

IR*ゲーミング学会 ニューズレター No.28

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.28

[記事]

ギャンブルと法律<第 28 回>

マサチュセッツ狂騒曲

美原 融 1

ホスピタリティの理論的再考

佐々木 一彰 6

大手合制度の歴史

松村 政樹 10

コンピュータ将棋は疲れない

一プロ棋士 vs コンピュータソフト

「第 3 回将棋電王戦」は 4 勝 1 敗でソフトの快勝

古作 登 14

K-IR (Korea Integrated Resort) の動向と

オープンカジノへの展望

梁 亨恩 17

球ころがしは生きていた

高橋 浩徳 20

[掲示板]

第 10 回シンポジウム開催のお知らせ

第 11 回学術大会・総会開催の報告

マサチューセッツ狂騒曲

わずか 10 数年前迄は米国の東部諸州におけるカジノ施設とは極めて限定された存在にしかすぎなかったのだが、この 10 年間で状況は大きく変わってしまった。財政均衡主義に基づく米国諸州は、税収増の効果的手段としてのカジノ賭博導入を段階的に実現しつつあり、今や東部諸州のあちこちで、陸上設置型カジノ、競馬場併設型カジノ、スロット・パーラーカジノ等が設置されるか、設置されようとしている。賭博に伴う否定的な要素を封じ込めることに対する為政者による自信や国民による制度に対する信頼が浸透してきた証拠なのであろう。これらの州では、新たに制度を構築し、地点と施設数を限定して、本格的な陸上設置型カジノの実現を企図しつつある¹。東部諸州における様々な動きの中で、やはり特筆すべきはマサチューセッツ州の事例かもしれない。従来には無い新しい考え、斬新的な手法と共に、その実践課程で生じた様々な問題や課題は、現代米国社会における問題の縮図のように思えるし、民主主義社会において、一つの政策的選択肢が、これほどの問題を引き起こすものなのかという好事例ともなったからだ。では何がマサチューセッツ州で起こったのか？

マサチューセッツ州は 2011 年 11 月に州内に 3 つのリゾート・カジノと一つのスロット専用カジノを設置する法律²を議会で制定し、その実現と規制のために設置されたのが規制機関としての「マサチューセッツ州ゲーミング委員会」(Massachusetts Gaming Commission)である³。この委員会により、新たに詳細規則が制定され、地点及び事業者を選定し、ライセンスを付与する手順が透明性のある形で進行しつつある。興味深い点は、他州には見られない、斬新な考え方や制度手法を採用したことで、新しい試みとして注目を浴びた。留意すべき点は下記にある。

¹ 先行した州は、メリーランド、デラウェア、ペンシルベニアの各州になる。その後、マサチューセッツ、ニューヨーク等が制度措置を実現し、その他の東部諸州も類似的な動きをとりつつある。

² 2011 年 11 月 22 日制定「拡大ゲーミング法」(Acts 2011 Chapter 194 Act Establishing Expanded Gaming in Commonwealth)。州を三つの区域に分け、各々の区域に一か所のリゾート・カジノ(第一類型ライセンス、ライセンス料最低 8500 万ドル、ホテルを含む最低投資額 5 億ドル、粗収益の 25%を課税)を設けると共に、州内に1ヶ所のスロット専用カジノ(第二類型ライセンス、設置台数 1250 台、ライセンス料最低 2500 万ドル、粗収益の 40%を課税)を設置するという考えになる。

³ <http://massgaming.com/>

① 簡素化・効率化された制度：

厳格な参入条件や規制を実践するという前提に妥協をしているわけではないが、不要な手続きを省略したり、制度自体を合理化したりすることが考慮されており、伝統的なカジノ法制と比較するとかなり簡素化された制度となっている。

② 透明な規制機関による手続き：

市民参加型の制度設計と施行を企図し、全ての委員会の議事や公聴会はインターネットで中継、録画、公開され、透明性、公正性を飛躍的に向上させている。市民のための普及フォーラムや教育セッション等も全てネットで公開されており、手順や議論の過程に関する透明性は抜群に高い。この結果、市民や第三者が地域や事業者選定に係る規制機関による意思決定の過程を詳細にフォローできる⁴。

③ 二段階手続きによる事業者の適格性審査と免許付与手続き：

限られた区域に、限られた数の事業者によるカジノ施設の設置を認めるという手順は、通常の場合、為政者が特定の地域を指定し、地域社会との合意形成を得ながら事業者を選定するという制度が採用される。かつ選定された事業者がライセンスの申請をし、これを規制機関が審査・評価し、ライセンスを交付するという手順をとる。但し、これではかなり長い期間を要する手続きになってしまう。手続きを再構成し、民間事業者の適格性審査と提案自体の審査評価を二段階手順とすることにより、時間と費用とを合理化しようとする試みがマサチューセッツ州では実践された。即ち、第一段階は RFA-1 (申請要請 Request for Application) と呼ばれ、通常の資格審査ではなく、応札企業及びその株主・主要経営者の清廉潔癖性・名声等の背面調査、財政的な健全性、過去の法順守に関するトラックレコード、施設の施行を実現できる経験や能力、子会社・関係者を含む適格性、欠格要件にあてはまらないことの確認等のある程度突っ込んで、申請者の資格及び適格性を背面調査で精査する(応札準備に 5 ヶ月、審査に 8 ヶ月を想定する)⁵。よって、事業者はこの段階では、地点や提案の内容を詰める必要はない。健全な事業者のみが次のステップに入ることができるわけで、この段階で、不適格者は排除されることになる(但し、これは申請者が潜在的な事業者としての資格要件を満たしていることを規制機関が確認する行為でしかなく、これのみではカジノの運営を担うライセンスを取得できたことにはならない)。第二段階としての RFA-2⁶の申請は上記審査をパスし

⁴ インターネットによる規制機関による議論の一般公開はペンシルベニア州でも実施されており、最近の新しいトレンドでもある。
<http://gamingcontrolboard.pa.gov/?p=215>

⁵ 根拠 205CMR110.01 条。実際には申請から適格性認証付与まで約 1 年の期間を必要とした。各社の申請書、規制機関の審査結果等は全て規制機関の HP に公開されている。委員会の下で背面調査を実施した捜査機関の報告書も添付され、如何なる調査を実施したのかを把握できるが、1 社につき数百ページから 500 ページに亘る内容になる(過去、米国のカジノ規制機関で、ここまで透明性を保持し、全てを公開とした事例は無い)。

⁶ 根拠 205CMR118 並びに 1119.00

た事業者のみが認められ、かつ当該事業者が特定地点を確定し、関連する自治体の同意を取得できていることが申請の条件となる。施設内容や事業計画等を添付する事業提案を兼ねた内容になり、これが実質的な免許申請 (License Application) でもある (応札準備に 3~6 ヶ月、審査に 6 ヶ月かかることを想定する)。

④ 地域指定と事業者選定とのパッケージ化:

マサチューセッツ州の制度と実践は、規制当局が民間事業者を審査し、選定するという上記③の手順と、州内において限られた地域ないしは立地場所を指定・選定するという手順がパッケージ化されたことにより、更に複雑化した。法は、州を地理的に A (州西部), B (ボストン市を含む中部), C (東部) に区域分けし、リゾート・カジノに関しては、この区域毎に一ヶ所の立地点と一事業者を選定するという考え方を採用した (スロット専用カジノは州内に 1 ヶ所で区域の指定はない)。しかも興味深いのは、立地点の発意に関しては、(規制当局は関与せず)、民主的なプロセスに基づき地域社会と民間事業者にその判断を委ねたことにある。この発意は、民間事業者が有望と判断する地域を指定し、土地を買収するか、地権者から土地売却合意等を得て、立地点の自治体と条件交渉に入るケースと、逆に自治体自身が手を上げ、投資誘致として民間事業者を募るというケースの二つが生じた。この発意を下に法が規定する手順とは下記になる。

- a. カジノが設置される自治体 (ホスト・コミュニティー) はカジノ設置を企図する民間事業者と設置・運営に伴い民間事業者が担うべき付帯義務に関し、交渉し、条件を決め、協定〜ホストコミュニティー協定: Host Community Agreement〜を締結する (付帯義務とは、例えば、売上からの納付金の支払い、地域雇用の確保、地域下請け事業者への業務確保、地域社会からの物品の購入確約、道路や周辺インフラの整備等の確約等になる。自治体を特定し、その合意を得られなければ、当該民間事業者は次のステップへと進めなくなるわけで、財政的支援やインフラ整備等の地域貢献や地域還元のレベルが交渉事由となった)。同州ゲーミング法は、設置自治体及び周辺自治体が民間開発事業者と条件交渉するに際し、規制機関が適切な技術支援その他の専門家派遣を実施し、必要な資金を負担することを明記している。また、当該費用は最終的には選定事業者から回収することを規定している。
- b. 設置自治体は、カジノ運営事業者との上記協定を住民投票に付し、過半数の住民による賛成を取得する義務がある。
- c. 設置自治体の同意を取得すると共に、当該事業者は、当該集客施設が影響を与えうる周辺自治体や既存のライブエンターテイメント施設からも、同意を取得する義務がある。
- d. 民間事業者は、上記を完遂後、ようやく、運営ライセンスを取得するための包括的な申請 (RFA-2) を規制機関に提出できる (特定地点における具体の提案書となる施設提案、経済的評価、詳細事業範囲と事業計画、財務的キャッシュフロー予想、地域社会における影響度評価等になり、これらが審査、評価の対象になり、最終的にライセンスを付与するか否かを規制機関が判断する)。

地点を選定する(Siting)手順と事業者を審査し、免許を交付する(Licensing)手順をどう組み合わせるかにしては、様々な手法・考えがあるが、民主的なプロセスを貫徹すると、結構複雑な手順になることを上記は示唆している。本来時間と費用をどう節約するかが狙いであったのだが、自由かつ公平な競争は、逆の事象をもたらしたことになる。現実的に生じたのは下記事象である。

- ① A、B、C 各々の区域内の複数の基礎的自治体による事業者誘致競争が生じた。複数の事業者が一つの自治体を取り合い、提案条件を良くするという競争が生じたと共に、隣接する自治体間での事業者誘致競争も生じてしまった。この結果、11 の民間事業者が自治体獲得の競争に参加、事業者の大盤振る舞いのコミット⁷が実現したが、取らぬ狸の皮算用的に自治体が競争を活用し、好条件を煽ったという側面もある。一方、一部自治体では行政の意向に反して、住民による反対運動も活性化すると共に、行政府が突っ走り、事業者との契約を締結したが、住民投票の結果なんと住民の反対により行政や民間事業者のもくろみが全て挫折するケースも生じてしまった⁸。
- ② 自治体と民間事業者との交渉や事業者選定が行われている段階で、州の規制機関は、並行的に事業者の適格性審査(RFA-1)を実施したが、当然問題ないと想定されていた上場企業である一部民間事業者に対し、不適格とする評価がなされ、当該事業者は辞退を表明せざるを得なくなってしまった。この結果、なんと当該民間事業者が州政府規制機関の長とそのコンサルタントを提訴するという泥沼の訴訟合戦も生じるに至っている⁹。
- ③ 実際に設置される基礎的自治体の同意のほかに、民間事業者は、周辺にある基礎的自治体からもカジノがもたらす影響度に関し、合意を取得せざるを得ない制度的枠組みが存在する。ボストン近郊への立地に際し、ボストン市長が関与する意向を表明、この主張が認められた場合、事業者にとって手順が複雑化し、更なる費用と時間がかかることが明白となってしまった。この結果、事業者選定と共に、州政府に納付される予定であったライセンス料入金が遅延し、州政府の財政上の問題へと発展しかねない状態すら生じている。

⁷ 例えば、MGM 社の特定目的会社である Blue Tarp re-Development LCC がスプリングフィールド市と締結した協定は、8 億ドルの施設整備、市に前金 1500 万ドル、開業後 2500 万ドル/年の納付金、年 5000 万ドルの地域からの物品購入、建設時 2000 人、運営時 3000 人の地域雇用確保、近隣自治体にも前金 50 万ドル、開業後 50 万ドル/年の納付金と、極めて魅力的な条件が列挙され、かつ施設整備自体が中心市街地の民主導による巨大再開発を前提とする。勿論これらは、事業者が選定されなければ絵に描いた餅になる。<http://massgaming.com/wp-content/uploads/Springfield-Host-Community-Agreement.pdf>

⁸ 例えば A 区域におけるミルフォード市(反対 64.64%、賛成 35.36%)、東ボストン市(反対 56%、賛成 44%)、B 地区におけるスプリングフィールド市(反対 64.64%、賛成 35.36%)、パルマー市(反対 50.90%、賛成 49.1%)等である。これら地域を指定した民間事業者は、当然のことながら、この時点でアウトとなった。<http://massgaming.com/wp-content/uploads/Applicant-status.pdf>

⁹ 不適格とされたのは大手事業者である Caesars Entertainment 社で財務的不安定さと、一部役員の過去の行動や疑わしい事業者との過去の関係が問題視されたもの。同社は、規制機関の長が、個人的に知り合いの利権を保護するために意図的に否定的な審査報告を作ったものとして、規制機関とその長、及びコンサルタントを提訴した(2013 年 12 月)。

上記の結果、第二類型(スロットカジノ)には、3つの自治体と、これらと契約を締結した3つの事業者が競い、最終的に本年2月に Penn National Gaming 社(立地は Plainville 市)が委員会により選定された。一方、肝心の第一類型(リゾート・カジノ)は、A 区域は、2つの自治体と2つの事業者が競合中(Mohegun Sun 社、立地は Revere 市、並びに Wynn 社、立地は Everett 市)で、B 地域は1社のみが残り(MGM 社、立地は Springfield 市)、いずれも RFA-2 提案中で、決着は本年夏までずれこみそうな様相にある。

マサチューセッツ州におけるこの狂騒曲は、民主主義社会において透明性、公平性を貫徹することに、これだけの時間と費用をかけるべきなのかという課題を提起したともいえる。公的主体も民間事業者も、表の主張とは裏腹に、地域を特定化し、民間事業者を選定する手順の費用の高さと複雑さにはうんざりしているというのが実態でもあろう。果たしてここまで徹底してやるべきだったのかとする意見も強い。ところで我が国の IR 推進法案・実施法案も、区域数・施設数を限定し、競争的環境の中で地域を指定し、事業者選定も競争的に実施するということは、マサチューセッツ州と本質的に同等の問題を抱えていることを意味している。しかも、投資家の顔ぶれはあまり変わらない。但し、自治体と民間事業者がオープンに条件交渉し、投資誘致の条件を予め定め、かつ住民合意を取得した上で、地域・事業者のグループが再度地域間で競争するという余りにも、公平・透明なやり方は日本人にとり、不慣れな世界になってしまう。いや、そもそも透明性と公平性を貫徹し、米国に見習うことを日本人は何処までできるであろうか。常に曖昧さの中で阿吽の呼吸で生きてきた日本人にとり、透明性や公平性を貫徹することの時間と費用の問題は、想定できない事象をもたらすかもしれないと考えるのは愚問であろうか。

ホスピタリティの理論的再考

1. はじめに

昨年、2013年9月8日に2020年東京オリンピックの誘致が決定した。これは失われた20年を何とかやり過ごしてきた日本人にとって久々の明るいニュースであった。

その2020年のオリンピック誘致を巡っては熾烈なプレゼンテーションがオリンピックの立候補地間で行われた。そのプレゼンテーション大会に勝利し東京はオリンピックの招致に成功したわけであるが、そのプレゼンテーションのなかで「おもてなし」という言葉が一躍脚光を浴びたことは記憶に新しい。「おもてなし」英訳すると **Hospitality**(ホスピタリティ)となるわけである。

また、逆に **Hospitality** を和訳すると「おもてなし」と一般的になっているが、果たして「おもてなし」という和訳だけで良いのだろうか？

2. ホスピタリティの語源

Hospitality は元々、巡礼の旅に語源をもっていると言われている。現在と異なり鉄道、車、ましては飛行機など無かった時代に巡礼の旅を行うとなると非常な長旅を覚悟しなければならなかったことは容易に想像できるだろう。長旅をするということは日付をまたいで旅を続けなければならないことになりそのためには宿泊所が必要となる。これが **Hotel**(ホテル)となるわけであり、その **Hotel** で旅人(**Guest**)を「もてなす」のが男性であれば **Host**(ホスト)であり女性であれば **Hostess**(ホステス)なのである。そして、そこで旅人(**Guest**)が病気になるればその場所は **Hospital**(ホスピタル)になるわけである。つまり、**Hospitality**, **Hotel**, **Host**, **Hostess**, **Hospital** は根は同じなのである。

この語源から推察すると何か建物があって、そこで **Guest** をもてなす(**Hospitality**)ことに関係する産業はホスピタリティ産業と言えるだろう。実際、ホテル、レストラン、クラブ等は最もわかりやすいホスピタリティ産業であり、広義の意味からいえば鉄道などのインフラ産業もホスピタリティ産業と言えないことはない。**Hospital**(病院)にしても近年、競争環境の激化に伴い、従来のイメージとは異なるまるでホテルかと思間違ふほどの豪華な病院が増えているようであるが、これは、**Hotel** と **Hospital** の語源からすればそれほど不思議なことではない。

カジノはこのホスピタリティ産業に分類されるのは間違いないだろう。何か建物があってそこで人が人をもてなす (**Hospitality**) ことには間違いないからである。ただし、カジノについては単に人が人を「もてなす」というだけでは済まない問題が出てくるかもしれない。カジノには「依存症」の問題がついてまわるからである。そのことを考慮したうえ

でのカジノの Hospitality を分析する際には事象のみを見るだけではなく理論的なフレームワークが必要とされよう。

3. ホスピタリティの理論的検討

Hospitality については日本のみならず諸外国においても種々解釈が異なる。どちらかと言うと米国においてはホスピタリティの理論的な検討というよりもホスピタリティ産業をいかに効率よくマネジメントしてゆくべきかという点に力がそそがれている印象を受ける。そして、イギリスを中心とするヨーロッパでは、ホスピタリティ産業のマネジメントについても当然のことながら研究は行われているが、と同時にホスピタリティの理論的な検討も行われている印象を受ける。日本においては十年くらい前まではホスピタリティに関する研究はどちらかと言えば米国と同様、ホスピタリティ産業に傾斜した研究が行われており、理論的検討については一部を除いてそれほど盛んには行われてこなかった。しかしながら、近年、社会学、経済学、心理学、看護学等の分野など多方面からのアプローチにより急速に研究が深化しているような印象を受ける。

筆者がよって立つホスピタリティ研究の分析のための理論は交流分析に基づく Eric Berne のトランザクション・アナリシスである。

彼は個人の自我状態を「(1) 親の姿に似ている自我状態、(2) 現実の客観的な評価に自動的に向けられる自我状態、(3) 幼年期に固着された原初的な遺物として現在も活動している自我状態」と分類し、どのような個人の内面にもそれぞれが存在するとした。そしてそれらの価値を次のように説明した。「小児の内部には、直感、創造性、自発的な動因、それに楽しみが含まれる」「成人は、生存にとって必要である。[原文ママ]それは、情報を処理し、外界を有効に扱うために、欠くことのできない確率を計算する」「親は二つの主な機能を持っている。第一にそれは、現実には子供をもっている両親のように、個人に有効な行為をさせ、人類を存続させるのに役立っている」「第二に、親は、時間とエネルギーを非常に節約するために多くの反応を自動化する」¹とした。つまり、個々人の中に親の要素、大人の要素、子供の要素が存在し、それぞれの要素が場合によって強く出たり、弱く出たりするということである。

筆者によるホスピタリティの定義付けは「相互交流を行い相互が納得し、満足し、信頼関係を築き、その行為を通してなんらかの価値を創造すること」²であるのでそれに沿った形で Eric Berne のトランザクション分析をカジノにに应用した場合以下図1のようになる。

¹ Eric Berne(1964), *Games People Play*, Grove Press (南博訳(1967)『人生ゲーム入門』河出書房新社, pp.29-36) .

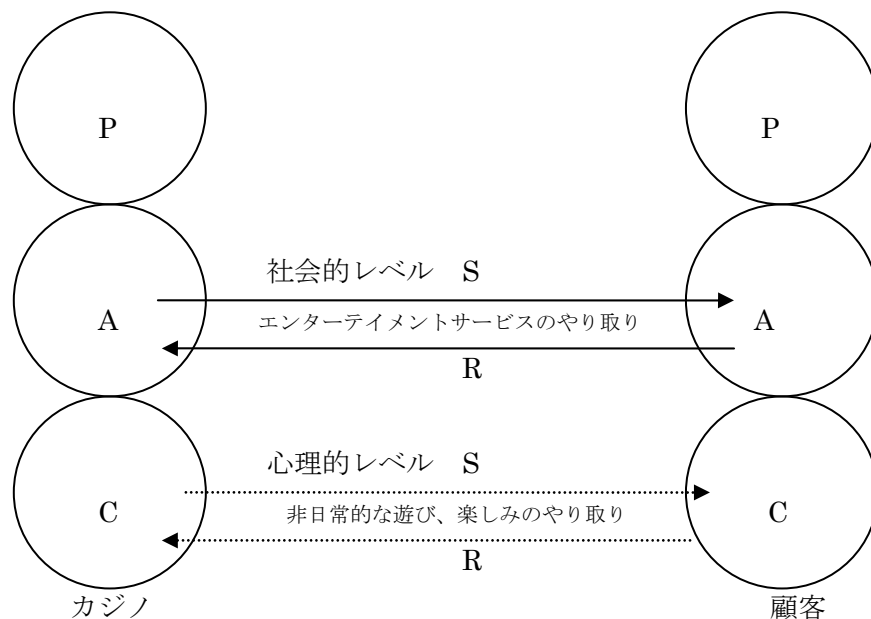
² 佐々木一彰(2011)『ゲーミング産業の成長と社会的成長性-カジノ企業を中心に-』税務経理協会, p.155.

4. カジノにおけるホスピタリティの促進

前述の通り Eric Berne によれば個人の中には親(Parent : P)、大人(Adult:A)、子供(Child:C)それぞれの自我状態が存在する。そしてそれぞれの要素が場合によって強く出たり弱く出たりするわけであるが、カジノで人がプレイする場合には金銭を賭け、統計的に言えばプレイヤー側には決して得とは言えない遊びをするわけである。親の自我、大人の自我、つまり合理的に判断すれば、とてもではないがこのような遊びはできない。ある意味子供の自我が強く出ていなければできない遊びである。ただし当然、金銭のやり取り（賭ける、賭け金を受け取る）に関して言えば大人の自我で合理的にやり取りしなければカジノのプレイ自体が成り立たないことは言うまでもない。

以下の図1のように大人の自我をもって金銭を支払いエンターテインメントサービスをカジノ側と行い、子供の自我をもって非日常的な遊び、楽しみのやり取りとしていればカジノ側と顧客側で筆者の言うところのホスピタリティの促進が図られる。ただし、顧客の側の子供の自我が強すぎ大人の自我があまり出てこなかった場合にはカジノをプレイすることに極めて合理性を欠くこととなりカジノをプレイすることに歯止めが利かなくなってしまうことが予想される。つまり、カジノに費やす時間と金銭の限度が無くなってしまい依存症に陥ってしまうということである。そうなってしまった場合当然ながらカジノ側と顧客側が相互交流し価値の創造ができなくなってしまうので当然ながらホスピタリティの促進はなされえない。

図1. 平行型トランザクションのカジノへの応用



(出所) Eric Berne(1964), *Games People Play*, Grove Press.

(南博訳 (1967) 『人生ゲーム入門』河出書房新社, P44, 図 5. を応用)

いみじくも「カジノは大人の遊園地」と指摘している人もいたわけであるが、正にこれはこの理論からすれば正鵠を得ていると言えよう。「遊園地は子供のもの」という前提があって初めてこの言葉が出てくるわけである。顧客は子供の自我において決して、ある意味においては合理的とは言えない遊びをし、ただし、非日常的な楽しみを味わい、大人の自我をもってエンターテインメントサービスを購入することになるからである。

また、「大人の」という言葉はアルコール、タバコのような嗜好品と同じく未成年者が関わるとはっきりとした弊害が出ることも意味しており、カジノにおいて、それは依存症の問題であることは言うまでもない。

大手合制度の歴史¹

1. はじめに

現在の日本の囲碁では、「先番六目半コミ出し」の制度によって、黒番と白番のバランスが取れているとみなされているようである。つまり、「黒が先着することの有利さ」は、目数換算すれば「六～七目」と評価されているのである。

この「六～七目」が公正なハンデと言えるのかどうかを、拙稿（2013）によって検証してきた。そこでは、アマチュア同士の対戦という条件つきながら、概ね公正なハンデと言えるということ、および、ハンデ 1 目の差が勝敗に影響することはほとんど見られないことが窺えた。

このように、コミは勝敗の公平性を担保するものであると考えられたが、近年までプロ棋士の昇段を決めるために行われていた「大手合」という制度がある。そこでは、プロ同士の対戦ながらコミが無い、というものであり、一見すると不公平な制度であるかのように見える。なぜこのような制度が長く存続したのか、という理由を模索するのが本稿の目的である。

2. コミの誕生と反対論

1934 年、全日本囲碁選手権大会において、初めてコミが導入されている。当時は持碁による引き分けを避けるために、初めて「半目」の概念を導入し、「黒番二目半コミ出し」が採用されていた。現在のように、「黒六目半コミ出し」が普及した時代と比べると、先番の効力がかなり過少評価されていたことが窺える。

コミによって白番の不利を是正し、さらに必ず一番で勝負がつくようになってはいるが、現在の棋戦のように「段位に関係なく総互先」を採用したのではなく、段位に応じて手合割が決まっていた。

同段位＝現在の互先と同じように、ニギリの結果で黒白を決める

一段差＝ニギリで黒白を決めるが、下位者が先番になった場合は黒二目半、上位者が先番になった場合は黒三目半のコミを出す。

二段差＝現在の定先と同じように、下位者が黒を持ち、コミは無い。

この制度から窺えるのは、当時は「先番が有利である」ことは理解されていたものの、白番の工夫、あるいは「勝って当然」と言われかねない先番にかかるプレッシャーを考慮すれば、有利さの度合いはさほど大きなものではないとみなされていたのだろう。また、一段差の対局ではどちらが先番かによってコミが一目違う、というのも興味深い。つまり、優勝者を決めるためのトーナメントであっても、段位が異なる場合にはハンデキャップを

¹ 本稿は松村（2013）、201-214 頁を要約、修正したものである。詳しくは拙稿をご覧ください。

つけることが当然とされていたのである。当時、段位は棋士の格を決めるという意味合いを持っていたことが窺える。

1939年に始まった本因坊戦においては、段位を問わない総互先方式、コミは四目半と定められた。この総互先制度に対して「コミ碁は碁に非ず」として反対したのが加藤信七段であった。勝負の公平性を担保すると考えられるコミ碁が、なぜ「碁に非ず」なのか、その論拠は以下のとおりである²。

加藤によれば、「本来、囲棋は、黒番を学び、白番を学ぶものであって、これが棋士終生の修行である。」「この僅少な勝敗を争ふ囲棋に、根拠の薄弱な算定法をもって約束されたコミを採用することは極めて不合理なことではないだろうか。」「幾目と一定されぬのが当然で、先の効力を各人画一的に数字をもって表そうといふのが抑（そもそも：カッコ内筆者）無理なのである。」

3. 大手合制度の導入

コミを用いることなしに、勝負の公平性を確保しようと考えられたのが大手合である。大手合は、1927年に開始された昇段手合（勝ち抜き戦とは違い、昇段のみに関わる試合）である。従来は昇段の基準があいまいであったが、表1に示されるように、対戦相手との段位差、勝敗によって獲得できる点数が決まり、一期に八局、三段以下は二期、四段以上は四期対戦して、平均点が70点以上あれば昇段する、というものである。ただし、点数は次の期に繰越しできないため、昇段することは容易ではなかった³。

表1. 大手合の得点表

段位差		勝	持碁	負
同段	黒	75	45	15
	白	105	75	45
一段差	下手黒	80	50	20
	下手白	110	80	50
	上手黒	70	40	10
	上手白	100	70	40
二段差	黒	90	60	30

表1の読み方について、補足説明しておこう。同段同士の場合、勝者が獲得できる得点は黒75、白105となっている。これは、黒番で勝った場合は75点、白番で勝った場合は105点、ということの意味している。敗者に与えられる得点は黒15、白45であり、要するに一局あたり120点の得点を、勝者と敗者と分け合うシステムである。コミなしの対局であるため、黒番としては「勝って当然」とみなされている制度でもある。例えば、同段位の黒番を一度でも負けてしまうと、仮に残りの7局を黒番で全て勝ったとしても平均点は

² 高木（2004）、53-54頁を参照されたい。

³ 高木、前掲書 16頁の記述を参考にさせていただいた。

67.5 点にしかならず、昇段できない。

一段差であっても、上手が白を持つとは限らない。先相先の手合を意識したかのように、時には一段上の者が先番を持つこともある。この場合、下手としては、勝てば 110 点、負けても 50 点獲得できる。このような大手合制度は、若干の変更を加えられながら、平成 14 年まで続いた⁴。

ではこれより得点配分の妥当性について、続いて、段位決定が相対評価であることの問題点について、大手合制度を検討してみよう。

まず得点配分に関して言うと、同段位の対戦において、コミが無いとすると、黒番の勝率はどのくらいでなくてはならないのだろうか。黒の勝率を r とすると、黒番に与えられる得点の期待値 B は $75 \times (\text{黒の勝率}) + 15 \times (\text{黒の敗率})$ となるため、

$$B = 75r + 15(1 - r) \text{ となる。}$$

同様に、白番に与えられる得点の期待値は

$$W = 45r + 105(1 - r) \text{ である。}$$

黒番と白番の期待値が等しい、すなわち $B = W$ となるのは $r = 0.75$ なので、この大手合制度では、黒番に 75% の勝率が見込まれるときに公平な制度と言える。仮に 75% より高い勝率が見込めるなら黒が有利、逆に 75 より低い勝率しか見込めないなら白が有利となる。

「囲碁の統計分析」に掲載された資料によると、棋力が同じ者がコミ無しで対局した場合、黒番の勝率が 69.2%、白番の勝率が 30.8% と推定されている⁵。この結果からは、大手合制度においては、黒番が当たることによって、やや不利になることがわかる。ただし、それほど棋士の数も、対局数も多くなかった昭和の初期、同段位の勝利は黒 75 点、白 105 点といったキリの良い数字でありながら、ほぼ公平な制度が確立されていることには驚かされる。

もう一つの問題点は、大手合制度は基本的に相対評価によって成立していることである。同段同士の集団を仮定してみれば明らかであるが、ある集団に属するメンバーの棋力が同様に向上した場合、個人の「棋力」は向上しても、「段位」は上がらない。名人という絶対的な棋力のバロメーターがあり、「名人の棋力との距離」を段位で表していた時代では起こりえなかった問題である。ただし、実際には集団内のメンバーが同じスピードで棋力向上するということは考えにくく、若干昇段しにくくなる、という程度の問題である。

⁴ 大きな変更点としては、獲得ポイントを次年に引き継ぐことができるようになったことである。これにより、期末に連勝した棋士は、その連勝部分を加えて平均点を出すことが可能となり、幾分昇段しやすくなった。

⁵ 「囲碁の統計分析」 <http://sports.geocities.jp/mamumamu0413/study/study17.html> における記述を参考にさせていただいた。他にもコミに関する議論がなされている。

4. おわりに

このように見てみると、大手合というかたちでコミ無しの対局を維持してきたことは、加藤信七段の主張した「先番の優位性の維持」および「白番の工夫の余地」といった囲碁の戦術の一側面を保持することにつながったのであろう。

しかしながら、「実力のある棋士でも一気に昇段することは難しい」というのは大手合制度の大きな欠点である。大手合制のもとでは、スムーズに昇段しても、初段から九段になるまでに十年はかかってしまう。また、昇段試験という制度上、九段になると大手合には参加できない。降段はありえないために、九段の棋士が最も多数になるという問題点も指摘された。

タイトルの獲得や挑戦によって一気に昇段することも可能であり、かつ一般棋戦の成績によっても昇段が認められるようになるという昇段基準の抜本的な改訂に伴い、大手合制度は廃止されることとなった⁶。

参考文献

囲碁の統計分析 <http://sports.geocities.jp/mamumamu0413/index.html>

高木祥一（2004）『心に残る名局・名勝負』日本棋院。

松村政樹（2013）「コミ制度に関する一考察：妥当性の検証を通じて」大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要第 15 号 201-214 頁。

⁶ 詳しく日本棋院公式 HP 昇段規定 をご覧いただきたい。
<http://www.nihonkiin.or.jp/player/rank.html>

コンピュータ将棋は疲れない

——プロ棋士 v s コンピュータソフト「第3回将棋電王戦」は4勝1敗でソフトの快勝

◎人間有利のルール変更もコンピュータソフトの牙城崩せず

昨年の第2回将棋電王戦で、トップ棋士三浦弘行八段ら5人に挑んだソフトが3勝1敗1分けて勝利したことは大きなニュースになった。この結果を受け今年は事前にソフトの貸し出しを義務づけ(その後のバージョンアップを認めない) 棋士がコンピュータの癖を研究する十分な時間を取れるようにしたこと、またハードウェアのスペック制限(スポンサー提供の同一マシン)も設けるなど、人間側に譲歩したルール変更が行われ、今回はプロ棋士が互角以上に戦えるのではないかと予想する関係者は多かった。筆者もその一人で開幕前は人間の3勝2敗、ギリギリ勝ち越すと思っていた。



<写真> 第5局の終局直後。Ponanza(駒操作は「電王手くん」)に敗れた屋敷九段(右)。2014年4月12日東京・将棋会館特別対局室

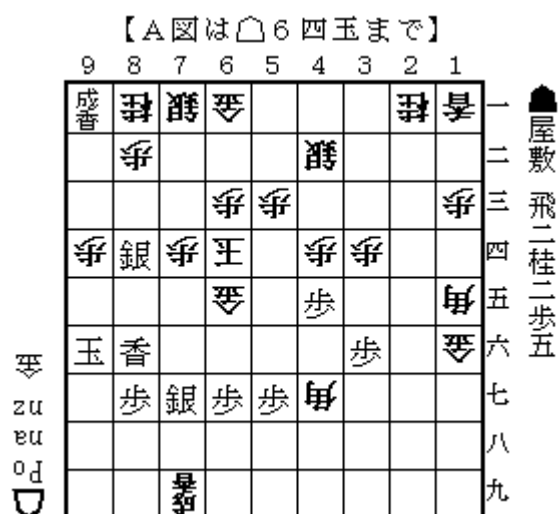
前年同様に3月から4月にかけて毎週土曜日に行われた第3回電王戦の成績は以下の通り。開幕局で期待の若手、菅井竜也五段が習甦（将棋電王トーナメント5位）の力強い中終盤の前に敗れたのは意外で、人間が十分に事前研究をしてもソフトを崩すことは容易でないこと、また昨年より一段とソフトが進化していることを思い知らされた。第3局に快勝した豊島将之七段は次代の棋界を担うプロにふさわしく、事前に1000局近くの極めて多い練習対局をこなしたということだが、それだけの研究を持ってしても仕掛けの前後は難しい局面が多かったという。

<第3回電王戦 全成績>

- 第1局 菅井竜也五段 ●—○ 習甦
 第2局 佐藤紳也六段 ●—○ やねうら王
 第3局 豊島将之七段 ○—● YSS
 第4局 森下 卓九段 ●—○ ツツカナ
 第5局 屋敷伸之九段 ●—○ P o n a n z a

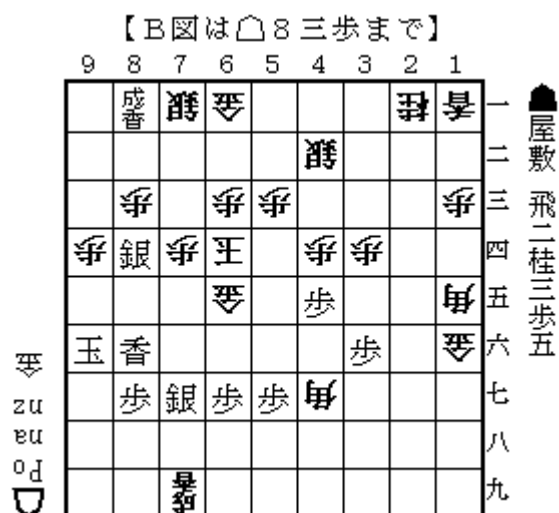
◎終盤まで互角に戦った「大将格」屋敷九段のボカ

第2局、第4局は人間が有望と思われる局面はあったが、終盤でミスが出て無念の敗戦。最終局を待たずしてソフトの勝ち越しは決まっていた。それでも大将格の屋敷伸之九段はタイトル獲得通算3期、A級通算3期のトップ棋士、意地を見せねばならない。P o n a n z a（将棋電王トーナメント優勝）に対し屋敷九段が用意した作戦は豊島七段が快勝した展開と同じ横歩取り。序盤の駒組みから中盤にかけては「人間が十分」と見るプロ棋士、関係者が多かった。中盤以降コンピュータの評価値は「ソフトやや指せる」という対照的な数字が示された。人間とコンピュータの評価は違ってもギリギリの勝負、A図は7三にいた後手玉を追い出した102手目の局面。検討陣は▲6六歩か▲4九飛で先手指せると考えていた。すでに夜戦、「勝ちになったか」と屋敷九段は一息ついたのかもしれない。



<A図 難しい中終盤を乗り切り屋敷九段の勝ちが期待された局面>

A図で屋敷九段は▲8一成香と桂を取った。一見上部開拓に役立っているようだが、結果としては1手パスに等しい手だった。検討通り▲6六歩あるいは▲4九飛なら難しいながらも人間に分のある終盤が続いていただろう。実戦は△8三歩（B図）と進み、ソフトの評価値はいっぺんに後手勝勢に振れた。▲8三同銀成は△9五金と打たれて先手玉が寄ってしまう。かといって8四の銀を取られては先手粘りようがない。わずか2手進んだだけで人間やや有望から必敗へ、まさかの転落である。



< B図 たった2手の応酬で暗転。人間の疲労がポカを招いた >

「△8三歩をうっかりしていました」と屋敷九段は局後にポカを認めた。対局開始から10時間前後経過すれば人間は脳も体も疲労する。コンピュータはプログラムが暴走でもしない限り開始時のパフォーマンスを最後まで維持できる。かの羽生善治名人（四冠）でさえ初級者でも気付くような1手詰めをうっかりして敗れたことがあった。でも間違えるから人間らしさ、勝負の面白さがあると筆者は考える。誰もがロボットのような無機質でミスのない将棋ばかり指すようになったら、ファンも喜ばないだろう。2年連続でコンピュータが勝利した電王戦、来年の開催は未定とのことだが次回があれば、少々のミスがあっても人間らしい構想力豊かな将棋でソフトを打ち破ってくれることを期待している。

K-IR (Korea Integrated Resort) の動向とオープンカジノへの展望

1. 永宗島（インチョン空港付近）

2014年春、韓国カジノ産業に変化が起きた。1967年以来初めて外資にカジノを許可したからである。IRが立地する場所はインチョン空港から僅か10分の距離の永宗島（ヨンジョンド）。インチョン経済自由区域庁の開発プロジェクトである「美緞（ミダン）シティー」に参画する。2018年に一段階オープンし2023年に完成する。外国人専用に限定されるが急増する中国人観光客をターゲットにする初のK-IR (Korea Integrated Resort) ができる。

本来、韓国政府はカジノを許可する条件として、5億米ドルの投資と特級ホテル内にカジノ施設を定めた。しかし、2008年のリーマンショックで外資が縮小され活性化のために政策を緩和した。その結果、2012年秋に5千万米ドル以上を投資する企業を対象に信用レベルと資金調達能力を事前審査し許可する制度にした。

外資側としては好条件で施行1年もたたない内に多くの外資が関心を見せた。最終的には、中国と米国の合弁会社のLOCZ 코리아と日本のユニバーサルエンターテインメント 코리아の2社が申し出たが、一定基準を下回った2社共に不適格判定の結果が出た。改めて条件を整えたLOCZ 코리아が2次審査を受けて外資として初めてカジノを運営することになった。



外資の活発な動きは韓国資本のカジノ企業に影響を及ぼす結果となった。今までIRに興味が無かった大手カジノ企業のパラダイスグループが日本のセガサミーと合弁会社を設立し、2018年「パラダイスシティー」をオープンすると発表した。韓国観光公社傘下のカジノ会社であるコリアグラントレジャー (KGL) もIR建設に加わった。2018年になると永宗島だけで3つのIRがオープンし、東北アジアに新しいカジノマーケットが誕生する。

ちなみに、事前審査制度には幾つかの問題点があった。投機性の資本が流入する可能性と従来マーケットへの影響、それと収益を得られなかった場合のオープンカジノ（韓国人出入りの可能なカジノ）への要求などが挙げられる。こうした状況下の政府は、再審する時に厳しい条件付で許可した。事前審査制度は外資初のカジノを許可したものの、ある面では韓国カジノ産業の政策を変えた契機となった。その後、政府は公募制を検討し文化観光部長官が指定するIR立地に投資規模も決める法律にした。

2. 済州島（済州空港付近）

自治体の中で済州島・釜山・全羅北道・京畿道などが積極的である。カジノを許可する観光振興法に基づいた誘致戦略で、国際空港や国際旅客ターミナルがある市、道の観光特区内にホテル

施設を持ち、国際観光客が年60万人以上の場合には許可できる。しかし、採算性が合わないために実質的な動きがあるのは済州島と釜山である。しかし釜山はセガサミーがIRを計画していたが立地の問題で止まっている。

済州島は2006年7月制定された済州特別法によって知事が許可することが出来る。他の地域は従来通りに文化観光部長官の許可が要る。こうした条件下でカジノ許可を目論むチャイナマネーが流入している。

最近、済州カジノ業界は中国観光客の急増によって黒字になった。在済州中国総領事が知事を訪ねて中国人への過度な販促行為を自粛するように頼んだようだ。済州島の特徴は風・石・女が



多いので三多島と呼ばれるがこの頃は四多島とも呼ばれる。済州に訪れる大勢の中国人観光客のためである。国際観光客の80%が中国人で前年度の181万人から2014年には250万人まで上る予測である。

現在、済州島当局からカジノ許可を待っているチャイナマネーの中で4つが確認される。その中で緑地集団（上海所在）のプランは、済州市（済州島北部）の中心街にランドマークなホテル（56階）などの大型リゾート「ドリームタワー」を建設する。カジノ施設の面積が28,000平方メートルで済州島にある8つのカジノの面積（15,000平方メートル）より13,000平方メートルも大きい。

これが従来のカジノ単一施設の国内資本カジノ業界に打撃を与えることは必至である。奔馬集団（黒竜省所在）も、済州市の遊園地（39,000平方メートル）にカジノ施設がある「奔馬イホランド」を建てる。空港や港から10分程の距離で今後の済州島の国際観光産業を大きく変貌させるに違いない。

他の2つは空港から40分の距離の済州島南部（中文団地と西帰浦市）に投資するプランである。中文団地には済州国際都市開発センター(JDC)のプロジェクト「済州神話歴史公園」がある。2014年冬、ゲンティングシンガポールと香港藍鼎国際発展有限会社（安徽省所在）が合弁会社を設立しJDCと共同でIRを建設すると発表した。関係者によると済州島が北京・上海・青島からマカオへ行くより効率的で「第2のマカオ」になる可能性が強いと言う。

西帰浦市の「猊來（ヨレ）休養型住居団地計画」にも中国系マレーシアのBerjayaグループがIRを計画している。まさに、済州島は「チャイナマネーの大襲来中」で、これからカジノ許可に特別権限を持つ済州島当局の判断が注目される。

ちなみに、チャイナマネーが済州島を投資先として関心を集めた背景には「不動産移民制度」

が挙げられる。この制度は済州島を含め5地域（全羅南道麗水市・釜山海雲台・インチョン永宗島・江原道アルペンシア）の不動産を購入する外国人に永住権を与える制度で2010年2月に導入された。その条件は地域によってそれぞれ異なるが済州島のみが実績がある。その条件は1万平方メートルの事業場内の休養コンドミニアムを5億ウォン以上で購入すれば滞在ビザ、5年以上住居すれば法務部の審査を経て永住ビザが得られる。

外国永住者362人（2013年8月基準）の中で351人が中国人であるほど多い。済州島は中国人が好む休養地で地理的にも近く、中国内の汚染問題を考えれば住みやすいからである。チャイナマネーがこうした休養施設の建設に投資しカジノ運営まで視野に入れて動いているようである。

一方、済州島内には外国人の突然の増加により否定的な認識が広まっている。まず経済的な問題として中国人観光客から落ちる収益が地元に戻らないことである。大半が中国人の運営するホテルやレストランを利用するためである。次は不透明な資金。ある企業の資金出先が税避難先として知られている「バージンアイランド」であった。勿論チャイナマネーの全部が悪いわけではないが、こうした資金は開発より投機目的の可能性が強く見られ、地元には弊害を与えることは必至である。環境問題も大きい。大型リゾート建設によるスカイラインの破壊の恐れがある。また、外国人に土地が奪われるという心理的な不安もあると思われる。

済州島当局は近年になってやっと国際観光産業が活性化して来たが、波のように流入する外資の選別に悩むのであろう。地域振興に外資誘致は大事であるが、地元の意見も反映したバランスのあるカジノ政策を期待したい。

3. 2番目のオープンカジノ

韓国社会ではカジノについてイメージが悪く1番目のオープンカジノのカンウォンランドは社会問題のシンボルでも扱われている。こうした厳しい環境下で2番目のオープンカジノの成立はかなり難しい。その為には、社会内部の認識変化しかないと思われる。その中で永宗島や済州島のIRプランは一つの契機になるに違いない。IRという新しいフレームからギャンブル色を薄くさせ肯定的な世論の形成が期待できる。

今も2番目のオープンカジノについてカンウォンランドカジノや地域住民（江原道）、従来の公営ギャンブル業界の反対が強い。政府にとってこのような社会的に敏感な 이슈は触りたくない。それも朴政権の死活がかかると認識している程である。

「オープンカジノはとっても敏感な 이슈であるため、外資が要求するから許可することが出来るものではない。そのためには、社会的に充分な公論化や国民的な共感形成が先行されなければならない立法も必要である」（文化観光部担当局長、2014年春）

通例を見ると敏感な政策は政権末期に決まることが多い。朴大統領の任期が終わる時期は2017年末でK-IRが初オープンする年である。この頃、日本でのJ-IRも熟して行くのであろう。さらに、2025年に期間満了する1番目のカンウォンランドカジノの延長問題を議論する年でもある。おそらく東京オリンピックからも影響を受けると思われる。2020年頃には2番目のオープンカジノが成立するかも知れない。

球ころがしは生きていた

1. はじめに

歴史の中には名前だけで実態のわからないゲームが数多く存在している。中国の『隋書』の東夷伝倭人条には「倭人は碁博、握槊、樗蒲の戯を好む」とあり、この碁博は囲碁を、握槊は盤双六のことだとももの本には書いてある。書いている人間は古典文学の専門家かもしれないが遊戯の専門家ではなく、これは推測にすぎない。樗蒲に至っては単にさいころのゲームとしてあるものが多い。江戸時代以降さいころを1個つかうちょぼいちというゲームがあるので、これと似たようなものだろうという発想だろう。中国の古文書を調べれば古代に樗蒲という遊戯があったことがわかる。遊戯法は略すが、こちらと同じと考えるべきだろう。また『源氏物語』には「韻塞」「偏継」、『枕草子』には「てうばみ」、『徒然草』には「攤」などという遊び登場する。解釈は諸説あるががいずれも詳しいことはわかっていない。古代や中世のものではしかたがないと思うが、近代のものでもわからないものがある。

2. 球ころがし

作家、広津和郎（明治二十四（1891）年～昭和四十三（1968）年）の『遊戯場』（大正十年）という短編小説には「球ころがし」なるものが登場する。

「浅草公園の活動裏を歩いた人は知っているだろうが、その辺には射的とか引っかけ釣とか、そうした低級な遊戯場が並んでいる。それ等の間に交って球ころがしと云うのがある。無論普通の紳士向けの撞球ではない。」

広津はかなり凝っていたようで、昭和二年の『銀座と浅草』では、

「浅草は6，7年前に屢々出かけて行った。（中略）その中に、自分は最もとぼけた遊戯、球ころがしなるものに、へんにおもしろみを感じてしまったのである。（中略）自分は毎日毎日、何という事なくそこに通って行った。自分にとっては活動写真も興味が無く、オペラも興味がないので、浅草の興味は、ただその球ころがし屋一つにかかっていた。」

などと書いているし、大正十三年九月三日の読売新聞には「余技さまざま」という欄に広津が採り上げられ「(絵)の次が浅草での球転がしの研究、奥山切つての上手と称されたが、そのため球転し屋が破産しはしないかと心配の余り中止、従つてこの方面では球屋の主人となる資格充分である」と書かれている。

久保田万太郎（明治二十二（1889）年～昭和三十八（1963）年）の「浅草風土記」にも、

「小学校は浅草小学校へ通った。（中略）朝倉屋の路地を抜け出た私は、そのまま泥溝に沿って公園の外郭を真っ直ぐに歩いた。いまのパウリスタの角Lを右に切れてーその左っ角の大鹿という玉ころがしがあつた。ーいうところのいまの「でんぼいん横丁」を「仲



【図1 余技さまたま （読売新聞 大正十三年九月三日）】

見世」へ出たのである。」

とある。

また大正十五年に書かれた萩原朔太郎（明治十九(1886)年～昭和十七(1942)年）の「球転がし」という詩にも、

「ふと、ある賑やかな市街の裏通り、露店や飲食店のごてごてと竝んでゐる、日影のまぶしい横町で、私は古風な球転がしの屋臺を見つけた。」

とある。球転がしは露店の遊戯と言った様子で文学に登場する。いったいどのような遊戯だったのだろうか。

新聞にも、いくつか玉ころがしという記事が出ている。

「○百余名の捕縛 表に飲食店の看板を掲げ置き内実玉ころがしをして多分の金銭勝負をしているとの事を聞き込まれ同署より出張して勝負最中斯く捕縛拘引されしとのことなり」（読売新聞 明治二十二年九月二十八日）

これは明らかに違法な賭博である。

「●令嬢気質（玉ころがし） 山崎某の愛嬢ふさ子（十五年）は（中略）店先に人山築けるは何事と二人は足を止めて内を覗けば口先むまき玉ころがしサア／＼タツター銭で置時計も取ればランプも取れる何でもかんでも転がり次第中り次第（以下略）」（読売新聞 明治三十九年五月十七日）

と、良家の令嬢が下校時に球転がしを行い、賞品を持って帰って母親からきつくしかれたという記事が出ている。これは賭博ではなさそうだが、品の良いものでもなさそうである。

昭和三十三年五月二日の読売新聞には、

「現職警官二十四人が玉ころがしトバク経営者呉盛（^五）（贈賄罪で起訴）ら数人の業者から金品やもてなしを受けていた」

という記事がある。この後ろには玉ころがしの解説が書かれている。

「“玉ころがし”とは盤に三十六ある穴のなかに玉をころがして勝負するトバク」

とある。ボウリング式のゲームで穴が36個とは多過ぎるように思える。36ある盤に玉を転がすゲームと言えば、ルーレットのことではないだろうか。そう考えると、新聞記事にある賭博の玉ころがしは皆ルーレット形式のものではないかと考えられる。従って、新聞記事にあるようなギャンブル性の高い、ルーレット的なものと、広津和郎、萩原朔太郎、久

保田万太郎の書いた屋台の遊戯的なものと複数あったと考えるべきだろう。

『明治世相編年辞典』に「東京府 12 年 6 月の営業税雑種税賦課規則改正を布達」として「玉突き場月一元五〇銭、揚弓場月七五銭、吹矢場月五〇銭、室内射的場月五〇銭」などと共に「玉転がし場月五〇銭」とあるところから、違法な賭博ではなく純粋に遊戯場として営業されていた球ころがしがあったことは間違いない。

昨今、球ころがしと言えばボウリングだろうが、ボウリングが日本に入ってきたのは幕末の 1861 年である。当然今のような機械的なものではなく、ピンの数も今のような 10 本ではなく、ナインピンと呼ばれる 9 本のものであったと考えられる。明治二年には神戸に日本初のボウリング場が誕生したらしい。はたして広津が凝った球ころがしとは、ボウリングだったのだろうか。

広津和郎の『銀座と浅草』では

「半間に一間の台に、穴が幾つか開いていて、それに『敷』とか『島』とか『朝』とか『日』とか書いてある。それに球を突き入れては、『朝』と『日』とに入れば朝日一個が取れ、『敷』『島』に入れば、敷島が一個取れると云ったような遊戯である。」

とあり、『遊戯場』でも、

「幅三尺ばかり長さ一間ぐらいの長方形の球台が、射的と並んで向う下りに据えてある。その木造の球台の表には、小さな穴がいくつも穿いていて、その穴ごとに「敷」とか「島」とか「朝」とか「日」とか云う文字が記されている。他に五個の紫檀の小さな球があつて、それをキューで、その穴に狙いをつけて突っ込むのである。

とほぼ同様の表現である。文章から推察すれば、ボウリングのようなレーンがあり、球を手で転がすのではなく、ビリヤードのようにキューで突くようである。レーンの先には穴があいていて、そこに文字が書いてるわけである。一方、萩原朔太郎の『球轉がし』では、

「たちまち、若々しく明るい声が耳に聞こえた。蓮葉な、はしやいだ、連れ立つた若い女たちが来たのである。笑ひながら戯れながら、無造作に彼女の一人が球を投げた。」

とある。これは手で投げているのだろう。どうやら 2 つの種類があったようである。いずれにせよ何となく想像はできるが、ボウリングとも異なり、現在の日本にはないゲームである。

はたして海外ではどうなのか。手掛かりを求めて球を使う遊戯の歴史を探った。

3. 世界の球戯

ボウリングのルーツは九柱戯である。九柱戯は中世にイングランドで遊ばれたゲームで、スキットルと呼ばれる木製の柱を菱形に九本立て、球やチーズと呼ばれる塊を投げたり転がしたりして倒すゲームであった。何種類かあったようで、転がすものや投げるものがあった。その歴史はかなり古く、紀元前のエジプトや古代ローマの時代からあったと考えられている。

投げるゲームと転がすゲームは結構入り組んでいる。屋外で球を転がして他の球の近く

に止めるローン・ボウルズというゲームがかなり古く、13 世紀頃には遊ばれていたようである。現在も遊ばれているほか、これを改変したペタンクというゲームも人気がある。



【図2 ナインピン】



【図3 ローン・ボウルズ】



【図4 ペタンク】

手で投げるのではなく棒でたたいて転がすようにしたのがトロッコというゲームで、ここからポール・モールというゲームが生まれ、クロッカーという名称に変わった。これを少し変えたのが日本生まれのゲートボールである。



【図5 ポール・モール】



【図6 クロッカー】



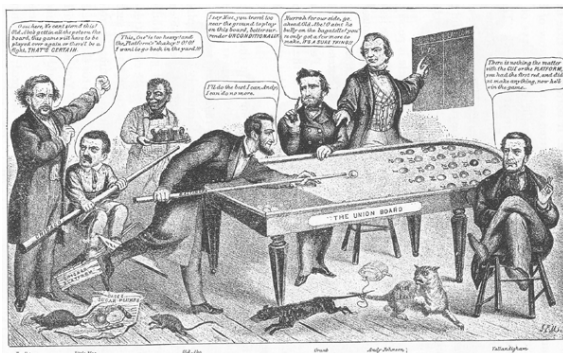
【図7 シャッフルボード】

棒で叩くのではなく、棒で突くというゲームもある。球で無く、円板を突いて点数のついたエリアに止めるのがシャッフルボードというゲームがあり、これらを室内で遊ぶように変えたテーブル・シャッフルボードというものも存在する。

屋外で球を突くゲームは14～16世紀に流行っていたようだが、17,8世紀になると、ビリヤードと呼ばれる屋内用のゲームとなった。現在ビリヤードというと、平らなテーブル上で球をキューで突くものが一般的だが、ビリヤードの種類はそれだけではない。的当てや穴入れなど、目標物のあるものなど様々な種類のビリヤードがあったのである。特に一人用の玉突きゲームはバガテルと呼ばれた。

4. バガテルとビリヤード

リンカーンがバガテルをしている風刺絵がある。台の先の方には点数の付いた窪みがたくさんある。広津和郎の『銀座と浅草』に「突き入れる」とあることから、これが広津の書いた球ころがしに非常に近いものと言えよう。海外の骨董品店のウェブサイトでも同じような台を見ることができる。



【図8 バガテルをするリンカーン(1864)】



【図9 骨董バガテルボード】

リンカーンの絵のような一人用のビリヤードはその後、打った球が自動的に帰ってくるように台が手前側に傾けられ、球の打ち出し場所も固定化されたゲームになった。日本には昭和初期に持ちこまれコリントゲームという名称でヒットした。またバガテルはアメリカで業務用に機械化され、球の打ち出しはばねを用いたものとなり、盤上の穴で球を揃えるビンゴボールなるものが生まれた。日本ではアレンジボールやラッキーボールなどと呼ばれる。また日本ではコリントゲームを業務用に機械化したスマートボールなるものが生み出され、アメリカではボードに落ちてきた球を打ち返すフリッパーという装置が付けら



【図10 コリントゲーム】



【図11 ラッキーボール】



【図12 スマートボール】

れて、ピンボールマシンと言う名称で大人気となった。それらのゲームもビデオゲーム隆盛の昨今、ほとんど見る機会がない。

さて球を転がす室内ゲームだが、機械化されていないレクリエーションゲームとして残

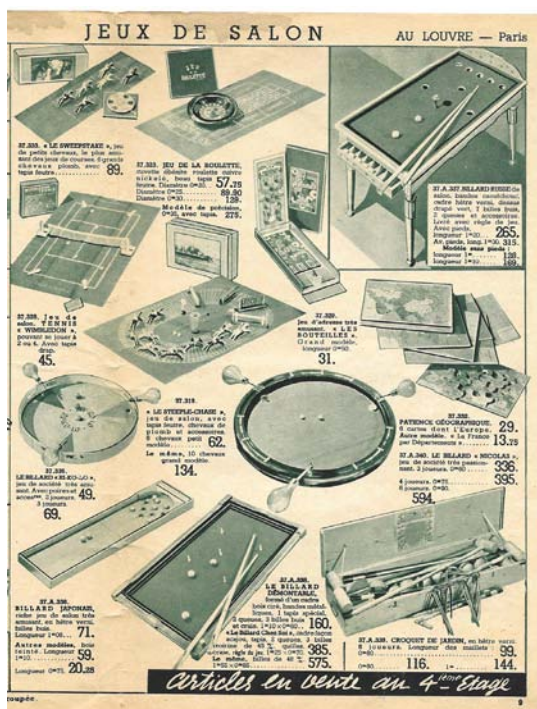
っているのではないかと体を使う室内遊戯の仲間を尋ねて行くと、フランスで面白いものが見つかった。フランスではこういった類のビリヤードの仲間にはビリヤード+αの名前が付けられている。ペルシャ発祥と言われる円板を指ではじくカロムはインド風ビリヤード、テーブルシャッフルボードはオランダ風ビリヤード、われわれが普通に言う球をキューで突くビリヤードはバルティック風ビリヤードといった具合である。ロシア風ビリヤード、イギリス風ビリヤードがあり、そして Billard Japonais（ビヤール・ジャポネ：日本風ビリヤード）というものがあつた。



【図 13 カロム】



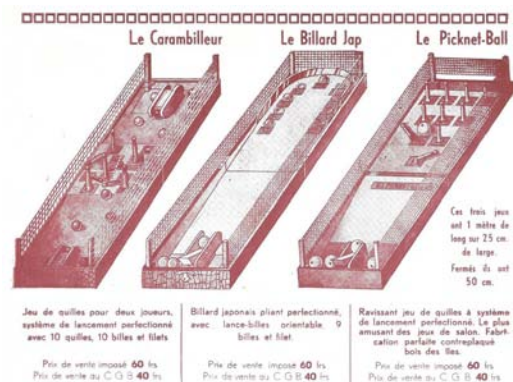
【図 14 テーブルシャッフルボード】



【図 15 玩具の広告（左下隅に日本風ビリヤードがある）】



【図 16 カジノの日本風ビリヤード】



【図 17 ビリヤードの広告（中央が日本風ビリヤード）】

5. 生きていた球ころがし

そしてそれは現在も遊ばれていた。手で転がすものがほとんどのようだが、キューで突く遊び方もあるようである。まさに広津の『遊戯場』、萩原の『球転がし』に登場する球ころがしである。デザインもルールも固定されたものではなく、いくつかの種類があるし、屋外で地面を使い、点数盤のみ傾けて置き穴に球が入るようにしたシンプルなものもこう呼ぶようである。道具は販売もされ、ネットではあちこちで遊ばれている様子が見られる。球転がしは遠い異国の地で生きていた。



【図 18 日本式ビリヤード 1】



【図 19 日本式ビリヤード 2】

しかしなぜこれを日本風ビリヤードというのだろうか。インターネットのサイトを見ても「日本風とはあるがフランスオリジナルのゲーム」と書かれている。広津がはまった大正期、球転がしを見たフランス人が母国へ帰って、これといった名前のなかったこのゲームに「日本風」という名前を付けたのではないだろうか、と根拠もないのに勝手に考えてみたのだが、はたしてどうなのだろうか。これから本格的に調べてみたいものである。せっかく日本風と言う名前がついているのだ。復刻させてフランス人に、「日本に行ったら『日本風ビリヤード』があったよ。やっぱり向こうが発祥なんだ。」などと誤解されてみるのも一興ではないだろうか。

執筆者紹介

美原 融	大阪商業大学総合経営学部教授 大阪商業大学アミューズメント産業研究所所長
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主任研究員
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

『IR＊ゲーミング学会ニュースレター』 No.28

2014 年 6 月 30 日

編集・発行 IR＊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