

ギャンブリング * ゲーミング学会 ニュースレター No.25

Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.25

[記事]

タワーの東西比較番付

橋爪 紳也 1

ギャンブルと法律<第 25 回>

ニューヨーク・レイシーノ事情 (アケダクト競馬場の憂鬱)

美原 融 4

ギャンブル^秘写真館<第 19 回>

スイート・スイート

谷岡 一郎 10

『人間に勝つコンピュータ将棋の作り方』を読む

——対局者、共著者として改めて気付いたこと

古作 登 12

カジノ業界における潮流

中條 辰哉 15

スローが大事

藤本 光太郎 20

[掲示板]

第 10 回学術大会・総会開催のお知らせ

タワーの東西比較番付

■タワー2012

2012年は、日本の東西でタワーが話題になった。

東京では、東京スカイツリーの開業ブームで沸き立った。大阪では、竣工して100年目の節目を飾る初代通天閣が人気を集めた。私もタワーに関する著書を2冊、上梓することができた。

江戸東京博物館で開催された特別展「ザ・タワー 都市と塔のものがたり」にも協力をさせていただいた。会場内には、エッフェル塔、浅草十二階、通天閣、東京タワー、東京スカイツリーなど、古今東西の著名なタワーに関する絵画や設計図、模型など貴重な史料が並んでいた。

なかでもユニークであったのは、建築家が募集に応じて提案した「エッフェル塔改造計画」の一連の図面である。いずれも実現しなかった「幻の提案」だが、エッフェル塔を構造物として、増築する諸案を比較検討することができて面白い。

江戸東京博物館で行われた開会式では、パフォーマンス・ユニット「えどはくタワーズ」がPR大使としてダンスの実演を披露した。5名のメンバーはそれぞれ、東京タワー・浅草十二階・エッフェル塔・通天閣・バベル塔の被り物を、ひとつずつ頭に載せている。

各人に頭上のタワーにちなむ個性が振り分けられ、衣装や振り付けもそれに準じている。東京タワーは紳士風、浅草十二階は昔ながらの和装の日本男児、エッフェル塔はマドモアゼルといったような案配だ。

そのなかで通天閣を冠ったダンサーは、「こてこて」という性格付けがなされている。東京にあって「大阪人」のイメージは、あいかわらず「お笑い芸人」そのものなのだろう。ダンスでも漫才師のベタな手の動かし方を誇張している。判りやすいというそれまでだが、正直なところ、なんとかならないものかと思った。

展覧会は内容を一部変更しつつ、大阪歴史博物館に巡回した。大阪展では、初代通天閣から東京スカイツリーまで、大林組が施工を請け負ったふたつのタワーを前面に示しつつ、塔と都市の物語を通覧する内容であった。

展覧会では、私が集めている戦前の絵葉書も展示された。初代通天閣の屋上庭園からエレベーターに乗って搭上に昇る人の様子を撮影したもの、また南に隣接するホワイトタワーに渡るロープウェイの籠の中で、空中飛行を楽しんだ人たちを写したもの、初代通天閣の最上階にある展望所からの360度のパノラマ景など、いずれも私のコレクションのものだ。日露戦争のあと、東洋一の大都市をめざして都市改造が始まる直前、明治から大正へと年号が変わる時期の、大阪の都市風景がそこに記録されている。いずれも一世紀前の人たちが、はるかな高見から都市を俯瞰することを娯楽としていた状況が良く判る画像だ。

■番付という文化

今回は、私が保有している戦前期の資料から、タワーに関する番付をしよう。何らかの雑誌に掲載されたもののようだが、切り抜きを古書店で購入したもので出典も不明である。

日付も定かではないが、昭和 2 年に竣工した東京朝日新聞社社屋がリストに含まれているので、おおよそ 1920 年代後半のものではないだろうか。伝統的な番付の書式に従って、塔やビルディングなどの高層建築をランキングするものだ。高さの単位は「尺」である。

いうまでもなく番付は、相撲で用いられたことから広まった。スポーツやエンタテインメントを楽しむべく、日本人が発明したツールである。広い意味において、ゲーミングに関わるわが国独自の文化的な所産である。

相撲番付は、平安時代の番文に由来するという説もあるようだ。ただ縦一枚の書式で、木版刷りで発行される「相撲番付」は、1757 年（宝暦 7）に、江戸相撲が発行されたものが、現在確認されている最古の例だという。相撲場に行く前に、相撲興行の概要を知るために、力士の最新の序列を示したわけだ。その後、江戸相撲の番付では、版元の根岸家の番頭が継承した「根岸流」という書体で記載されるのが常であった。

相撲番付を模倣して、さまざまな物事に階級・順序をつけて比較する各種の番付が発行された。「変り番付」の対象は、山、川、橋、学者、武芸者、遊女、万年青などの園芸植物、人気の歌舞伎役者、各地の物産、名所古跡、仇討物語、流行語など実に多様だ。物事を整理して示すうえで、番付というフォーマットが便利であり、また人々の興味を集めるうえで有効であったようだ。寛政年間以降、効能の高さを評価基準とする温泉の番付も作成された。

日本独自のランキングである番付では、各項目から同格のものを選び、東西に分ち書きをする方法をとるのが一般的だ。ただ古く大阪相撲では、東と西との二枚に分けて発行したそう。東西に分ける表記は、江戸相撲に由来するという。参加する力士が少なく、一枚に収めて東西に分ち書きをする方法が創案されたと説明されることもある。

その際、東と西というカテゴリーの意味づけが求められるようになった。相撲でいえば、同じ階級では、東が西より上位であると序列付けがなされた。いっぽう、たとえば先に紹介した温泉番付では、東日本の温泉地を東に、西日本の温泉地を西に配するなど、東西という区分に地理的意味合いが託された。現存する古い番付を見ると、東は草津温泉、西は有馬温泉が最高位である大関の座を占め、勸進元を東西の境目にある湯の峰温泉（本宮の湯）が担う例が多い。

■高層建築物の番付

ここで紹介する戦前の「高層建築物番付」、東西の意味合いに日本と欧米の区分を充てている。オフィスビルや無線電信用の鉄塔だけではなく、教会の尖塔や仏寺の層塔や仏殿などの宗教建築、通天閣のような展望塔、無線電信塔、工場の煙突、はたまた餘部の鉄道橋や、太平洋航路の花形であった巨大汽船である天洋丸の橋頭など、ジャンルを問わず高い人工構築物を比べていて面白い。ちなみに大正 10 年に竣工した大阪市庁舎は避雷針までを含む高さが記載されている。高さ 200m を越えて聳え立っていた原ノ町の無線電信塔が日本の横綱を、佐賀関製錬所の巨大煙突が大関を張っている。後者は高さ 167m 余り、下部の直径で約 29m、上部の直径約 8m という巨大な鉄筋コンクリート造の煙突であった。大正 5 年に完成したもので、翌年、米国ワシントン州にあった製錬所の煙突（高さ 174m）に抜かれるまでのわずかな期間、世界一の高さを誇った。「東洋一の大煙突」「関の大煙突」と呼ばれ長く佐賀関地区のシンボルとして親しまれたものだ。

ニューヨーク・レイシーノ事情 (アケダクト競馬場の憂鬱)

アケダクト競馬場はニューヨークの JFK 空港に程近いクインズ区の公園の中に位置し、マンハッタンからも地下鉄で 30 分以内の至近距離にある、庶民にとっての気楽な娯楽施設である。ニューヨーク州には 9 つの競馬場があり、6 つは馬に車をつける繋駕競馬、3 つはサラブレッド競馬であり、内、大きな施設となる市内のアケダクト、ロングアイランドのベルモントパーク、北部のサラトガスプリングスのサラブレッド競馬場は、(非営利組織である)ニューヨーク競馬協会(NYRA)が運営している。アケダクト競馬場は 1894 年から運営しているため既に 100 年以上の歴史がある。

2011 年 10 月に、地下鉄の出口からこの競馬場に繋がっていた駐車場であった土地に巨大なスロット・カジノ施設が併設され、大きな注目を浴びた。同年 12 月時点で設置された VLT¹は 5,000 台に達するが、開場後 65 日間の売上(Net win)が 9,000 万ドルに達し、この期間のみで 3,950 万ドルの納税がなされ、1,300 万ドルの競馬支援金が支払われた。更に驚くべきは、2012 年 6 月には単体の施設としては、米国最大の賭博機械月額売上(5,750 万ドル/月)を計上するまでに成長している。競馬場併設スロット・カジノを米国ではレイシーノ(Racino)と呼称する²が、ニューヨークの場合、巨大消費地において、他に競争相手のいない状況であるだけに、大きな成功を収めたことになる。一見、全てがうまくいっているように思えるが、単純でないのは、この競馬場併設スロット・カジノはニューヨーク競馬協会(NYRA)の破たんとその再生・支援に絡んで実現したという複雑な経緯があると共に、競馬場自体の経営は相変わらず芳しくない。それどころか、この競馬場は更なるリストラを避けられない状態にあり、競馬関係者の不安は大きい。何が起きているのであろうか。

米国においては、競馬は歴史的に人気のあった賭博行為でもあり、一定層のファンを惹きつけてはいるが、競馬産業は年々売上と顧客が減少し、高い費用を収益で賄いきれない状況が全米の競馬場で起こりつつある。ニューヨーク州でも同様で、州政府による支援で何とかしのいできたのだが、州内の競馬産業を財政的に支援することを一つの目的として考慮されたのが、競馬場に併設したスロット・カジノを認める施策になる。2001 年 10 月に「ニューヨーク州教育の為のロトリー

¹ スロット・カジノと仮に呼称したが、実際に設置してあるのは VLT(ビデオロトリーターミナル)と呼ばれるスロットマシンに限りなく近い電子式賭博機械である。個別の機械に乱数発生器はなく、規制当局に設置された中央のコンピューターがあたりを決めるために、機能的にはロトリーくじに近いことから、ロトリーの端末としての扱いになっている。NY 州では法律上、これを VLT 施設(VLT facilities)と定義している。

² Racetrack Casino(競技場併設カジノ)を略した造語である。

法」(NY Code Article 34)を改定する議案が可決され、これが実現した³。この結果、2012年3月時点で9つの州競馬施設に総数17,270台のVLTが設置され、制度創設以来、総額812億ドルの売上を達成し、310億ドル以上の資金が州の教育予算に充当されるという貢献を果たしている。

制度的枠組みは2001年にできていたのだが、くだんのニューヨークのアケダクト競馬場にスロット・カジノを設置するため何と10年も要したというのが現実となる。ニューヨーク競馬協会(NYRA)は、この間、州政府から補助金や公的融資を受けつつ、なんとかしのいでいたのだが、期待していたスロット・カジノ併設認可とその一部収益の取り込みは間に合わず、事業採算悪化に伴い、2006年11月2日に、米国破綻法第11章に基づき倒産してしまった。協会に付与していた開催権を返上させ、土地を売却して、再開発の対象にすべきという声もあったが、競馬を絶やすべきではないとする政治的主張も強く、結局管財人仲介により、州政府とNYRAによる破綻処理契約(Bankruptcy Settlement Agreement)が成立し、2008年9月12日に破綻裁判所により再生計画が認められた。この概容は下記となる。

- ① 州政府がNYRAに付与していた三つの競馬場のフランチャイズ権を2033年迄延長する⁴。
- ② 州政府のNYRAに対する貸付債権を全額放棄する。
- ③ 州政府外の債権者に対する債務弁済用として、\$105Mの新たな州政府財政支援を実施する(キャッシュ・フロー上は\$25MがNYRAに残る計算)
- ④ 上記見返りとして、州政府はNYRAの全ての競馬場資産・土地の所有権を取得する。
- ⑤ 州政府は2010年迄にアケダクト競馬場にスロット・カジノ併設を実現し、その一部収益をNYRAに分担する。遅延の場合には、追加的なNYRAへの財政支援を考慮する。
- ⑥ 非営利の協会(Non-profit Association)であったNYRAを非営利企業(Non-profit Corp)となるNew York Racing Association Inc.に再構成し、州政府の監督・監視権限を強化する。
- ⑦ この為に州政府は、「州政府フランチャイズ監視ボード」～State Franchise Oversight Board～を新たに設置し、監督・監視を委ね、実質的にNYRAを公的管理下におき、再生計

³ ニューヨーク州憲法第1条9項は、全ての賭博・ロトリーを禁止していた。1966年に上院法案897号でこの修正が可決され、州民直接投票により、この憲法規定を「別途法律で定める場合で、かつその収益が州の教育支援に用いられる限りにおいて、州が運営するロトリー及びロトリー券の販売は例外とする」規定に変えたという経緯がある。これに基づき制定された法律が1967年の「ニューヨーク州教育のためのロトリー法」(NY State Lottery for Education Law)で、この法によりロトリー運営が合法化された。

法文は<http://codes.lp.findlaw.com/nycode/TAX/34>を参照。2001年10月に、上院法案5828号が可決され、この法に第1617-a項が追加され、競馬場に併設されるVLT設置のライセンスの枠組みが規定された。既存の制度を修正してスロット・カジノを認めたのだが、制度の詳細を見ないと、なぜこうなったのか分かり難い仕組みになっている。尚、ニューヨーク州ではロトリー施行は州の直営になり、税・財務局の中に設けられた独立したロトリー部(Division of Lottery)が施行を担い、その収益使途は教育に限定されていたが、2001年改定では①教育施設建設資金への充当と共に、②競馬産業支援が用途目的として追加された。尚、法改定のタイミングは9.11事件の直後のことであり、大きな歳入欠陥が予想され、新たに州財源を確保する必要性があったという背景もある。

⁴ 2008年2月13日法案S9998, A9998として上下院により可決された(「NYRAにフランチャイズ権を付与する法案」)。フランチャイズ契約の全文は下記を参照。

http://nylottery.ny.gov/wps/wcm/connect/64eddb60044dd3c3baa7c4af3b1ada7a32/RFP_VLFAqueduct_ExhibitG_Franchiseagreement.pdf?MOD=AJPERES

画をモニターする⁵。

ところが 2010 年迄に実現することが想定されていたスロット・カジノの併設は、更に遅延してしまい、期待していた収入が入らなくなったとともに、運の悪いことに、馬券販売を委託していた NYC OTB 社(ニューヨーク市オフトラック・ベッティング会社)が同年倒産し、売掛金未収、販売減に至り、NYRA のキャッシュ・フローは忽ち悪化してしまった。結局、交渉により、2010 年 6 月 10 日に、州政府が開発公社(ESDC)経由 2,500 万^{ドル}の追加支援(無担保融資)をせざるを得ないような状態に陥った。

実は VLT 事業者選定手続きは、2002 年頃からなされてはいたのだが、信じられない程様々な事象が生じ、なんと 2010 年までずれ込んだというのが現実になる。2003 年の時点では NYRA 主導での調達が試みられ、同社は MGM Mirage 社と機器供給等で合意したが、同年 NYRA が脱税疑惑で連邦検事総局から告訴を受け、内部のごたごたによりあらゆる動きが遅延し、2007 年に MGM 社は撤退してしまった。この後は、知事と議会主導者がリードする形での事業者候補選定手続きが 2008 年 4 月以降実施され、3 社が資格書類を提出、2008 年 10 月に知事は Delaware North 社を選定したが、議会主導者との合意不足や、リーマンショックに基づく経済危機などの事情で前金支払金額・時期につき、疑義が生じ、2009 年 3 月に知事は再入札にかけることを決定。2009 年 3 月には再度知事主導で、入札手順を公告、同年 5 月には 6 社が応札した。2009 年 8 月に事業者を選定する予定が、もめにもめ、2010 年 1 月 29 日に知事は AEG 社を選定することを公表したが、選定手続きの不透明性、知事・議会指導者の合意欠如、不正な選定ではないかとの疑惑が生じ、議会指導者が州総査察官に対し選定手順の検証要請が出るに至り、マスコミも騒ぎ出し、混迷化してしまった。結局 AEG 社は条件を満たせない事が明確になり 3 月 11 日に州政府は選定を却下。最終的には、政治主導ではなく、州の通常の公共調達手法で再入札にかけることが決定され、州政府ロトリー部による提案公募(RFP)が 2010 年 5 月に公告された。入札の意向を示したのは 6 社だが、その後辞退が続き、6 月 1 日入札に参加したのは 3 社にすぎず(Genting, Penn National, SL Green)、8 月 3 日に実質的に Genting NY 社⁶が落札、9 月 27 日にアップ・フロント・フィーが支払われ、契約が確定した⁷。2011 年 11 月には第一期施設がオープン、同年 12 月にはフルオープンに至っている。この VLT 施設は開場以来、記録的な入場者数

⁵ 設立根拠法は NY PML Law 212 NY Code Section 212 Establishment of State Franchise Oversight Board

⁶ 2002 年以降の受注獲得競争は米国企業グループが各々政治ロビイスト等を用いた派手な受注競争を繰り広げたのだが、マレーシア系コングロマリットである Genting 社が競争に参加したのは 2010 年の再入札からで、好条件のフィー支払等により案件をかっさらったのが実態である。

⁷ 歳出ではなく歳入を実現する契約としては州始まって以来の巨額の契約となったこと、歳入不足に悩む州財政への貢献ということから政治や行政のトップが介入したことが事業者選定手続きの混乱を招いた理由である。この経緯に関しては、様々な疑惑も生じ、ニューヨーク州総査察官による詳細な査察調査報告書が公表されている。

“Investigation Regarding the Selection of Aqueduct Entertainment Group to Operate a Video Lottery Terminal Facility at Aqueduct Racetrack”
<http://www.ig.state.ny.us/pdfs/Investigation%20Regarding%20the%20Selection%20of%20AEG%20to%20Operate%20a%20VLT%20at%20Aqueduct%20Racetrack.pdf>

と売上を達成し、大都市圏における潜在的賭博需要の強さを証明したが、その運営自体はかなり複雑な仕組みで単純ではない。

即ち、下記となる。

- ① 競馬場とスロットカジノ(VLT 施設)は物理的に繋がってはいるが、一体化しておらず、競馬場の運営は NYRA が、VLT 施設の運営は Genting NY が別々に担っている(規制・監視も仕組みは全く別である)。
- ② 制度上、契約上の VLT 施設の所有者は公的主体である州政府になる。
- ③ Genting NY は 30 年間の土地のリースを受け、州政府(NY 州ロトリー部)と VLT 開発契約(実質的には 30 年間のライセンスとなる)を締結し、資金調達を担い、施設を建設、州政府から機材・システムの供給を受け、これを設置し、完工後その全ての所有権を州政府に譲渡する。Genting NY は州政府が供給する VLT 施設の運営・維持管理を担い、その収益を関係者間で配分する。機械の選定等は州政府が調達を担うが、州政府、NYRA との一定の支援・調整業務も Genting NY の所掌になる。
- ④ 州政府は中央システム網、VLT 端末、椅子等器具、システムへの接続器具、関連するソフトウェア等の供給、端末機械・システムの維持管理を担う。
- ⑤ NYRA は州の開発公社から融資を受けていたが(2,500 万ドル、契約時点では融資実行中)、州政府と Genting NY の契約成立と共に、州の開発公社は NYRA に対する既存の債権を Genting NY に売却・譲渡、残った融資貸付は Genting NY が NYRA に実施し、融資 100% 実行後も、VLT 事業の事業収益分配が実現するまで、毎月 200 万ドルの前金を NYRA 宛に支払う(即ち、州政府が担ってきた NYRA 支援を VLT 運営事業者に代替させ、州政府資金は貸付金を回収、全てを事業者が VLT 収益から回収するという考えになる)⁸。
- ⑥ かつ Genting NY は、アップフロントでライセンスフィー 3 億 8000 万ドルを州政府に支払う。また、入札供託金 100 万ドルはこのまま政府に納入。その他契約実現迄の政府負担費用(約 300 万ドル)も別途政府に対し支払う。
- ⑦ VLT 施設からの収益(Net Win)の分配は下記の如くなる⁹。
 - 44%: 州の教育財源資金へ充当
 - 23.5%: VLT 施設運営者たる Genting NY のコミッション
 - 8%: 広告、マーケティング、プロモーション費用として Genting NY が取得
 - 14.5~16%: 競馬場関係者取り分(4%NYRA 資本費充当分、3%NYRA 運営費充当分、畜産家補助金初年度 1%、2 年目 1.25%、3 年目 1.5%、騎手等に対する賞金補助金初

⁸ 融資契約の全文は下記を参照。

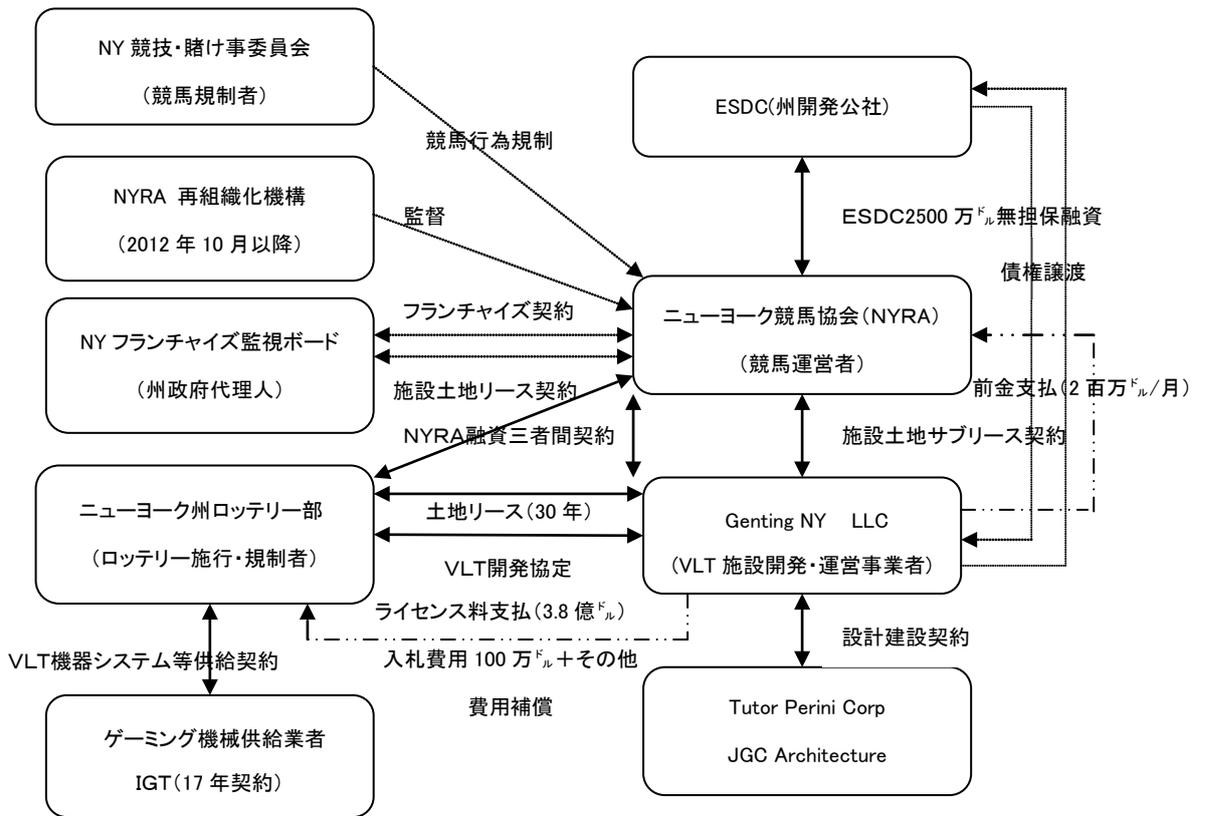
http://nylottery.ny.gov/wps/wcm/connect/0a10d30044dd3fc8a7f4af3b1ada7a32/RFP_VLFAqueduct_ExhibitI_ESDCLoan_Signed.pdf?MOD=AJPERES

⁹ 基本的な条件は「ニューヨーク州教育のためのロトリー法」(NY State Lottery for Education Law) 第 1612 条の規定に準じた収益配分となる。一部数字が法規定と異なるのは交渉の結果でもあろう。

年度 6.5%、2 年目 7%、3 年目 7.5%)

- 10%: 州政府の一般管理費として徴収し、中央システム、ゲーム機械供給事業者に対する支払相当分にも充当する。但し、2500 万ドル融資相当分の元利金は Genting NY がこの金額から控除する)

実際の契約上の骨格となるスキームは、下記記載の図の通りである。



(公開契約書類より筆者が作成)

上記で見る通り、競馬場運営者は VLT 施設の収益に依存し、収益配分を受けることが全ての前提で、競馬場運営者 (NYRA) 自身が VLT 事業に参加しているわけではない。競馬場に対する VLT 収益の配分は、州政府による補助金の肩代わりでしかないことになる。競馬場の実質的支配・監督権は州政府が握っており、州政府自身が競馬場の生殺与奪権を握っているという構図は変わらない。ということは、州政府の政策的意向次第では、収益配分の構図は変わりうることを意味し、今後とも競馬場が何らかの経営努力を傾注しない限り、州政府から見捨てられる可能性もゼロではないことになる¹⁰。

¹⁰ 尚、クオモ現知事は分散化した賭博の規制と制度を一体化する法案を提出することを議会と検討していることを公言している。競馬や先住民カジノを規制してきた競技・賭け事委員会、ロトリーを担ってきたニューヨーク州ロトリー部等賭博関連の州の組織を一元化、一体化し、「ニューヨーク州ゲーミング委員会」を創設し、規制と監督の在り方を簡素化し、合理化する方向性になる。

思いもかけぬ競馬場併設スロットの好成績に浮足立ったのは関係者のみではない。州議会はスロット・カジノではなく、コンベンション施設等を含む MICE としての本格的カジノの設置を認める法案を準備中で、近隣州の類似的な動きを見ると、競争対抗的にこれが実現する可能性は高い。一方、NYRA を監査したフランチャイズ監視ボードは 2012 年 7 月の年次報告書の中で、2011 年決算期に NYRA は、VLT 施設より 630 万ドルの収益配分があったにも拘わらず、2,400 万ドルの赤字を計上した事実を喚起し、根本的なリストラの必要性を指摘した。競馬場の運営費用は増大気味で、全く管理できておらず、売上(ハンドル)も伸び悩み、客は VLT 施設へは行くが、競馬に対しては金をあまり落としていないことになる。ボードは、本来競馬場自身が新たな顧客層を開拓する戦略を実践し、自立できる努力が必要なのだが、この戦略と努力が欠如しているとし、現在の VLT 施設からの補助は過剰に寛大すぎると批判している¹¹。クオモ現知事も NYRA の抜本改革を提唱、議会に働きかけ「NYRA 再組織化機構法」(NYRA Reorganization Board)を可決させ、本年 9 月 24 日に法案を署名、10 月 1 日より、この新たな州政府機関となる「NYRA 再組織化機構」が NYRA を掌握し、3 年間の時限付で改革・リストラを実行することになった¹²。クオモ知事は、非営利組織が運営している現在の競馬場を、民間主体に市場で売却する可能性を示唆している。規制・監督・監視がしっかりなされている限り、州の関与は税収を確保することのみで、運営にまで関与すべきではないということであろう¹³。

非営利事業体として手厚い州政府の保護を得て生きてきた競馬場の姿に将来は無さそうである。このままだと、カジノ運営事業者の一部門として競馬がぶら下がるという可能性もゼロではなさそうだ。VLT の大きな成功の影で、競馬場及び競馬関係者にとってみれば、憂鬱の種はつきない状況が今後とも続きそうである。

¹¹ “New York State Franchise Oversight Board 2011 Annual Report to the Governor and Legislature” (July 2012)

¹² NYRA 既存の役員は全員交替し、機構が代替する。機構の役員は 17 名、7 名は知事が指名し、上院下院から各 2 名、現在の NYRA 役員会から 5 名、調教師、騎手から代表各一人と、実質的には公的管理の下におかれることになった。

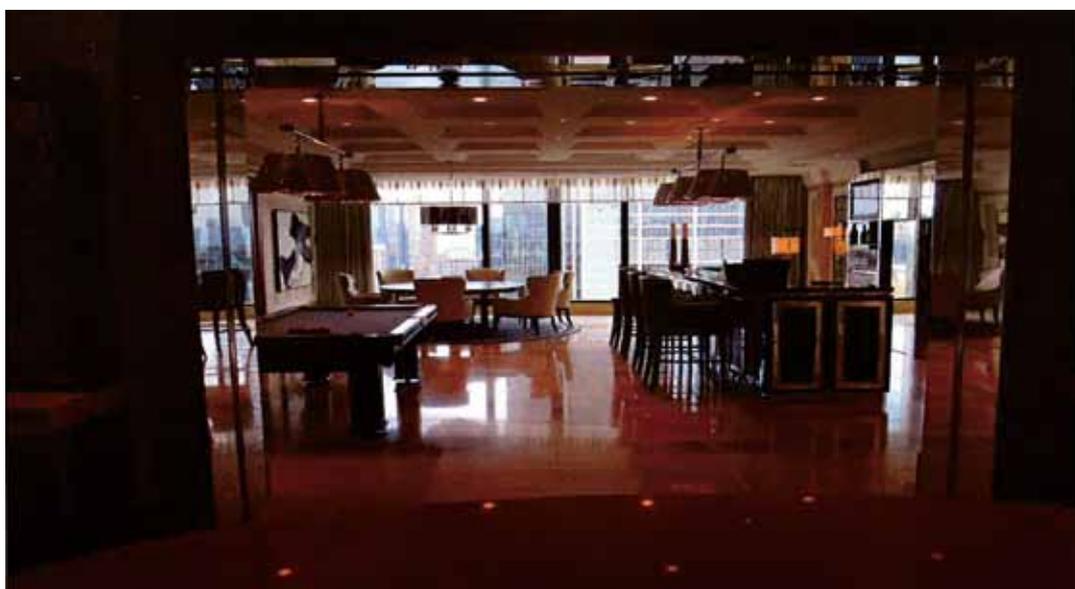
¹³ 競馬場と併設スロット・カジノを一体化し、民間企業がその運営者となる事例は既に Churchill Downs Inc. や Stonarch Group 等の事例がある。競馬場の運営もエンターテインメントの一角として、様々な包括的事業を担う新しい部類の複合エンターテインメント企業が米国では生まれつつある。競馬は特殊な業界、競馬関係者だけの閉鎖的な世界という考えは、最早米国でも古い考えになりそうな雰囲気にある。旧態依然とした制度や仕組みの中での非営利組織による経営は、時間の問題で消滅に向かうのであろう。

ギャンブル^秘写真館<第 19 回>「スイート・スイート」

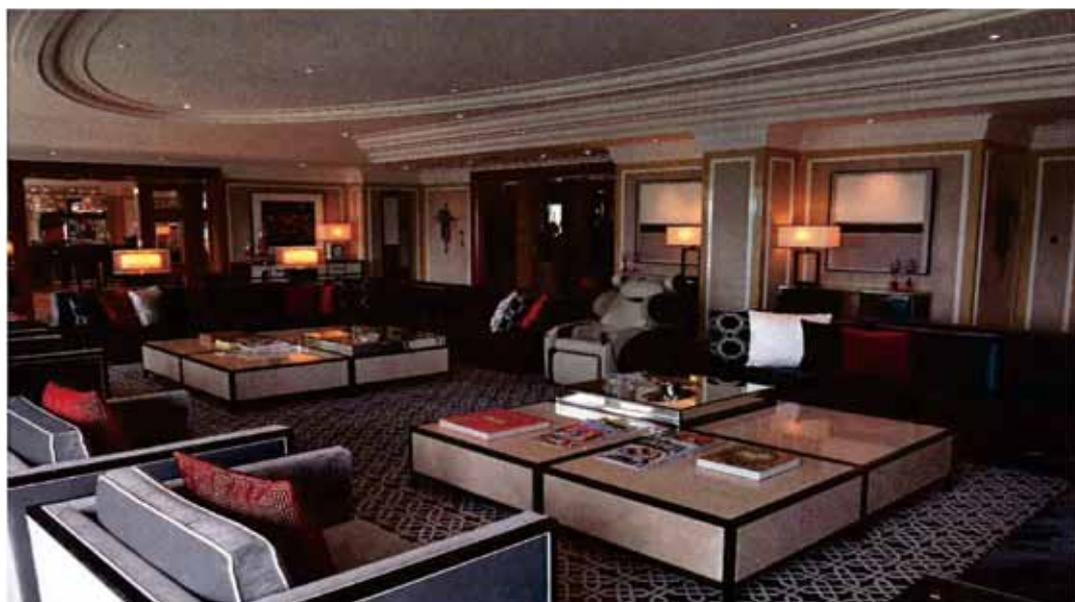
クラウン・カジノ／ホテル

久々にオーストラリアに行ってみました。メルボルンの街はカジノを中核（エンジン）として順調に発展しておりまして、かつてのようなスラムは、探してもあまり見つからないほどクリーンです。

クラウン・カジノの 38 階のスイート・ルームを見せてもらうことになり、VIP 用のセキュリティ・エレベータ（暗証番号付き）で 38 階に降りますと、そこはすでに部屋でした(!)。つまり部屋のドアはなく、ワン・フロアすべてがワン・ユニットだったのです。



①



②

商売がら、数々のスイート・ルームを見ていますが、エレベータから直接部屋に入るケースは初めてです。このユニットには、いくつかに分かれた部屋がありまして、カラオケ・ルーム、マッサージ・ルーム、散髪用の部屋、サウナやジャグジ、エクササイズ・ルーム（写真③）など、ま、何でもあります。どうせ使わないのにね。



③

中国人様々

最後の写真は、クラウンの 300 万ドルチップ。ごらんのとおり、香港ドルでして、いかに中国系のハイローラーが多いか、これだけでも明らかなです。オーストラリアの売上げの 26%は外国人で、その 90%以上が中国人だとのことでした。恐るべし。



④

『人間に勝つコンピュータ将棋の作り方』を読む——対局者、共著者として改めて気付いたこと

◎コンピュータ将棋の歴史と開発の苦勞を記録

2012年9月末、技術評論社から『人間に勝つコンピュータ将棋の作り方』が刊行された。本書は1970年代中盤に始まった日本におけるコンピュータ将棋開発の歴史に始まり、近年プロ棋士を脅かすまでの実力に成長した強豪ソフトの開発者によるノウハウの公開、さらに人間対コンピュータの対局における人間側の戦略、プロ棋士とコンピュータソフトのイベント対局舞台裏など、さまざまな角度からコンピュータ将棋に関する知識を得ることができる一冊だ。私も本書の中で「コンピュータ将棋の弱点を探る」という章を担当させていただいた。執筆過程では他章の内容を深く読むことはしていなかったが、12名の執筆者の原稿がまとまったものを今回改めて読み直し、これまで対戦してきたソフトの奥深さ、人間との違いについて感ずることが多かったので順を追って記していく。

『人間に勝つコンピュータ将棋の作り方』 2012年 技術評論社・刊



コンピュータ将棋協会＝監修

瀧澤武信、松原 仁、小谷善行、鶴岡慶雅、山下 宏、金子知適、保木邦仁、伊藤毅志、竹内 章、篠田正人、古作 登、橋本 剛＝著

ISBN-978-4-7741-5326-1 定価1880円

◎負け続けた35年の歴史

プロローグに続く第1章でコンピュータ将棋協会会長の瀧澤武信氏（早稲田大学教授）がこれまでの開発の歴史を記している。開発が始まったのは1970年代、当初はルールを覚えさせるだけで精

一杯で、開発が始まって10年以上経った1980年代後半に至ってようやく級位者の人間の相手ができるレベルに達したという。私の記憶にも当時としては画期的だったソフト「森田将棋」が商業的にかなりの成功を収めていた印象が強いが、それでも初期のバージョンは矢倉や美濃囲いといった定跡書に載っているような人間らしい駒組みを築くことは難しく、アマ有段のレベルに達するまで何年かかるのか想像もつかないほどだった。その先入観が一転したのは1990年代に入って登場した「極」(後の「金沢将棋」)以降だ。「極」は序盤の駒組みが人間らしく、矢倉など定跡書に載っている形を指せる革新的なソフトで中終盤もそれまでのソフトに比べ格段に強く初めて有段の域に達した。これをきっかけにして「YSS」(製品名「AI将棋」)、「IS将棋」(製品名「東大将棋」)、「激指」といった有力ソフトが切磋琢磨するうちコンピュータ将棋の進化は加速した。開発が始まってから30数年、人間に負け続けていたコンピュータは2005年のアマチュア竜王戦全国大会に特別参加した「激指」がベスト16に進出することでアマトップレベルに比肩する実力を示し、人類の牙城に迫るコンピュータの足音がはっきり聞こえるようになった。

◎「Bonanza」は数の暴力で人間に挑戦!

開発者の執筆した各章の中でも最も目を引いたのが「全幅検索」(すべての指し手を評価する)という革新的な手法で飛躍的にソフトを強くした保木邦仁氏(電気通信大学特任助教)の第6章「数の暴力で人間に挑戦!『Bonanza』の誕生」の文章だ。「数の暴力」というタイトルからして刺激的だが保木氏は元々物理化学の研究者で、カナダのトロント大学で研究活動を行っている時期にチェスプログラミングの手法が将棋ソフトに応用できないかと興味を持ち、本業の合間に作ったのが「Bonanza」である。2006年彗星のごとくデビューしたこのソフトは初出場で世界コンピュータ将棋選手権に優勝、翌年の2007年3月には渡辺明竜王と公開対局で対戦し、その将棋も終盤までギリギリの攻防を演じて渡辺竜王に冷や汗をかかせた。

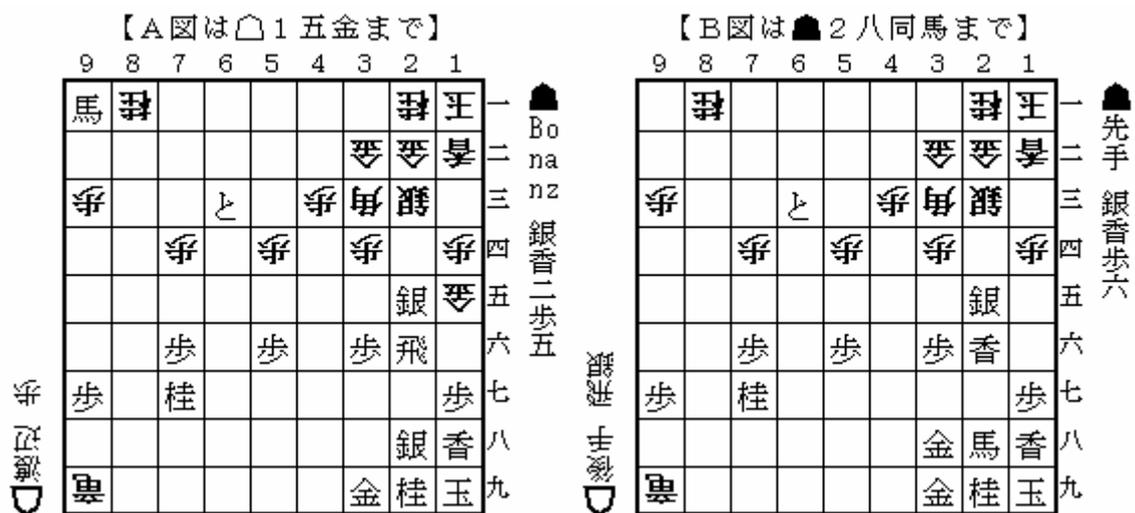


図-1 COM-渡辺竜王 88手目の局面

図-2 コンピュータが正着を選んだ場合の変化

本書には記されていないが図-1は「Bonanza」vs 渡辺竜王の終盤戦。コンピュータ対策を十分に積んできた渡辺竜王ですら、ここまでの接戦を強いられた。A図の局面で「Bonanza」が▲2四歩と攻め合いに出たため渡辺竜王の絶妙の返し技を喫し後手の勝ちとなった。しかしA図でコンピュータ側が正着の▲2七香を指すことができれば以下△2六金▲同香△2七歩▲3八金打△2八歩成▲同馬（B図）と進むことが想定され、この局面は次の▲2四歩が厳しく先手勝ちの可能性が高かったという。

2007年の時点でこのレベルに達していたことも驚きだが、その後もマシンスペックの向上とアルゴリズムの改良で強さを増した。昨年7月私が奈良女子大学准教授の篠田正人氏（元アマ竜王）と合議する形で挑んだ「Bonanza」とのイベント対局で保木氏に伺ったところ1秒間に1千万手以上を読むという。10秒ならば約1億手、まさしく「数の暴力」である。もちろんこんなスピードで人間が手を読むことは不可能だ。この時人間側は事前に打ち合わせ対コンピュータ戦略を練ったうえで臨んだが、コンピュータの弱点を突くことはできず中盤からリードをじわじわ広げられる形で完敗を喫した。人間側が落とし穴を仕掛けたとしても、圧倒的な読みの量を誇るコンピュータはそれを読み切り回避してしまう。近年「Bonanza」の開発手法に啓発されそれまでの強豪ソフト、さらに新規参入ソフトも急激にレベルアップした。

◎人間らしい思考を極めた「激指」の誕生

「Bonanza」と同じ代表的な強豪ソフトが「激指」である。世界コンピュータ将棋選手権で4回の優勝実績を誇るばかりでなく対人間でも結果を残していて、攻めを得意とする「Bonanza」とは対照的な人間らしい柔らかい受けがうまい特徴を持つ。第3章の執筆者で「激指」開発グループ代表の鶴岡慶雅氏（東京大学准教授）はコンピュータによる並列処理や知識処理が専門で、将棋ソフトの開発はあくまでプログラミングの腕試しという位置付けでスタートしたという。「激指」がコンピュータ将棋界に大きく影響を与えたのは「実現確率探索」という手法の導入だ。これはコンピュータが人間の高段者の思考に近づくために考えられたやり方で、無意味な手を読まず未来の局面で実現する確率の高い手を読み、重要な結果を深く探索できるというもの。確かに私が実際の対局で読む場合も有力手をいくつかに絞り、その手を深く読んでいる。人によって読む深さは違うが私の場合結論を出すのは10数手先の局面の評価を比べて良い方を選択することが多い。一方「激指」の場合中盤で探索すると深いところでは24手先、平均13手を読むということだから読みの正確さはプロ並みとあっていいだろう。しかも人間と違ってコンピュータには深く読んでも見落としがほとんどないのが強みだ。2010年春、私は公開対局（20分切れ負け）で「激指」に敗れたが、その時はまだ「持ち時間さえ長ければ何とかなるのでは」と思っていた。しかしハイスpekのマシンで稼働する現在の「激指」に勝つのは極めて難しいことを本章を読み、改めて実感した。

「激指」、「Bonanza」ばかりでなく世界コンピュータ将棋選手権の上位ソフトは読みの量、質とも更なる進化を続けており、2013年に予定されているプロ棋士とコンピュータソフトによる5対5の団体戦「電王戦」は人間側にとって厳しい戦いになるだろう。

カジノ業界における潮流

近代ラスベガスの発展の歴史を振り返ると、1989年のミラージュのオープンがその起点であるといえる。ミラージュを創ったスティーブ・ウィンは「ヴォルケーノ（火山）を作ることによって人々をホテルの敷地に呼び寄せることはできるだろう。しかしながら、建物の中には何があるのか？忘れてはならないことは、スロットマシンとテーブルゲームはカジノにおいては日常品であり、特別なものではないということだ。そして、レストラン、ショッピングセンター、プール、劇場などの施設を正しい割合で組み合わせ、正しく提供することができるのであれば、顧客にとって素晴らしい経験を創造することができるだろう」と言っている。

ミラージュのコンセプトは、テーマ、エンターテインメント、規模を基本とし、これを1つの屋根の下（1つの敷地内）に集約するというビジネスモデルであるといえる。このビジネスモデルはラスベガス地域のみならず世界中のカジノのコンセプトに影響を与え、その後10年以上にも渡り、カジノ業界全体がこのコンセプトにより影響を受け、発展したといえる。

1993年、5005部屋の巨大客室数とアリーナ、テーマパーク、カジノを備えたメガリゾートカジノであるMGMグランドがカーク・カーコリアンによりオープンする。このアメリカらしい規模を重視した“Bigger is better”の考えは、MGMグループが行ったシティーセンターの巨大プロジェクトへとつながるのである。

このミラージュやMGMに発するメガリゾートカジノのコンセプトはラスベガス以外の地域でも見られるようになる。アメリカ東海岸のフォックスウッドリゾートカジノ（1992年）、モヒガンサン（1996年）が相次いでオープンし、現在、6000台のスロットマシン、ホテル、レストラン、エンターテインメントなどを総合的に提供するのである。

1994年にはバハマにアトランティス・パラダイス・アイランドがオープンする。2億7500万ドルをかけ、岩、滝、ジャングル、プールなど「失われた神話」をテーマにしたアトラクションなど有する施設である。4つのホテル、2つのゴルフコースなど様々な施設が1つの敷地に集約されたメガリゾートカジノであるといえる。

1999年、ラスベガスに新たなカジノが誕生する。ベネチアン・リゾート・ホテル・カジノである。ラスベガスで誕生したメガリゾートのコンセプトはアメリカ国内や海外でも模倣されたのであるが、ベネチアンの特徴はメガリゾートにMICE（ミーティング、インセンティブ、コンベンション、エグジビション）などを併設することにより、価格にどちらかというと鈍感なビジネス顧客を集客し、売上の安定を確保した点であろう。同時に、イタリア・ベネチアをコンセプトとしたショッピングやレストランにより観光客や地

元顧客、またカジノ顧客を集客したのである。

ミラージュに始まったメガリゾートカジノはベネチアンによりビジネス顧客のニーズを満たす統合型リゾート（IR）に進化したのである。現在、このビジネスモデルはマカオやシンガポールでも採用され、合法化が期待されている日本カジノもこのIRを目指しているといえる。

2001年、若者を対象としたクールでヒップポップなカジノが誕生する。パームスである。対象顧客は35歳以下とし、MTVなどとコラボレートした番組を放映することで若者の間にブランドを確立したといえる。パームスがオープンする以前から若者をターゲットとしたハードロックカジノが存在するが、パームスの方が規模や施設の総合的な面から、より若者に訴求する力が強いと思われる。

パームスは、パーティーや交流を求める若者をターゲットとし、家族連れ、旅行者や年配の顧客、ビジネス顧客でにぎわうカジノとは違う空間を提供したのである。

2009年、92億ドルを掛けたシティーセンターはカジノ業界におけるゲームの在り方を変えた最後のプレーヤーと言える。61階建、4004室を誇るエリア、一般顧客を対象にしたマンダリンオリエンタル&ヴィダラホテル、居住者専用のピアタワー、巨大ショッピングセンターとエンターテインメントのクリスタルなど巨大複合施設であるといえる。

カジノプロジェクトの中で世界最大のプロジェクトであり、カジノの敷地内に居住者専用のレジデンス施設を備えたりするなど、究極の複合施設であるが、リーマンショックなどの影響から、元々の計画通りにはならず、本来の力を発揮するのはまだ先になるのかもしれない。

カジノの進化と共にゲーム機器も進化を遂げる。現金を賭けるゲームからキャッシュレスに対応したゲーム機器が登場することでスロットマシンなどのコインやお金の補充の手間がなくなり、また、コンプの決定の基本となるプレーヤーのゲーム記録も大雑把な記録方式から統計学やデータを応用することにより、より効果的なサービスを提供できるようになった。カジノの顧客ロイヤルティを向上させるための会員登録や還元を行うプレーヤーズクラブなどは今ではどのカジノでも当たり前になっているが、近年にスタートしたシステムであるといえる。

その後は、インターネットなどのネットワークを利用したシステムが誕生する。カジノ施設内に設置されたイントラネットを介して行うゲーミング機器の提供、インターネットによるマーケティングなどにつながっていくのである。

ゲームに関しても多種多様なゲームが誕生している。2012年6月のカジノジャーナルが選ぶ最も革新的なゲーミング・テクノロジー製品をみると新たな流れが見えてくる。この中で注目したいのが、日本企業であるアルゼが提供する2つのゲームである。

1つはアマゾン・フィッシング、もう一つはザ・リッチライフである。アマゾン・フィッシュとはスロットマシンの一種であり、2次的なボーナスゲームで魚釣りゲームをする

のである。大きな魚（賞金）をゲットしたい場合、大きなエサを選択するのであるが、大物（賞金）は中々釣ることができない。小さい魚（賞金）でよければ小さいエサを選択することができる。この場合、大きい魚より釣れる確率が高くなるが、賞金は少ない。

先日、オーストラリア視察の時、このゲームを見つけたのでプレーしようと試みたのであるが、いつも満席で結局、プレーすることはできなかった。

ザ・リッチライフは日本では馴染みの深い「人生ゲーム」を2次的なボーナスゲームとして組み込んだスロットマシンである。このゲームではプレーヤーはステディーロード（安定志向）の道かバンピーロード（不安定志向）の道を選ぶことができる。ステディーロードを選択すると賞金は小さいが当たる確率が高いボーナスゲームに参加することができ、バンピーロードを選ぶと賞金は大きい当たる確率が低いボーナスゲームに参加することができる。

この2つのゲームの他、バリーズ・テクノロジーが提供する Skee-ball slot games はボーナスゲームとしてボーリングを組み合わせたスロットマシンであり、人気を博している。このボーリングは画面に現れるボールを画面上でプレーヤーが手で転がすことでピンを倒し、ボーナスポイントを得るのである。

上記の3つのゲームで共通している点はプレーヤーに選択肢やスキルの関与が与えられており、その選択やスキルが賞金に影響を与えるという点である。例えば、ボーリングを組み込んだボーナスゲームは極めてプレーヤーの技術が関与するスキルゲームであるといえる。

さて、10月2日からラスベガスにおいてG2E（ゲーミングのコンベンション）が開催され、様々な新しい機器やシステムが発表された。現在、最も注目されているものがライブゲームであるといえる。ライブゲームには様々なものがあり、ライブバカラやライブルーレットなどはマカオやシンガポールでは既にポピュラーになっているが、その波がアメリカにも押し寄せているといえる。

ライブゲームとは実際のディーラーとゲーム機器が合体した仕様と考えると解り易い。例えば、ライブバカラではディーラーがカードを実際にディールし、それをカメラがモニターに映し出すのである。ライブルーレットも同じくディーラーが実際にボールを回し、顧客は個々の席に設置されたゲーム機器のスクリーンをタッチすることにより賭けを行うのである。

このライブゲームの特徴は、スロットマシンなどのゲーム機器だけでの勝敗の決定は無機質になりがちであるが、人の手が入ることによってその中間な感覚を顧客に与えることができるのである。

1人のディーラーによりゲームを進行するため、人件費を節約でき、加えて、設置機器の数により参加人数をコントロールすることができるのである。

ルーレットであれば、支払いの計算は自動的にソフトが行うので計算に時間を費やす必要もなく、また負けたチップを集めて色ごとに分ける時間を退縮することができ、ゲーム

の回転率を増加させることができる。人件費が安いので、最低賭け金も実際のテーブルゲームに比べ、低く設定することができるのである。

イカサマの防止にもなるので、これからは全米中のカジノで徐々に採用されていくと思われる。

マーケティングの手法も進化している。特にソーシャルメディアを活用したマーケティングが注目されている。映画ハングオーバーやテレビ番組リアルワールドなどが放映され、それらのイメージが若者の間に浸透している。若者らはユーチューブやフェイスブック、SNSなどを使い、ラスベガスに行く前のみならず、滞在中も様々な情報を入手している。

21歳～35歳までの500人を対象とした調査では、実に75%の人がラスベガス滞在中にソーシャルメディアを使用するのである。これからの新たなカジノマーケティングを考えれば、これらのチャンネルを有効に活用し、様々な手法で顧客との関係を強化する必要があるといえる。

ストリップの大手カジノMGMなどはユーチューブにプロモーションビデオを投稿し、150万回も閲覧されている。MGMはそれぞれのプロモーションビデオを3分以下に短縮した形式にすることによりシンプルで効果的なメッセージを閲覧できるようにしている。

カジノはツイッターやフェイスブックに顧客に様々な書き込みを促すことで口コミによる信頼度の高い情報を提供することも可能となるのである。

ゲームフロアのゲームミックス¹構図も変化の兆しを見せている。現在、カジノフロアのみならず、オンライン上で人気を博しているのがポーカーである。ラスベガスのダウンタウンにあるホースシューなどでは昔から世界ポーカー選手権などを開催していたが、ケーブルチャンネルのESPNなどでその試合が放映されると多くの人々がポーカーを楽しむようになった。

この流れはバカラ好きが多いマカオにおいても同じ現象を起こしている。マカオのカジノフロアではバカラが主流であるが、近年はそのスペースをポーカー台に置き換えられる事態も起きている。

以上、カジノの施設や様々な付帯サービス、マーケティングの進化をまとめてみると下記となる。

カジノ施設などは統合型リゾートの形態で特定のセグメントに特化したカジノが成熟市場で勢力を増している。これら様々な顧客層に対応し、成功したカジノビジネスモデルはモジュール化され、世界各国で採用されている。ゲーム機器は顧客側にコントロール性を解放することで顧客の満足度を高めようとしている。

カジノのマーケティングは、かつてのような雑誌やDM、カジノホストによる営業だけでなくソーシャルメディアやユーチューブなど様々なチャンネルを使用し、顧客と直接的なチャンネルを確保すると同時に顧客の生の声をネット上で公開することでターゲット顧

¹ 多種多様のゲームの設置の割合

客の中にメッセージを送ることができるのである。

カジノゲームも期待値上不利である対カジノのゲームではなく、対顧客同士で戦うポーカーなど自分の実力により勝てるゲームに参加する人の人数は増加の傾向にあり、バカラ好きな中国人顧客層のなかでも変化が表れている。

カジノの歴史を顧みると時代ごとのニーズをくみ上げ、巨大化、特化してきたのが解る。しかしながらこの巨大化“Bigger is better”のモデルはシティーセンターにおいて終焉を迎えたのではないか。まさにアメリカ車が巨大化し、経済的な影響（オイルショック）から衰退したと同じような印象をうける。

大きいカジノリゾートが不要と言っているのではなく、地域によっては巨大メガリゾートも必要であるといえるが、重要なことは施設の大きさに関わらず顧客のニーズを商品、適正価格、立地・交通（利便性）、マーケティングで満たすことが成功の秘訣であるという点である。

施設、システム、ゲーム、マーケティングはこれからも進化し続けるであろう。そしてカジノ顧客が求める総合的な体験も変化・進化するのであろう。この変化・進化を創り出したり、先取りしたり、また上手く対応できたカジノが歴史に名を残し、また更なる未来を創り出すと思われる。

スローが大事

パチンコのハンドルを最大限まで回すと 1 分間に 100 発の玉が出る。0.6 秒間に 1 発。パーラーで打っている人は釘にはじかれるパチンコ玉の軌跡を目で追っている。五月雨のように同時に何発も落ちてくるから、画面全体をボンヤリ眺めるようにしないと目が疲れる。もっとゆっくり、ひと玉ひと玉に思いを込めて打ちたいと思う人もいるだろう。玉をはじくスプリングは電動式だから、ひと玉ずつ打つことはかなり難しい。右手首がおかしくなるほど高速で細かく回転させれば、もしかしたらできるかもしれないが、きっとパーラーの中で浮いた存在となってしまう。ほかのお客から“神”扱いされるかもしれない。

パチンコはあらゆるギャンブルの中で最もゲーム進行が速い。せわしなく玉が打ち出され、台に飲みこまれていく。いっぽうでいわゆる「大バカラ」はベットしたのち、プレイヤーが自分のペースでカードを絞る。ひとによっては念じながら長い時間かけて絞る。

パチンコとバカラはギャンブルという同じ嗜好だが、1 ゲームにかける時間感覚がずいぶん違う。

最近あまり流行らなくなったが、いまでも大学生の新歓コンパなどではお酒のイッキ飲みをする連中がいる。もちろんお酒の味など関係ない。単に胃の中に流し込むだけ。全然味わってないから、せっかくお酒を造ってくれた人に失礼だと思う（大量に消費してくれるから商業的にはアリか）。とにかくイッキ飲みした後は、お約束のように川やプールや公園の噴水に飛び込む。毎年のように悲惨な事故が報道されるのは残念なことだ。

いっぽう洒落た大人の隠れ家的バーでイッキ飲みをする人はいない。そんな客は出入り禁止だ。落ち着いたインテリアの中、会話を楽しみ、ちびりちびりスコッチやワインをたしなむのが、大人の流儀であり、上品な振る舞いとされる。

チェーンスモーカーと呼ばれる人たちがいる。次から次へとタバコに火を付け、その人の半径 1 メートルは煙だらけ。日本ではタバコの値上げで喫煙人口は減っているが、それでもタバコを手放せない人は多い。いっぽうで、北アフリカからインドを含む中近東ではシーシャと呼ばれる水パイプがある。おもに高級レストランで供せられるシーシャは、一度に大量に吸引するものではない。食事の合間にゆっくりと吸い、スパイスや果物から抽出した香りを楽しむものだ。シーシャには小うるさい作法はないが、ゆっくりと食事を取り、会話を楽しむのが洗練された作法であるという点では、お酒に近い。

このように嗜好品はゆっくりと味わうのが上品とされ、その反対は下品とされる。この上品という感覚は人間に生まれつきビルトインされているのではなく、後天的に獲得され

たものだ。生物としての人間は、ほっておけば、無制限に快樂刺激を追い求める。ラットを使った実験でも、脳内の報酬系部位に電極を埋め込まれ、レバーを押すと快感を与えられるよう仕組まれると、狂ったようにレバーを押しつづける。ヒステリックに快を求める姿は上品さからは程遠い。人間ならなおさらだ。

人間だけは例外的に、他の生物種と違い、むやみやたらに快樂を追い求めない。短時間で大量に摂取すると中毒症状を引き起こし、生命が危険にさらされる。だから快樂は節度を持ってゆっくりと味わうことが生存戦略において有利となった。目の前の利益よりも長期的な便益を重視するという選択である。その進化の過程で発明されたのが中毒や依存を抑止する行動としての“スローなしぐさ”である。世界の多くの文化でスローなしぐさは上品とされ、推奨されるべき行為とされている。たとえばファストフードよりもスローフードが評価されているのもこのような文脈による。

いっぽうでスローなしぐさは、主に若者たちから鼻持ちならないスノップとも受け取られる。裏を返せば、スローなしぐさは成熟や老成の証拠ともいえるし、向こう見ずで性急な行為は若者の特権ともいえる。

スローなしぐさや自制などはクソ喰らえ、というのはなかなか魅力的な思想だ。パンクロック的精神も世の中には必要である。みんなが草食系になってしまえばイノベーションやチャレンジ精神もなくなってしまう。アニマルスピリットを持った若者は世界の新陳代謝に不可欠な存在だ。彼らは急ぎ、走り、立ち止まらない。“オトナ”の役割は彼らの突っ走る細く狭い道から落下させないことだ。

農耕のはじまり以来、人類は多世代が同居することで知恵を伝承してきた。技術革新の速い現代ほど、世代間協力が必要な時代はない。大人の経験と若者の無鉄砲さを両立させることがいま求められている。

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 |
| 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研究フェロー |
| 谷岡 一郎 | 大阪商業大学学長・教授 |
| 古作 登 | 大阪商業大学アミューズメント産業研究所主任研究員 |
| 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 |
| 藤本 光太郎 | 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.25

2012 年 12 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