も財政収入が激減し、雇用も激減し、それらの対策に頭を悩ましていた。また、近郊で建設が始まっていたフーバーダムの建設のために建設労働者が大挙押し寄せ、彼らを対象とした非合法のゲーミング施設が数多くでき治安の悪化に悩まされてきた。それらをすべて解決するためにあえてゲーミングを合法化したのである。非合法なものは禁止はできるがコントロールできない。合法化してしまえば法を適応し、税金を課し、非合法的な組織をゲーミング施設の経営に携われないようにすることができるだろうという考えからである。

ただし、その後も法の網の目をくぐって非合法的な組織のゲーミング施設に対する関与は 1970 年代までは続いていたとのことである。我々日本人がゲーミングのメッカであるラスベガスに抱いているイメージはこの時代までのイメージが多いものと思われる。「後ろ暗く」「イカサマが横行し」「マフィアの関与」があるといった具合である。

確かにこのころまではマフィアの関与があったと UNLV 創立当初からのメンバーである William N.Thompson 名誉教授は指摘している。

その後、様々な映画の主人公のモデルとして取り上げられているが世界屈指の資産家であった Howard Robard Huges, Jr が 1966 年にラスベガスのデザート・インを買収したのをきっかけに様々な買収を手掛けマフィアの影は徐々に薄くなっていったといわれている。

その 10 年後、Howard Robard Huges, Jr がラスベガスから居を移した直後に死亡するのであるが、その後も、マフィアの影が薄くなったことには拍車がかかった。

ラスベガスの町自体が一種のリゾート地となりそこに立ち並ぶカジノホテルの投資には莫大な資金を要することになりマフィアではその資金を調達しきれなくなってきたこととカジノライセンスを取得、維持する際のバックグラウンドチェックが厳しくなるなど法的に非常に厳格になってきたからである。

以上のながれを旧知の UNLV の Prof. Bo Bernhald が一匹狼からマフィア、そして MBA の時代へという言葉で言い表していたことが大変印象的であった。



(写真) Prof. Bo Bernhald

当然、巨額の資金を調達するためには MBA レベルのファイナンスの知識が必要でありウォール街（金融界）との付き合いもさらに密接になってゆくので彼の言葉は現在の状態を正確に言い表していることになる。彼自身もハーバード大学を卒業している秀才であり彼の父君はラスベガスのゲーミングボードの会長であったとのことである。また、彼の同窓、

つまりハーバード大学の卒業生も数多く、ゲーミング業界に携わっている。私もゲーミングに携わるハーバード大学の卒業生、何人かと面識を持ったが昔では考えられないことである。そのきっかけとなったのは世界最大級のカジノオペレーター、シーザーズの **CEO** が元ハーバード大学のマーケティング専攻の教授であったことと無関係でないかもしれない。今はまさに **Prof.Bo** の指摘通り **MBA** の時代である。

SNS 業界の抱える問題

「モバゲー」や「GREE で検索」といったフレーズで CM が行なわれることで有名になってきたのが、Social Networking Service（以下 SNS）である。SNS とは、「社会的つながりを提供するサービス」を意味し、インターネット上で他者とコミュニケーションを取ることを促進する事業の総称である。

SNS の成長性や将来性を高く評価する言説が多く見られるものの¹、後述するように、さまざまな問題を抱えている業界でもある。今回は、SNS の現状を紹介するとともに、今後の課題について見てみたい。

SNS の先行企業であるアメリカの Facebook や MySpace は世界で数億人のユーザーを抱えているとされるが、日本では mixi GREE モバゲーが 2200 万人のユーザー数を誇る有力 SNS である。今回はこの 3 つの SNS を取り上げてみよう。

SNS の収入源となるのは、大別して「広告」「課金」の 2 本柱である。両者の比率は SNS によっても異なり、例えば mixi では収入の大部分を広告に頼っており、GREE では課金が広告の 5 倍程度、モバゲーでは課金が広告の十数倍と、大部分を課金収入に頼る。このような収入源の違いは、提供するサービスやコンテンツの内容にも影響を与える。例えば、mixi のように広告収入を重視した場合、「どれだけたくさんの人が見てくれたか」というのが SNS に対する評価につながる。また、モバゲーのように課金収入を重視する場合は、「ユーザーをいかにして課金にまで導くのか」が課題となる。消費者の立場からすれば、しばしばトラブルにつながるのは後者の場合である。

SNS の CM において「無料で遊べる」ということを宣伝されることもあるが、正確には「無料で遊べるゲームの中で、有料アイテムを購入できる」ことを意味する。大部分のユーザーは課金することなしに（つまり完全に無料で）遊んでおり、一部のユーザー（5-10%程度）は課金に応じているのが現状である。ゲームを進めるうえで、アイテムを購入することが他の（無料で遊んでいる）ユーザーよりも格段に有利となったり、時間の節約になったりするからである。他のユーザーよりも優位に立とうとすればするほど、課金を受け入れやすくなる。このように、大部分の無料ユーザー、一部の有料ユーザーというのがゲームの収益構造であり、それゆえ課金収入を増やすためには、ヘビーユーザーを増やし、そこからより多くの収益を得る必要がある。

¹ SNS を有望視する文献として、山崎（2007）および湯川（2007）を参照されたい。

すなわち、当初は「無料」ということを前面に出して多くのユーザーを登録させ、続いて、依存度の高まったユーザー向けに課金を提案する、というのが現在みられる課金政策である。さらにゲームの内容には、巧妙に課金を受け入れるような仕掛けが施されている。例えば、他のユーザーと競い合うだけでなく、ユーザー同士で所持品を「奪い合う」システムを導入しているゲームがある。この場合、他のユーザーに自分の財産を奪われないようにしたり、反対に他のユーザーの財産を奪ったりするためには、さまざまな有料アイテムを購入する必要がある。

一度購入したアイテムには、「消耗品」として一度使うとなくなってしまうものや、何度か使うと壊れてしまうものまである。その場合、繰り返し同じアイテムを購入しなくてはならない。ゲームにのめりこんで、依存度の形成されたユーザーは、次々と課金を受け入れることになるのである。

それに加え、ユーザーは毎月の電話料金と共に SNS の利用料を請求されるので、料金の回収率は高まる。未成年者などは保護者に料金を支払ってもらうため、課金に対する抵抗感が薄れることにもつながる。

広告を重視するにせよ、課金を重視するにせよ、SNS の運営において最も重要なのは、まずユーザー数を増やすことである。ここで、ユーザーの獲得と、パートナーの獲得は表裏一体であることに注意されたい。ユーザー数はパートナーに対して自陣営への参加を呼びかける訴求力となるし、反対にパートナーの提供するコンテンツの数および質は、ユーザーに SNS への加入を呼びかける訴求力となる（表 1）。

表 1 各 SNS の提供するコンテンツの数

年月	mixi	年月	GREE	年月	モバゲー
09. 8	130				
09. 11	527				
10. 2	1110			10. 1	92
10. 3	148				
10. 6	40	10. 7	350		
10. 9	100	10. 9	538		
10. 10	200	10. 10	567		
10. 12	560	11. 1	764		
11. 3	800	11. 3	869		

SNS にとってはパートナーの確保が重要課題ではあるが、パートナーの囲い込みを目指した競争が激しくなるにつれ、しばしば問題が生じる。広告収入よりも課金収入を重視するという点で類似のビジネスモデルを採用しているため、特に競争の激しい GREE およびモバゲーにおいては、パートナーに対して「他社にコンテンツを供給しないこと」を暗に求め、それに従わなかったパートナーに対して制裁を加えたり、他の SNS から資金を供与されたことを理由に自社との取引を断った、との報道も見られる²。反対に、多くの参加者を集める「優秀な」パートナーには、さまざまな優遇措置を用意して引きとめようとする。

最近になり、SNS による誇大広告の問題が指摘されるようになってきた。これは「無料ゲーム」を謳った CM を見たユーザーが、無料であると信じてアイテムを購入したり、ゲームに依存してしまっただけで課金を受け入れたりすることで、思わぬ料金を請求されてしまう事例である。さらには自分で料金を支払わない未成年へ課金し（保護者の同意なしで）、保護者の口座から料金を徴収するという手法も問題視されている。現在は「一部有料のコンテンツもある」と CM の表記が改められ、未成年向けには一ヶ月に利用できるアイテム課金の限度額を設定するなどの対応策が取られてはいるが、抜本的な問題解決にはなっていない。

これまで、SNS の現状を把握すると共に、現在見られる問題点を指摘してきた。

まず、消費者への対応について言えば、課金収入に重きを置くビジネスモデルは、しばしば問題を引き起こすことがわかる。誤認しやすい広告、想像以上に多額の課金をされてしまう、ということである。

次に SNS にコンテンツを提供するパートナーの管理について言えば、課金効率（売上）の高いパートナーを優遇し、そうでないものには圧力をかけることでライバル SNS への協力を妨害する構図が浮かび上がる。このような囲い込み政策は、長期的に見ると業界を疲弊させる可能性もある。

さらにもう一つの問題は、他の SNS と競争してユーザー数を増やそうとした結果、いわゆる「加入者数」として各 SNS が宣伝する数字が、現状とかけ離れてしまう危険性を持っていることである。たとえば、一ヶ月に一回以上 SNS にアクセスする「アクティブ・ユーザー（A.U.）率」を計算してみると、時期に関わらず 70%前後を上下している（表 2）。このことは、参加者数は増加の一途をたどっているものの、「一ヶ月に数万人-十数万人のユーザーが退会している」ことを意味する。すなわち、正式な「退会届」を出すこと無しに、ユーザーが SNS を離れることが続くと、「会員数〇〇万人」という広告が実

² 日経 BP 社（2010）、10/18、18 頁や 12/20-27、11-12 頁を参照されたい。

情とかけ離れていくことになりかねない。mixi を例に取り、一期ごとに「SNS を一ヶ月以上しなくなった＝退会したとみなすことができる」ユーザーを試算したのが以下の表 2 である。

表 2 mixi 退会者数の予測（単位：万人）

	08/10-12	09/1-3	09/4-6	09/7-9	09/10-12	10/1-3	10/4-6
加入者数	1,611	1,664	1,722	1,774	1,834	1,927	2,062
A. U. 数	1,157	1,167	1,184	1,199	1,241	1,313	1,403
A. U. 率 (%)	71.8	70.1	68.8	67.6	67.7	68.1	68.0
加入者数の増加		53	58	52	60	93	135
A. U. 数の増加		10	17	15	42	72	90
退会者数の予測		43	41	37	18	21	45

会員数が増加し続けていることを各 SNS は強調しているが、実際には月に数十万人規模で「目立たない退会者」が出ているのである。そのため、イメージダウンにつながりかねない A. U. 数を公表しなくなった SNS も出てきた。いずれ新規ユーザー数が頭打ちになった途端、実際のユーザー数は減り続けることになろう。そうなると、順調に見える SNS もいわば、「自転車操業」に近い状況に陥るのではないだろうか。

依存度の高まった一部ユーザーに対し課金を行い、パートナーの収益には関心を払わないのであれば、このようなビジネスモデルが長く続くとは思えないのである。企業の社会的責任の視点からも、ビジネスモデルの改善が望ましいと考える。

参考文献

日経 BP 社『日経ビジネス 2010 年 10 月 18 日号』日経 BP 社。

日経 BP 社『日経ビジネス 2010 年 12 月 20, 27 合併号』日経 BP 社。

山崎秀夫 (2007), 『ミクシィ [mixi] で何ができるのか?』青春出版社。

湯川鶴章 (2007), 『爆発するソーシャルメディア』ソフトバンク新書。

株式会社ミクシィ IR 資料 <http://mixi.co.jp/ir/docs>

グリー株式会社 IR 資料 <http://www.gree.co.jp/ir/material.html>

株式会社ディー・エヌ・エー IR ライブラリ <http://dena.jp/ir/index06.html>

強豪囲碁ソフトの強さを小手調べ——将棋ソフトの現状との比較

◎実力三段のレベルに到達した囲碁ソフト

2007年前後には将棋ソフトの実力はプロに近いレベルにまで到達し、プロ棋士とコンピュータとの平手戦がマスコミに大きく報道されるまでになった。一方現在の囲碁ソフトは将棋にくらべまだまだ弱い。存在可能局面数が10の約226乗といわれる将棋に対し、囲碁は10の約360乗とはるかに数字が大きいため探索を必要とする範囲がはるかに広いのがその理由の一つだ。しかし研究者たちの開発に対する情熱が実を結び、実力三段を称するソフトが出現するまでになってきた。現時点での囲碁ソフトの解図能力がどのレベルに達しているか、問題をいくつか使って傾向を調べてみた。

<図 - 1>序盤問題出題図 (2010「碁ワールド」2月号 級位問題より)

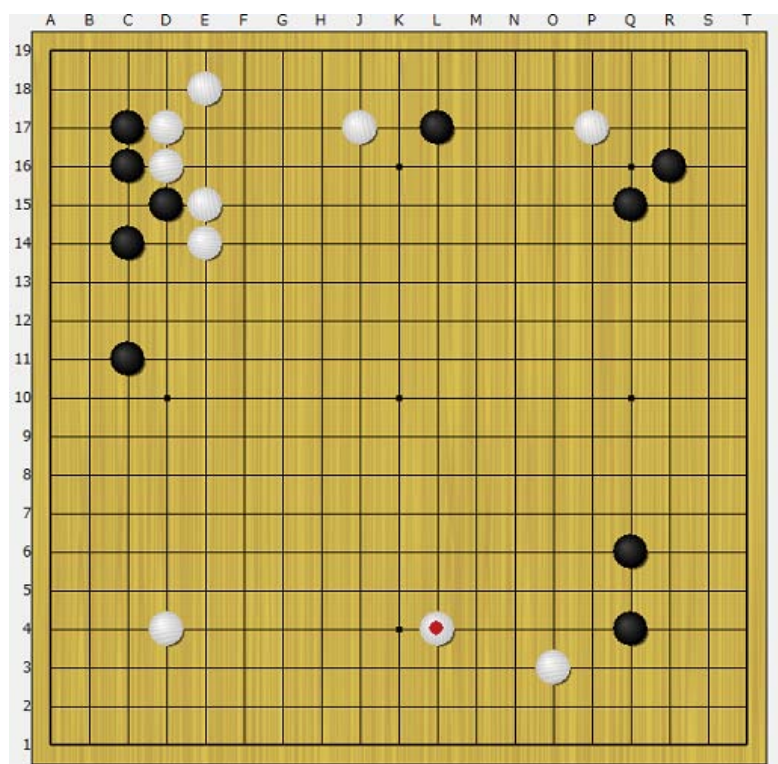


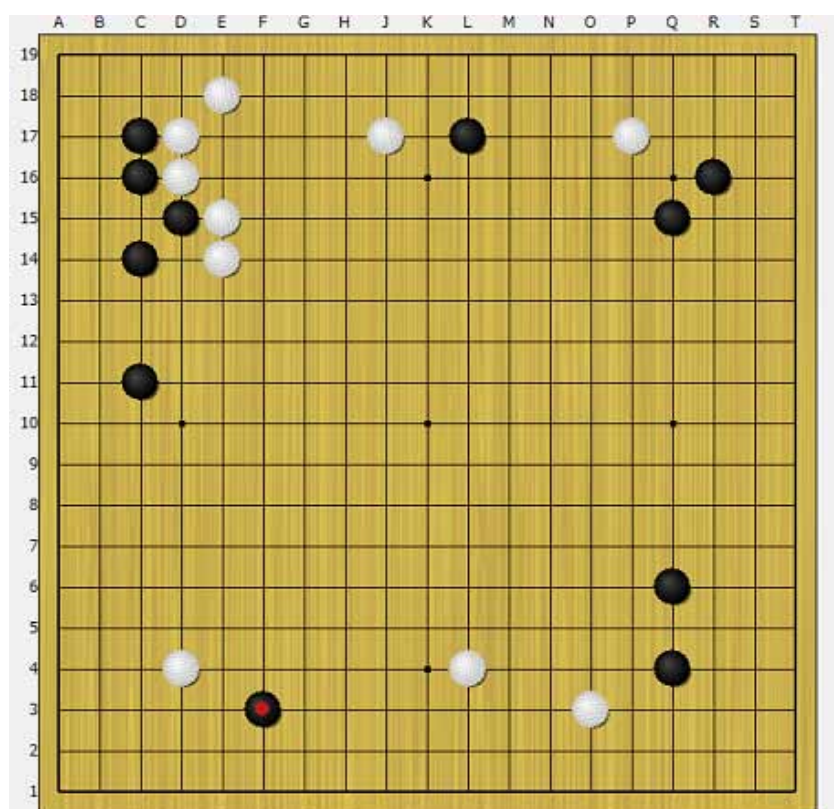
図 - 1 は月刊「碁ワールド」¹に掲載されていた級位向け（1級～6級）の黒番次の一手、正解率84%の比較的やさしい問題だ。出題図には選択枝が四つあって左上隅C－18にサガる手、右上隅O－16にカケる手、右辺R－10にヒラいて囲う手、左下隅F－3にカカる手が候補手。

¹ 財団法人日本棋院発行の機関誌。段級位認定問題で正式な免状取得も可能。

使用したソフトは実力三段を称する囲碁ソフト「天頂の囲碁2」(プログラム名「Zen」²⁾、このソフトの思考エンジンは2009年の第14回コンピュータオリンピック囲碁19路盤部門で優勝の実績がある。使用したコンピュータは標準的スペックのマシンで、同じマシンで強豪将棋ソフトを走らせてもアマ県代表レベルの強さを発揮できるものだ。

コンピュータに選択肢を与えることはできないため今回の試行では自由に着手を決めさせた。三段レベルのモードで解かせてみたところ図-2の着手、F-3と左下隅に向かった。選択肢が決められていないにもかかわらず四択の中の一手を選んだことで、最近のコンピュータソフトはかなり人間らしい打ち方ができるようになったことがお分かりいただけるだろう。

<図-2>コンピュータの選んだ次の一手 (左下隅 F-3)



さてこの一手の評価はどうだったか。解答の点数では10点満点の6点、点数的には上から3番目の着点だった。解説によればこの手は「攻めの標的になりそうです」とのこと。これだけでなく他の問題もかなりの数を解かせてみたが、正解手とコンピュータの着手が一致することはほとんどなかった。

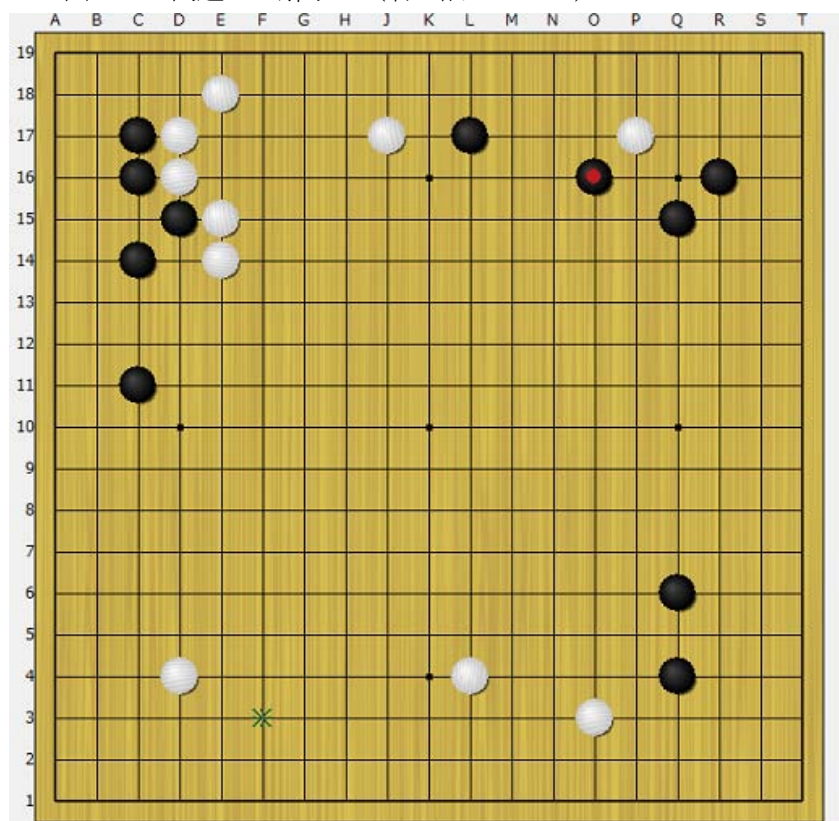
将棋ソフトにこうした問題を解かせた場合では級位クラスはもちろん三段クラス程度の問題でも正解率は90%前後、序中盤の問題でたまに間違いはあるが終盤の問題だと最難関の六段クラスにおいてもかなりの高確率で正解手を発見する。

² 尾島陽司氏が開発したモンテカルロ法を取り入れた囲碁プログラム。

出題図における正解手（10点）は図 - 3、右上隅〇-16のカケ。これでP-17の白石を動きにくくして黒が「手厚く」十分、というもの。図 - 3からP-17の白石を無理に動けば生きることが可能だが、そのことにより周りの黒が強くなって盤面全体を制圧することができるというのがこの手の意味するところだ。

盤面全体を考えに入れることを将棋でも囲碁でも「大局観」と呼ぶが、こうしたあいまいさを含んだ概念をコンピュータはまだ完全に数値化することはできていないようだ。したがって手が広い局面になればなるほど、人間の目から見ると方向違いの着手をすることがよくある。

<図 - 3>問題の正解手 （右上隅〇-16）



ただし将棋と囲碁はゲーム性が大きく異なり、着手可能な手のほとんどがマイナスの価値で選択肢の少ない将棋と、どこに打ってもある程度の価値を持つ囲碁の差を考慮に入れなくてはならない。

具体的には次の一手問題のような局面で将棋では正解手を選ばないとすぐに苦しくなることが多いが、囲碁では図 - 2のような10点満点で6点の手を積み重ねていってもそうそう負けにはつながらない。また、序盤中盤のような局面の広い時には、地を取る手も一局だし厚みを取る手も一局といったように正解手が一つに絞れないことも多い。異なる価値観が両立しうるのが囲碁というゲームの特徴である。

◎囲碁ソフトはこれからどう進化するか

囲碁ソフトはこれからどのようなスピードで強くなっていくのか、将棋ソフトの進化を参考にしながら予測してみた。表 - 1 は 2009 年 4 月に筆者が韓国の国際囲碁学術セミナーで発表した「コンピュータ囲碁はこれからどう進化するか」の発表資料の一部である。

将棋はアマ初段レベルに達してから 10 年ほどでアマチュアの全国大会でベスト 16 に入るレベルの強さを持つように至った。囲碁は将棋に比べ開発が始まったのが遅かったこともあるが、2001 年にアマ初段レベルに達したと言われているにもかかわらず、10 年たった今もまだ三段程度である。おそらく存在局面数の多さが影響しているのだろう。

それでも毎年確実に強くなっていることは確かで、近年使われるようになったモンテカルロ法³により「囲碁ソフトにブレイクスルーが訪れた」と話す開発者は少なくない。

<表 - 1> 2009 年 4 月、韓国「国際囲碁学術セミナー」⁴で筆者が発表した資料から抜粋

将棋と囲碁 ソフト進化の足跡と予想

▲将棋ソフトの実力と達成年▽

段級位	年	備考
アマ4級	1990	プロの評価
アマ2級	1995	
アマ初段	1996	
アマ二段	1997	
アマ三段	1999	
アマ四段	2001	
アマ五段	2005	アマ竜王戦ベスト16
アマ六段	2007	渡辺竜王に惜敗
プロ低段	2008	アマトップに勝ち越し
プロ高段	2012?	
名人	2015?	

●囲碁ソフトの実力と達成年○

段級位	年	備考
アマ5級	1995	日本棋院初認定
アマ初段	2001	
アマ三段	2008	プロに七子で勝利
アマ五段	2015?	
プロ低段	2020?	
名人	2025?	

※参考文献『コンピュータは名人を超えられるか』飯田弘之 岩波書店 2002
『コンピュータ囲碁の入門』清、山下、佐々木 共立出版 2005

◎盤面が狭くなると将棋並みの強さに

囲碁ソフトも探索範囲の狭い九路盤になると、飛躍的に強くなりほぼプロ並の強さを発揮する。将

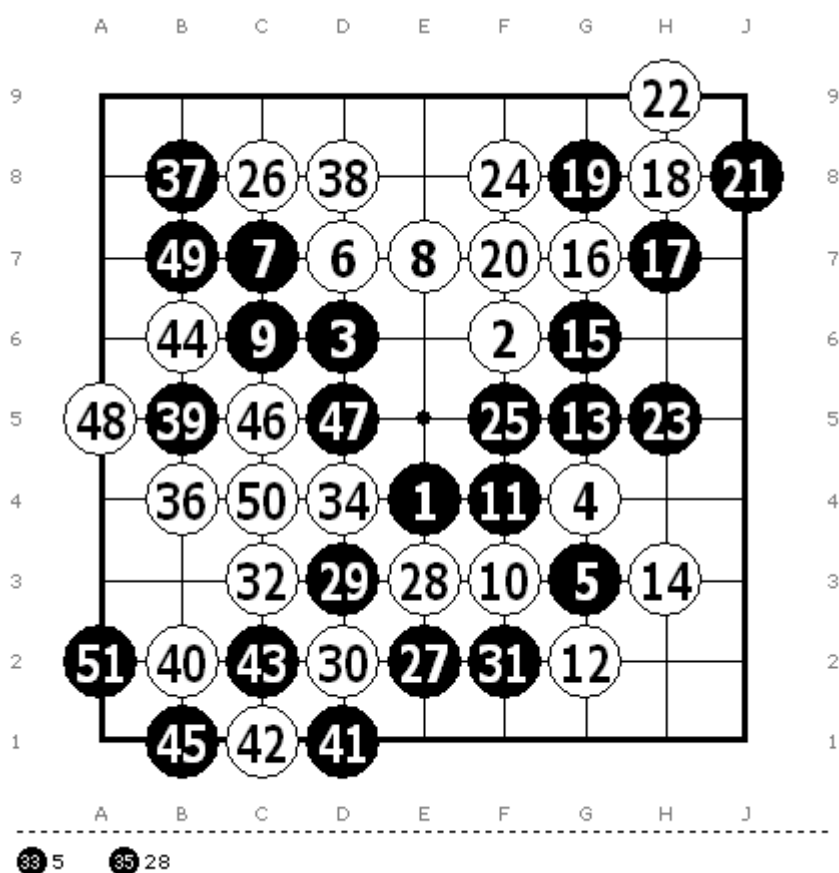
³ 囲碁ソフトでモンテカルロ法を用いる場合、ランダムに石を打たせて終局までシミュレーションし、最も勝率の高い手を選ぶようにしているものが多い。

⁴ 韓国囲碁学会の主催で2009年4月17～20日開催。開催地は韓国・大邱

棋でも答えが存在する詰め将棋では10年以上前に人間が1日かけてもなかなか解けない難問をコンピュータが極めて短時間で解くようになり、解図能力は人間を超えた。

図-4は2010年2月6日大阪商業大学創立60周年記念シンポジウム「頭脳スポーツと教育」の中で行われたプロ棋士と囲碁ソフト「Zen」のエキシビション対局の棋譜である。白番を持ってソフトの挑戦を受けたのは韓国・明知大学副教授の南治亨（ナム・チヒョン）氏。南氏は韓国棋院所属のプロ棋士でもあり、当時は大阪商業大学アミューズメント産業研究所の客員研究員として日本滞在中だった。6目半コミ出しの対等条件で行われたこの一局にソフトは快勝した。

<図-4>「Zen」（黒番）対 南治亨プロ（白番）の総譜
六目半コミ出し 1～51手完 黒中押し勝ち



白30で31に打っておけば穏やか。ただしそれでは白がわずかに足らないとみた南プロはコウ含みに勝負手を放ったが、コンピュータは巧みに応じ最後まで間違えなかった。

後日この棋譜を観た坂井秀至碁聖は「ソフトの着手はプロ的に見てもおかしい手はひとつもなかった」と筆者に感想を語ってくれた。技術の進化により限定された範囲での強さは徐々に広い盤面に応用されていくだろうから、十九路盤でも囲碁ソフトが将棋のようにアマトップを超える強さを持つ日はそう遠くないのかもしれない。

歴史を変えた蹴鞠

蹴鞠は言葉通り、鞠（毬）を蹴るボール遊びで中国の戦国時代（B.C403 年－B.C221 年）にその起源があると言われる。この遊びは、他の文化伝来と共に日本と韓国にも伝わり、史書によれば両国の豪族が蹴鞠を楽しんだと述べている。日本書紀（720 年）の皇極天皇 3 年の記事と韓国の三国遺史（1281 年）の太宗金春秋条にその記事が見える。

図 1 古代日本の蹴鞠



7 世紀初めによく似た出来事が両国で起きた。飛鳥時代の中臣鎌足（614 年－669 年）と三国時代の金庾信（595 年－673 年）のことである。政治勢力を集めるツールとして蹴鞠を使ったことが共通点だった。蹴鞠が二人の名前を両国の歴史に残す運びとなる。

中臣氏は、蘇我馬子（551 年－626 年）と物部守屋の崇仏戦争（586 年）の中で犠牲になった氏族であり、政治中心からも追い出された。

平安時代になると、大臣藤原氏という大物に成長するが、その裏には蹴鞠というボール遊びがあった。（日本書紀では撃毬と書いているが、ボール遊びとして扱う。）

中臣氏族の復興を目論んでいた鎌足は 644 年春正月、明日香村の法興寺（596 年創建、飛鳥寺）で行われた蹴鞠試合に参加した。そこで中大兄皇子（626 年－671 年、後天智天皇）と出会った。皇子が鞠を打った際に落とした履を素早く拾って皇子に跪いて挙げたことがきっかけに親しくなった。二人の意気投合で起こした事件が 645 年の大化改新であった。この事件は蘇我稲目・馬子・蝦夷・入鹿の 4 代が権力を振り回した 100 年政権を打倒し、天皇中心の新しい古代国家体制に変貌させるきっかけとなった。

金庾信（595 年－673 年）も伽耶系の王族であった。562 年、伽耶は新羅に滅ぼされるが国の復活のために新羅王室に密接な関係を作らなければならなかった。そこで当時実勢を握っていた新羅王族の金春秋（601 年－661 年、後太宗武烈王）を抱きこむことにした。

635 年慶州で蹴鞠試合が行われた。詳しい記録は残っていないが相当激しかった模様である。

多分年下の金秋春が体力とスキルが上回ったのか、服の結び紐を裂いてしまった。金庾信は素早く行動し自宅まで連れて行って妹を紹介した。これがきっかけになって伽耶系が新羅王室に進出した。そののち、百済と高句麗を滅ぼす勢力にまで成長し、新しい統一国家体制も迎えた。

二つの記事はあまりにもよく似ている。興味津々なことは、ボール遊びの蹴鞠が人脈を形成して歴史まで塗り替えたという事実であろう。過去史において仮定は意味を持たないが、もし日本と韓国に蹴鞠がなかったならばこうした出会いが実現されなかったと思われる。また歴史もゆっくり動いたかもしれない。無論、蘇我氏や百済の滅亡も考えられなかったのであろう。

さらに、蹴鞠が好きな両実力者の出会ったことも史書から覗くことができる。日本書紀によれば、新羅の金秋春が人質（特命大使）として倭国に来て 1 年間くらい滞留したとの記事がある。彼が 1 年の間、なにをしたのか記録が残っていないし誰とあったのかも分からない。ただ来倭した理由は歴史的な事実から見れば、百済を滅ぼすために協力を求める目的であった。軍事支援がなくでも新羅が百済を攻める際に最小限の黙認をして欲しいということであった。その背景には、愛する娘と婿を百済最後の王であった義慈王（599 年－669 年）に殺されたためであった。夙夜夢寐、百済を滅ぼすことで意志を燃やしていた。

親百済系の蘇我氏が殺されて 2 年後の 647 年に来倭した。倭国に親新羅ムードが造成されたはずと思ったのであろう。金秋春はもう中大兄皇子と中臣鎌足が蹴鞠で知り合ったことを認知したはずだ。蹴鞠試合を提案したのは確かに金秋春で、意味の深い場所を選んだと思われる。蘇我入鹿の首塚がある法興寺（飛鳥寺）の庭であったことは間違いなさだろう。

しかし、1 年も念を入れた説得作業が失敗に終わり彼は新羅に帰ってしまう。百済と血盟之国であった倭国を見誤った結果であった。648 年には中国の唐（618 年－907 年）へ飛び渡って唐太宗（599 年－649 年）と会った。今度も金秋春が唐太宗、もしくは有力な大臣に蹴鞠試合を提案したのかも知れない。蹴鞠の宗主国である中国王族が好きな遊びだったので、その可能性は高いと思われる。舊唐書で唐文宗が 839 年に勤政樓で相撲の角抵と蹴鞠を参観した記録がある。

中国の唐は高句麗と悪化した関係下で羅・唐連合軍を形成した。それから 12 年後の 660 年に百済は滅ぼされてしまう。金秋春と蹴鞠をした倭国の中大兄皇子は百済復興のために、663 年に 27,000 人の兵士を連れて百済の白村江の戦闘へ参戦した。二人は再び海戦で遭遇した。647 年の明日香村での蹴鞠試合以来の出来事である。

蹴鞠は古代中国から韓国と日本に伝わった。しかし、その原型は日本のみが守ってきた。これは、文化の波紋効果 (ripple effect) 理論を証明することであろう。宗主国の中国でさえ原型が既に亡くなり、チェンズ (錢子) と呼ばれる遊びに変形した。

韓国も似た形態のジェギチャギ (제기차기) に変わった。本来、韓国では高麗時代まで蹴鞠が多様な層に広がった遊びだったが朝鮮時代に変化を迎え、儒教理念から雑戯に認識され児童の遊びとされてしまった。現代でもほとんど見られなくなっている。残念である。



図2 韓国のジェギチャギ

蹴鞠保存会は、日本における蹴鞠の本質は無勝負であるといい、「一見興味の薄い無刺激なものと誤解され易いが、実は他に全く類例のない特徴であって、勝負がないにもかかわらず、勝敗以上の尽きることのない津々たる興味が湧き出るところに蹴鞠の誇りがある」と語る。こうした観点から 635 年と 644 年の史料を考えると、韓国での遊び方が日本より激しい感じがし、現代のサッカーとも通ずるものがあると思われる。

『るにん』と『花鳥』と『島千鳥』

2003 年頃の事である。映画の AD（助監督）だと言う人から連絡があった。映画を作っているのだが、江戸時代の遊びについて教えて欲しいという。話の内容はこういうことである。俳優の奥田瑛二は映画監督もしているが、今度松阪慶子主演で『るにん』という映画を作る。八丈島で流人たちが遊んでいるシーンを撮りたいのだが、その時に行う遊びに適当なものがあったら教えて欲しい、と言うのである。マスコミの依頼はいつも早急で困りものだが、それはそれとして流人は何をしていたらと考えてみた。ただでさえ物の無い時代だが、流人ともなればなおさら遊び道具は無いだろう。手作りの粗末な道具で遊ぶことは考えられるが、人を集めてサイコロ賭博を開くようなこともなさそう。簡単な遊びであれば、江戸でも流行した拳遊びは道具もいらないので問題がなさそう。返事をする、どこかで教えてほしいという。俳優に教えるのではなく、その AD に教えれば良さそうなので喫茶店で落ち合った。現在拳と言えばジャンケンぐらいしか残っていないが、大人の間で流行したのは藤八拳などである。手を開き頭の高さに上げる狐、手を軽く握り胸の高さに上げる獺師、手を膝の上に置く庄屋の 3 つのいずれかを出し、獺師は狐に勝ち、狐は庄屋に勝ち、庄屋は獺師に勝ちという 3 すくみである。これを連続して打ち、3 回連続で勝って 1 勝とするのが藤八拳である。AD 氏に説明すると、デジタルカメラを取り出し、これで動画を撮れるから、実演してほしいという。2 人よりのゲームなので、投八拳の誰かを連れてきて 2 人で打つところを取った方が良かったが、時間がないというので、私が架空の相手と打っているような形で打ち、それをカメラで何パターンか撮ってもらった。こんなもので役に立つのかどうかわからなかったが、その後一向に連絡は無かった。『るにん』はいつの間にか公開されたようだが、一般の映画館にはかからず大して話題にもならない。近くのレンタルビデオ店にも置いておらず、いつしかこの話を忘れていた。

私は落語が好きで、東京にいるときは同じ落語ファンと 1, 2 か月に一度飲み会があった。好きな噺家は人によって異なるが、多くの意見が一致したのは先代の金原亭馬生は良かったという事であった。古今亭志ん生の長男、古今亭志ん朝の兄、池波志乃の父親の九代目金原亭馬生である。嫌いだという人は少ないが、このグループ以外では積極的に好きだと言う人もなかなか見かけない。ある日の飲み会で、この馬生の話になり、数々のネタが出た中に「大阪屋花鳥」というのがあった。聞いた事のない話だったが、なにしろ他の噺家は誰もやった事がないし、馬生没後も誰もやらないというレアな演目なのである。大きな図書館で『馬生集成』を見つけると、その中に『大阪屋花鳥』はあった。こんな話である。

「梅津長門という若い武士がいた。親が残してくれた家屋敷と貸家があるので暮らしには困っておらず、悠々自適な生活を送っていた。ある時、藩の同僚に誘われて吉原（遊郭）に連れて行かれる。大阪屋という店で相方についたのが花鳥という遊女。これに惚れ込んだ長門は連日花鳥に通うようになる。悪い仲間もでき、その遊ぶ博打に手を出し、家も屋敷もすべて取られてしまう。茫然自失となり、ただ花鳥に会いたい一心で吉原に向かう長門は、前を歩く二人の男の会話の「懐の二百両」という言葉を聞き、男を斬り金を奪って大阪屋に行く。その後を歩いてきた遊び仲間の男が死体を見つけ、長門の後を付けて番屋に駆け込む。役人は花鳥を呼び出し、長門を酔わせるよう命じるが、長門に惚れている花鳥は逃がそうと火を放つ。大火の混乱に乗じて長門は吉原を脱出し闇に消える。」

落語と言っても笑い話ではなく、かと言って泣かせる人情話でも無い。映画の一部分のようなドラマである。なかなか聞く機会がなかったが、知人よりCDを入手。聞いてみると、臨場感鮮やか。馬生はドスの利いた声でもなく、むしろやや高めなのだが、軽そうで軽くなく淡々と話を進めて行くのが却って頭に情景が鮮やかに浮かび、一層この話が好きになった。

『大阪家花鳥』が『島千鳥沖津白浪』という長い話の一部である事はわかっていたが、小説としても出ておらず、さらに全編を知ろうという気も起きなかったので暫くそのままになっていたが、ある時図書館で『島千鳥沖津白浪』を発見した。本は黙阿弥全集。はて河竹黙阿弥作だったか、と読んでみると…それはまったく異なる内容だった。改心した元泥棒の明石の島蔵が同業の松島千太を命がけで説得し改心させる話。面白いことは面白いのだが、花鳥も喜三郎も登場しない。題名を良く見ると『島^{ちどり}衛月白浪』となっている。”シマチドリオキツシラナミ”ではなく”シマチドリツキノシラナミ”。良く似た題だがわずかに違う別物なのであった。

花鳥の元の『島千鳥沖津白浪』は無いのか。探し回ってついに国会図書館で発見した。伊藤専三作、柳亭燕枝口演となっている。話は3巻38話から成る長編だ。かいつまんで話すとこういう話である。

「佐原の博徒喜三郎は成田の宿で菊蔵という子役人のいやがらせに難儀するお金とお虎の母子を救うが、菊蔵の親分である芝山の仁三郎の恨みを買って半殺しになる。お虎に助け出された喜三郎は芝山の仁三郎を殺し、お金とお虎は江戸に行くがお金は病死。お虎は吉原の遊郭大阪屋の女郎花鳥となる。」

ここから落語『大阪屋花鳥』の件となるので省略。

「花鳥は囚われ三宅島送りとなり島司の愛人となる。そこへ流されてきた喜三郎は花鳥ら6人と島抜けを決行し銚子に漂着する。喜三郎は菊蔵を討ち花鳥と江戸に行く。花鳥は偶然昔の客に会う。喜三郎はこれを種にゆすりをかける。そこへ童斎という学者が仲裁に入る。童斎は、自分は本名を梅津長門と言い花鳥に通っていた者と打ち明けるが、この童斎の家に女中奉公をしていた女中が実は長門に殺された男の娘で、彼女の訴えで長門も花鳥も喜三郎も捕まる。花鳥は斬首。喜三郎は火事に乗じて元の子分に助け出さ

れるが病で死ぬ。」

こう書くと単純だが、一緒に島抜けをする者にも様々なドラマがあって話を面白くしている。

この『島千鳥』をネットで調べていて、ふと目にはいったのが『るにん』という文字だった。その昔、遊びのシーンを手伝った映画が一体なぜここに、と、調べて行くと驚くべきことが判明した。『るにん』の元は『島千鳥沖津白波』だというのである。『るにん』と言う映画を見ていなかったことを思い出し、何件かレンタルビデオ店を回ってついに『るにん』を発見した。映画の内容はこのようなものであった。

「主人公は豊菊（松坂慶子）。元吉原の遊女で島でも体を売って暮らしている。そこへ新たな流人として喜三郎が送られてくる。同じような境遇の喜三郎と豊菊は相思相愛となる。新たに流人として花鳥が送られてくる。始めは真面目に仕事をしていた花鳥だが喜三郎が島抜けを計画していると感じ、親の所へ帰りたいと喜三郎に体で迫るが相手にしてもらえない。自暴自棄になった花鳥は体を売り始め、客の男たちをそそのかして島抜けを計る。無謀な島抜けは失敗し、花鳥らはブッコログシの刑（断崖の上から球形の籠に入れられて突き落とされる）に処される。入念に計画を進めていた喜三郎は潮の状態から最も脱出可能性の高い日を選び豊菊らと共に脱出。船は無事に本土に着く。逃げる前に花鳥の親に形見の品を届けに行った2人は、島抜けであることを見破られ、役人に取り囲まれ…。」

長期にわたり八丈島ロケを行なったとのことで情景の美しい映画だが内容は暗く悲しい。ちなみに私の指導した拳のシーンは一瞬。わずか5秒ほど、それも画面の後方であった。

映画『るにん』の直接の元は『島千鳥沖津白浪』ではなく、『島千鳥沖津白浪』を元に書かれた『るにんせん』という小説だと言うことが分かってこれを読むとさらに驚きの事実が。喜三郎も花鳥も豊菊も実在の人物で『るにんせん』は史実を元に書かれた小説だったのである。会話や心情などはフィクションだが島抜けは事実で、喜三郎は八丈島からの島抜けに唯一成功した人物なのである。もっとも映画『るにん』と小説『るにんせん』には大きく違うところがあった。『るにんせん』では、つまり史実では島抜けするのは喜三郎と花鳥で、豊菊はその七年後に島抜けに失敗して銃殺となっている。映画『るにん』では島抜けするのは喜三郎と豊菊で、花鳥はその直前に島抜けに失敗する。なぜ入れ替えたかは主役の松坂慶子を最後まで出すためだと思われる。だったら松坂慶子を花鳥にしても良さそうだが、年齢の関係などで止めたのだろう。

佐原の喜三郎は下総の百姓の息子で、天保七(1836)年、29歳の時に芝山の仁三郎という博徒を殺して八丈島送りとなっている。一年二か月後に花鳥ら六人と島抜けを決行し、三人が現在の茨城県鹿島の浜に上陸している。その後江戸の花鳥の家に行くが、二か月後に捕えられている。三年後、花鳥は斬首となったが喜三郎は牢名主として他の囚人を手厚く保護し、火事で解き放たれた際に牢の囚人全員が帰還したことを評価されて永牢

(無期懲役)に減刑。牢内で『朝日逆島記』という本を書き上げ、これを評価されてか江戸十里四方追放に減刑されて釈放される。しかしその一か月後に病死。享年 39 歳であった。

『朝日逆島記』を読んでみたが、八丈島の人々の生活の様子や方言などが書かれている。この佐原の喜三郎、百姓の倅で博徒だったという割に、二百年間唯一という八丈島島抜けを果たし、牢内では本を執筆するなど、かなり知識のある人間だったようである。

『るにんせん』の著者、團紀彦氏は地図無しで島抜けは不可能で、どこかで地図を入手したと考え、同じ八丈島に流されていた近藤富蔵から得たと推理している。近藤富蔵は探検家として蝦夷地や北方領土を探索したことで知られる近藤重蔵の息子で、喜三郎と年はほぼ同じだが喜三郎より八年も前に流されている。明治十三年に七十五歳で赦免されるまでの五十三年間に『八丈実記』という七十二巻の大著を執筆していることから、八丈島の自然に精通していたことは頷ける。江戸から地図を持ち込んだのではないにしても、独自に作成する技術を持っていたとしても不思議ではないだろう。

喜三郎が島抜けを行ったのは流されてから一年と二か月後である。もっと島に長くいた人間がいたことを思えば生活苦が原因ではないようだ。潮の流れが一年で最も脱出可能性の高い日を選んだことは、島に何年もいなければわからないことだろう。入れ知恵した人間がいたと考えられるが、それを実行に移し成功させたのは喜三郎の知恵と行動力であつたろう。過去誰も成功した事のない島抜けを敢行したのは、どれくらいの勝算があつたのだろう。喜三郎にとって島抜けは一か八かの博打だったのか、十分な確信があつたのか、興味のあるところである。

その喜三郎と共に島抜けした花鳥は十四歳で吉原に火を放って八丈島に流され、十二年後に喜三郎と島抜けするも二ヶ月後に捕えられ、三年の牢屋暮らしの末に斬首。あまりにはかない生涯だが、喜三郎が島抜け連れて行ったからには、何かしらの魅力があつたのだろう。花鳥は文化九(1812)年の生まれ。今年(2012)は生誕 200 年にあたる。

参考文献

伊藤専三『島千鳥沖津白浪』(滑稽堂、明治 17 年)

佐原喜三郎「朝日逆島記」『日本庶民生活史料集成 第一巻』(三一書房、1968 年)

近藤富蔵「八丈実記」『日本庶民生活史料集成 第一巻』(三一書房、1968 年)

「逢坂屋花鳥」(東宝事業出版課、1978 年)

小石房子『流人 100 話』(立風書房、1988 年)

團紀彦『るにんせん』(新風舎、2003 年)

中将棋公開対局

平成22年(2010)10月16日(土)午後1時30分より島本町立歴史文化資料館で「中将棋セミナー」が開催された。講師は、中将棋連盟会長、武田穰名古屋大学教授。当日は参加できなかったが71名もの参加があったという。

平成22年(2010)10月31日、大阪府島本町にある水無瀬神宮において、将棋プロ棋士による中将棋公開対局が行われた。地域伝統文化総合活性化事業の一環で、町指定の文化財である水無瀬駒にちなみ開催された。対局に使用される駒は、水無瀬駒を模した熊澤良尊氏による伝統的製法および様式である。水無瀬神宮は、将棋駒水無瀬書体のルーツとしても知られている。

木村義徳9段の立会いのもと、対局棋士は神崎健二7段と中田功7段である。現役のプロ棋士で、中将棋を指せる人は少数。両者の中将棋対局は初めてという。会場の水無瀬神宮客殿は、豊臣秀吉の寄進で造営奉行は福島正則と伝えられ、国の重要文化財に指定されている。かつて木村9段の父である木村義雄14世名人が、この客殿で将棋の対局を行った。

神崎健二7段は、灘蓮照9段門。神崎7段によると、中将棋師範を名乗った松田正一氏(1912～1984)より手ほどきを受けていた。松田氏は、数人の奨励会員への中将棋の指導に何度か灘道場へ来ていたとのこと。また、平成18年(2006)1月の第2回中将棋大会に参加している。

中田功7段の師は大山康晴15世名人で、中将棋を愛好家としてもよく知られている。中田7段は、27年前(昭和58年(1983))に大山名人より手ほどきを受けたそうである。

対局が始まる頃は小雨で、雨よけのテントが用意されていた。大型画面が用意され、宮居芳正氏の解説と、聞き手は室谷由紀女流1級が担当した。宮居氏は、中将棋大会では最多優勝者で、第2回大会で神崎7段に勝っている。時計係兼棋譜読み上げは、高浜愛子氏で途中時間がかかった部分もあり、盤が大きい分読み上げも苦労したようである。観戦者は60名を越えていた。地元島本町が半数、町外が半数程度である。中将棋の指し方を知る人は少ないようであった。受付で配布された「中将棋ルールブック」を片手に確認している方もおられた。

神崎7段は「秒読みで見落としがいくつかあったのは残念。普段から中将棋を勉強しているわけではない割にはまあまあ受け入れるようなものが指せた。途中で駒の動かし方を間違えた場面があった(猛豹が横へ行こうとした)。」中田7段は「竜王、竜馬を大事にする癖があり、駒損してしまった。」とコメントした。両氏とも、楽しまれていたそうである。

今回の公開対局は、熊澤良尊氏の働きかけで「文化庁の地域伝統文化事業振興」の一環で、大阪府島本町の「水無瀬駒で町おこし」として行われたもの。

公開対局は、大正4年(1915)1月10日、木見金治郎8段と勝浦松之助七段の対局以来95年ぶりである。將棊新報社の主催で、新橋演芸館で同盟社の定例会初会が催され中で行われた。大正時代は、勝浦松之助7段と木見金治郎八段が、中将棋の大家といわれていた2人の対局であり、棋譜の記録がある。結果は木見8段が勝ち、勝浦7段は、以後しばらく中将棋からは遠ざかったとの記録がある。



特別寄稿

An Old Idea Who's Time is NOW! (今こそカジノ合法化を!)

20年にわたり、日本政府はカジノの合法化を考えてきた。

しかし、その合法化はいくつかの理由により先延ばしになってきた。その「先延ばし」はもう良い選択ではない。

2011年3月の不幸な出来事は、その合法化をより重要なものとした。

カジノは政府の新しい収入源になると同時に、建設そして雇用の創設を通じて経済へ新しい資本の注入のための有効なモデルを提供する。その新しい政府収入は、現在、回復が必要な重要な多くの公営、民営の輸送、コミュニケーション、そして、エネルギー関連施設にとり重要な役割を果たすことになろう。

長期的展望に立てば、カジノ租税収入は現在、日本への観光に対して疑念を抱いているかもしれない外国人観光客をひきつけるための新しい起爆剤として重要なものとなる。

「観光立国としての日本」はカジノ合法化により大きな恩恵を受けることとなる。

今や、追加的なカジノ設置候補地の最終的な実行可能性調査を行うとともに、二か所のカジノ候補地についてパイロット・カジノ・プロジェクトをすぐさま認可すべき時期なのだ。

各パイロット・カジノ・プロジェクトではホテルとエンターテインメント施設の建設にかなりの資金投資が必要とされ、その資金投資上の仕組みは、最初から外国の投資を引き付けるように設計されるべきである。

多くの国では、そのような考え方に対しておおっぴらな反対意見があったので、カジノギャンブルをしぶしぶ受け入れてきた。

過去において、日本ではカジノに賛成する意見がかなりの割合であったが、満場一致で賛成していたわけではない。

カジノ合法化に対する反対者の意見は聞かれるべきではある。しかしながら、その反対者は今日の深刻な問題を乗り越えるため日本はカジノを建設し、経済的状況を好転させる必要があるという総体的合意を認識しなければならないし、合法化についてもはや躊躇すべきではない。

ネヴァダ州立大学ラスベガス校 環境公共政策学部 名誉教授

ウィリアム N. トンプソン

(翻訳：ギャンブリング＊ゲーミング学会理事 佐々木 一彰)

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
佐々木 一彰	日本大学経済学部専任講師
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
ウィリアムN.トンプソン	ネヴァダ州立大学ラスベガス校 環境公共政策学部名誉教授

『ギャンブリング＊ゲーミング学会ニューズレター』No.22

2011 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