

# IR\*ゲーミング学会 ニュースレター No.32

## *Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.32*

### [記事]

ギャンブルと法

生活保護者の賭博遊興は認められるべきか、禁止されるべきか、  
果たしてどうあるべきか？

美原 融 1

ゲーミング・ギャンブリング、遊び

佐々木 一彰 6

AI の進化と囲碁の魅力

松村 政樹 8

鳥刺し遊戯の正体

高橋 浩徳 12

カジノ産業と感情労働、そして「おもてなし」

梁 亨恩 17

カジノと航空機

ーカジノオペレーターのプライベートジェットー

谷岡 辰郎 21

### [掲示板]

第13回学術大会・総会 開催日程のお知らせ

## 生活保護者の賭博遊興は認められるべきか、禁止されるべきか、 果たしてどうあるべきか？

生活保護者制度とは、資産や能力等全てを活用してもなお生活に困窮する者に対し、困窮の程度に応じて必要な保護を行い、健康で文化的な最低限度の生活を保障し、その自立を助長する公的扶助制度<sup>1</sup>である。2015年7月の時点で、生活保護者は全国に216万5378人（162万8905世帯）存在する<sup>2</sup>。税金によりこれらの人達の生活を支えているわけで、その維持は国・自治体にとっても国民にとっても大きな負担になる。地方自治体の福祉事務所がケースワーカーを通じ、これらの被保護者を指導し、自立を促す仕組みとなっているが、昨年来、被生活保護者によるパチンコ遊興の問題が、一部自治体において大きな社会的・政治的問題となった。問題となったのは兵庫県小野市、並びに大分県別府市、中津市の事案である。

小野市の事案は同市が2015年議会に提出し、同年4月に可決された「生活給付制度適正化条例」で被保護者に対し、給付された金銭をパチンコ、競輪、競馬その他の遊技、遊興、賭博等に費消してはならないことを取り決め、市民に対し、受給者のかかる行動に関する情報提供を義務付ける内容になる<sup>3</sup>。生活保護者が、生活保護費で遊興や賭博にふけることを条例で禁止し、監視や制裁を規定する内容になり、これでは人権侵害ではないか、生活保護者であっても節約をして、その枠内で遊ぶ権利は正当化されるべきとする議論が生じた。

一方、別府市、中津市の事案は、指導にも拘らず、生活保護者がパチンコホール等にて遊興することが頻発し、度重なる遊興をしている受給者から誓約書<sup>4</sup>を提出させていた。そ

---

<sup>1</sup> 生活保護法（昭和25年5月4日法律第144号）

<sup>2</sup> 厚生労働省2015年7月公表数値

<sup>3</sup> 兵庫県小野市「生活給付制度適正化条例」

第3条第1項「受給者は、偽りその他不正な手段を用いて金銭給付を受けてはならないとともに、給付された金銭を、パチンコ、競輪、競馬その他の遊技、遊興、賭博等に費消し、その後の生活の維持、安定向上を図ることができなくなるような事態を招いてはならない」

第5条第3項「市民及び地域社会の構成員は、受給者に係る偽りその他不正な手段による受給に関する疑い又は給付された金銭をパチンコ、競輪、競馬その他の遊技、遊興、賭博等に費消してしまい、その後の生活の維持、安定向上を図ることに支障が生じる状況を常習的に引き起こしていると認めるときは、速やかに市にその情報を提供するものとする」

<sup>4</sup> 下記の如き内容になる「別府市福祉事務所長殿 私は生活保護者として、別府市福祉事務所より、常に能力に応じて勤労に励み、支出の節約を図り、その生活の維持、向上に努めるよう指導指示を受けていたにもかかわらず、これに違反し、パチンコ、競輪場に立ち入ったことは、まじめに努力している他の被保護者に迷惑をかけることになり、誠に申

の後もケースワーカーが定期的にパチンコホール等を巡回・監視し、遊興が露見した受給者に対し、制裁措置として指導指示書<sup>5</sup>に基づき一部生活保護費を減額する行政処分を行ったため、これが大きな問題となった。給付差し止めは憲法違反、人権侵害ではないかとする議論になる。もっとも別府市では（給付差し止めは最近のことだが）誓約書を提出させ、監視する行為は既に 25 年間に亘り実践してきたとのことであり、同様の指導は他の自治体でも実施している模様だ。一方、厚生労働省並びに大分県は、かかる給付減額は不適切と判断し、2016 年 3 月 11 日両市は今後このような調査とペナルティーは実施しないことを表明し、問題は沈静化した<sup>6</sup>。

もっともいずれのケースも本質的な課題は何ら解決されたわけではない。生活保護者が税金を原資とした給付金でパチンコ等の遊興あるいは賭博行為等に費消することが許されるのかという課題である。法律上、生活保護費の用途には何らかの制限があるわけではない。生活保護者が、節約して、生活設計をするのは個人の自由、貯めた金の一部でタバコを吸おうが、酒を飲もうが、パチンコに行った所で何が悪いのだ、遊ぶ権利も憲法で保障された基本的な人権の一つで規制されるべきではないし、生活保護費支給差し止めにはいたっては憲法違反、法律違反と主張する人権派弁護士がいる。一方、生活保護法は被保護者の義務として、「能力に応じて勤労に励んだり支出の節約を図ったりするなどして、生活の維持・向上に努めなければならない（第 60 条）」とし、その趣旨からすれば、いたずらに遊興の為に生活保護費を費消することが望ましいとは到底いえない。かつまた社会一般の通念あるいは国民感情からすれば、生活保護者がかかる費消にふけることが好ましくないことは当たり前であろう。

「何もすることがないから」、「暇つぶしと偶々金銭があり、近くにパチンコ店があるから使ってしまう」、「金があれば行きたくなる」等がパチンコ遊興に至る動機のようなが、「孤独からくる遊興へのほまり」は、単純に病的依存とも言い切れない複雑な事情があることも事実のようだ。自立のための適切な指導・カウンセリングが必要であることは間違いなが、いずれの自治体も、ケースワーカー自体は限られた財源、資源の下で真摯な対応をしているように見受けられ、対象者数が多い場合、月一回や隔月一回の訪問調査等ではきめの細かい指導やカウンセリングを行うことは、実際は難しいといえる。

---

し訳ありません。今後は法第 60 条を遵守し、もし違反した場合は保護廃止されても異存はありません。」生活保護法第 60 条とは「被保護者は常に、能力に応じて、勤労に励み、支出の節約を図り、その他生活の維持、向上に努めなければならない」旨の規定である。

<sup>5</sup> 生活保護法第 27 条第 1 項は保護の実施機関による指導又は指示を規定する。一方同 2 項は、「指導又は指示は被保護者の自由を尊重し、必要最小限度に止めなければならない」とある。行政手続的には誓約書、その結果としての指導・指示をしたもので適法な手順といえるが、一端給付決定された生活保護費を行政が削減すること自体は、最小限度を超え、適切な行為と言えるかに関しては大きな懸念が残る。もっとも市民の過半は、より厳格な措置が取られるべきとする意見のようである。

<sup>6</sup> 2016 年 1 月 6 日（現在民進党の）初鹿明博議員が、別府市の問題につき「生活保護の被保護者への指導等に関する質問主意書」を政府に提出したが、1 月 19 日付内閣総理大臣答弁書は、一般論として「指導は可能」、「保護の変更、停止または廃止はできるが、被保護者の状況を適切に把握した上で実施すべきもの」とし、要領を得ない官僚的回答となっている。一方、別府市、中津市に対する厚生労働省・県の指導は政府正式見解とは異なる本音に近い行政指導で、あくまでも自治体による適切な判断を促したものと判断できる。

本来考慮すべきは、自立を促す適切なカウンセリングと共に被保護者を指導し、遊興の為の遊興は(自立し、自らの稼ぎでこれができるまでは)できる限り慎むことを徹底すると共に、かかる施設には立ち入らない様に指導していくことにある。「入れさせない、やらせない」ことが徹底できれば問題は生じえない。もっとも誰もが、自由に立ち入り、遊ぶことのできる、かつどの町にもあるパチンコホールでは、到底入場を規制することはできない。勢いケースワーカーが監視する、あるいは市民に通告させる等の監視社会的な動きが生じてしまうのだがこれも本末転倒のような気がする。ケースワーカーの仕事はパチンコホールに出向いて被保護者がいるかいないかを監視して施設を回ることではあるまい。かつ制裁をもって自制を促すとなると、これまたおかしな方向性になってしまう。依存症対応のカウンセリングを徹底することも、これだけではまず解決策となりえない。

パチンコですらかかる問題が生じてしまうのだが、では現在国会で審議途中にあるカジノ施設がもし、我が国で実現したとするならば、生活保護者によるカジノ施設への立ち入りや遊興はどう扱うべきであろうか。規制すべきなのか否か、果たして規制することが適切か、できるのか、また例え規制するにしてもどう規制できるのかという疑問が生じてくる。パチンコホールは全国に1万993ヶ所<sup>7</sup>もあるアクセスの極めて良い庶民の遊興施設で、これと全国数ヶ所しか設置されない賭博施設としてのカジノとを比較すること自体かなり無理がある。かつ遊技と賭博を混同することは、別の問題を引き起こしかねない。但し、類似的事象が生じることは間違いなく、予めその対応や制度的措置を取り決めておくことが制度設計上求められることになるといってもよい。いくつかの手法が考えられるが何を何処までやるかという極めて政治的、政策的な選択肢になる。大きく分けると二つの方法がある。即ち、

#### ① 生活保護者を法律上の欠格者とする。

制度上生活保護者を欠格者として定義し、カジノ施設への立ち入りも遊興も禁止する考えとなる。特定施設への入場を生活保護者に限り法により規制することが我が国の制度上できるのか、果たしてかかる考え方は適切かという法的な課題が生まれる。かつ、例え欠格者として定義しても、その実効性をどう担保できるのか(対象者をどう特定化し、施設から排除するのか)、カジノ事業者にその排除をどう義務づけることができるのか、そもそもこれはできるのか等が制度設計上の課題になってしまう。事業者が不特定多数の顧客から法律上の欠格者を特定し、排除できる権能と仕組みが無ければ制度として機能しないからである。シンガポールでは、国の給付金の庇護をうける主体は制度上の欠格者として定義<sup>8</sup>され、入場に際しては全ての国民が国民IDカードを提示せざるを得ないため、生活保護者等

---

<sup>7</sup> 日遊協 2015 年公表データ

<sup>8</sup> シンガポールカジノ管理法第 165 条

の欠格者はこの段階で自動的に特定化され、完璧に排除できる仕組みと体制が採用されている。勿論我が国でもマイナンバーを利用すれば類似的な仕組みはできる。但し、別途制度的措置が必要になると共に、個人情報取り扱いを巡る様々な課題が噴出することは間違いなく、ことはそう単純ではない。このハードルは高い。

② 生活保護者を社会通念上カジノ施設での遊興は好ましく無い主体として、施設利用約款により欠格とし、私法上の枠組みの中で入場を規制する仕組みを考える。

制度上の欠格者とはしないが、社会通念上、生活保護者によるカジノ施設等の賭博場への立ち入り、賭博行為への参加は好ましくないという立場から、カジノ施設側でこの入場を拒否することを前提に、施設利用約款で欠格とし、実質的に立ち入りを拒否できる仕組みを構築する考えになる。ではどう対象者を特定化し、排除できるのかという点が課題になるが、この部分に関しては行政の参加も必要だ。自治体が新たな生活保護者に対する給付を決定する際に、あるいは既存の生活保護者に対しては任意の時点で、好ましく無い施設には立ち入らないことの誓約と共に写真を含む個人情報を関連事業者に開示することの同意を取得し、自治体が事業者に個人情報を提供し、カジノ施設側で顔認証技術を用い、入場時点で対象者を特定化し、その入場をブロックすることになる。日本の最先端 ICT 技術を用いれば、顧客にとっても負担の無い形で、不適切な主体を入場時点で施設から排除し、問題の根を絶つことは十分可能であろう<sup>9</sup>。

本来遊興は自己責任で為されるべきものであり、これに対し過度の規制をすることは適切であるとも思えない。但し、賭博遊興は、遊び方次第では大きな金銭消費を伴うものである以上、遊ぶ人自体が健全で自己責任と自制心をもっていない限り、リスクの大きい遊興であることも事実だ。カジノ施設側にとっても、問題を将来引き起こしかねないリスクのある主体や、社会通念上、好ましく無い主体、あるいは潜在的にリスク性向の高い主体等は、好ましい顧客であるとは言い難く、自らが定める施設利用約款を根拠とし、排除の対象にすることが理に適っているといえる。この様に、問題がありうる顧客を物理的に排除することが本来あるべき解決策なのだが、生活保護者のみならず、未成年を含む制限行為能力者、自己破産、個人民事再生、任意整理等の対象者、賭博依存症患者等、社会通念上排除されることが好ましい主体は数多い。もっとも単純に排除できる主体（未成年）もあれば、単純な形で個人の自由な行動を規制できにくい主体や分類（自己破産者等）もある。どこで線を引いて、如何なる規制や排除の対象にするかは政策的な選択肢になり、政治的な判断も必要になる。かつまた、何を何処まで規制することが国民にとっての許容度の範囲なのか、遊興賭博に関しては有効であっても、ではパチンコはどうするのか、これらの問題に関し、民意は何処にあるのかに関しては、慎重な判断も必要になる。

<sup>9</sup> 全顧客に対し顧客カード作成を義務付け、この段階で写真情報を含む個人情報を取得し、顧客の同意取得を下に、官民が各々保持する好ましくない顧客データと各々別個に照合し、欠格者を特定化するという手法も不可能ではない。但し、顧客に対し強制することは営業的に好ましく無いと事業者から反発を食らう可能性もある。

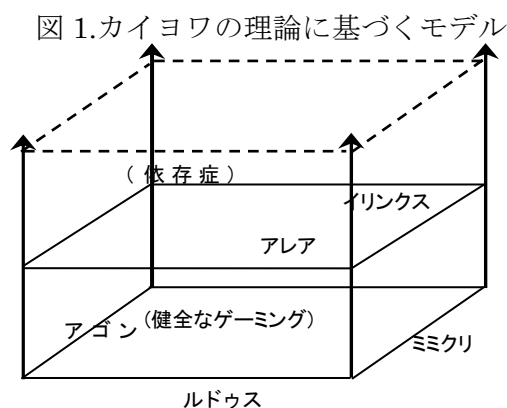
「遊ぶ」ことに対する規制はどうあるべきなのか、様々な議論が生じる余地がここにある。

## ゲーミング・ギャンブリング、遊び

ゲーミング・ギャンブリングにせよ、ゲームにせよ、それらの中間にあらうと思われるものにせよ決して「仕事」ではなく「遊び」であることには間違いない。では、「遊びとは何だろうか？」と問われた場合、なかなか一般には明快な答えが出せない場合が多いように思われる。日常的に「これは仕事だから」もしくは「これは遊びだから」といった言葉はよく使用しているにもかかわらずである。「これは仕事だから」といった場合、「真面目にやらなければならない」「嫌なことでもやらなければならない」「仕事の対価として金銭を受け取っている」という意味合いを持っており「これは遊びだから」といった場合、「真面目にやらなくてもよい」「嫌なことはしなくともよい」「金銭を払って遊びに参加している」という意味合いを持っているように思われる。

「仕事」は最終的には「仕事の対価として金銭を受け取っている」という言葉に集約されるかもしれないが「遊び」についてのモデル化は一般的にはあまりされていなかった。特にゲーミング・ギャンブリングについてはほとんどされてこなかった。そこで筆者は「遊び」について理論的検討を加え、ゲーミング・ギャンブリングのモデル化を行うにあたって、もはや古典となったフランスの社会学者、Roger Caillois（ロジェ・カイヨワ）の「遊び」についての理論を用いてこれまでいくつかのモデルを提示してきた。

カイヨワは「遊び」を二つの尺度と四つの種類に分けて分析を行っている。二つの尺度とは、Ludus(ルドゥス)といった規則に縛られた尺度であり、もう一つの尺度はそのルドゥスとは対極の Paidia（パイディア）であるとし、それは、規則に縛られない騒ぎや気晴らしという尺度であるとした。また「遊びの種類」であるが第一に技術がモノをいう遊びである Agôn(アゴン)、運がモノをいう遊びである Alea(アレア)、マネの遊びである Mimicry（ミミクリ）、そして眩暈の遊びである Ilinx（イリンクス）である。そして、それらの理論を元に筆者がゲーミング・ギャンブリングそして「遊び」全体についてのモデル化を行ったのが以下の図1である。



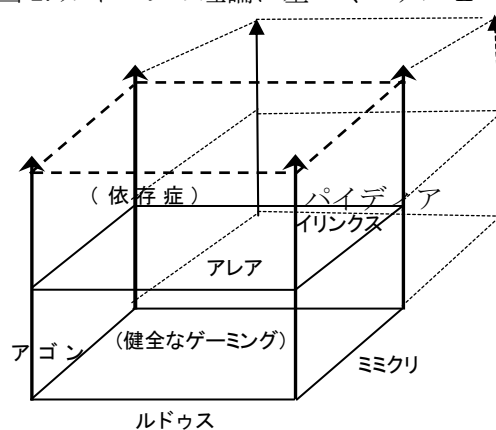
(出所) 佐々木(2011,p.44) 図表 3-5

この図1で表せる立方体の体積が顧客に提供することができる「楽しみ」の総量である。

顧客に提供することができる楽しみの総量を増すという事は顧客をそれだけ誘引できるという事であるのでゲーミング・ギャンブリングの提供業者は可能な限り図 1 の立方体の体積を増加させることを試みる。しかし、高さを表すイリンクスの部分をあまり高めるわけにはいかない。あまりに高めてしまった場合、顧客が依存症に陥る可能性があるからである。したがって、立方体の底面の面積を増すことを考えざるを得ないわけであるが、運の面であるアレアの要素を増すこと（線の長さを伸ばす）ことは法的規制の面等より困難が伴う。またルドゥスの要素を増すこと、アゴンの面を増すことも法的規制の面等より困難が伴う。しかしながら、法的な規制等を変更することが可能であるのであれば、細かい技術的な要素を入れていって（技術がものをいうゲーミング・ギャンブリングの要素を強める）これら二つの線の長さを伸ばすことが可能である。法的な変更を伴わず、事業者側が取り組むことができる要素はマネの要素であるミミクリの要素を増大することであり、それは、各種スロットマシン等にもう既にかなり取り入れられている「アニメーション」「映画」「物語」のキャラクターが登場する演出が最も理解されやすい例であろう。

また、海外の IR におけるノンゲーミングの強化の流れにおいてもこの図 1. のモデルが応用可能である。ゲーミング・ギャンブリングは厳しい規制の面であるルドゥスが必要不可欠であるがノンゲーミングに関しては、そのルドゥスの対極の概念であるパイディアの側面を増大することが可能であり、以下の図 2 の破線で示した部分の容積を増すことが可能である。ゲーミング・ギャンブリング施設の他にノンゲーミングの施設を強化する際にはカイヨワが主張するところのゲーミング・ギャンブリングを構成する「遊び」以外の要素の検討が必要であることは間違いがないだろう。

図 2. カイヨワの理論に基づくモデルⅡ



(出所) 佐々木 (2015, p. 14) 図 4.

#### 参考文献

- Caillois, Roger (1967) *Les Jeux et les Hommes*, Édition Revue et Augmentée. Gallimard.  
 (多田道太郎・塚崎幹夫訳 (2004) 『遊びと人間』 講談社学術文庫).  
 佐々木一彰 (2011) 『ゲーミング産業の成長と社会的正当性-カジノ企業を中心に-』, 税務経理協会.  
 佐々木一彰 (2015) 「カジノを駆動部分とした IR における Club 産業のホスピタリティ側面の検討」『日本ホスピタリティ・マネジメント学会誌 24 号』 日本ホスピタリティ・マネジメント学会.



## AI の進化と囲碁の魅力

2016 年 3 月 9 日、知的ゲームによる人工知能（以下、AI）と人間との対戦の歴史に、大きな転換点が訪れた。世界でも有数のトッププロである、韓国棋院のイ・セドル氏に、ディープマインド社の「アルファ碁」が勝利したのである。後述するように、囲碁は盤面の変化の数が他のゲームに比べても多く、AI が勝利することは難しいと考えられてきたからである。

さらに聴衆を驚かせたのは、「AI は時折、従来では悪手とされてきた手を打つ」にもかかわらず、「イ・セドル氏にこれといった敗因が見当たらないこと」であった。このことは、私たちがこれまでの経験によって培ってきた「常識」が正しいかどうかを疑わざるを得ないことを示唆した。

本稿では、従来は有用であると考えられてきた囲碁の戦略が、AI との対戦では意味を持たない（あるいは盤上に現れない）ことが起こり得るのではないかと考えた。囲碁の戦略を再構築する必要があると主張するのではなく、人間対人間であれば有効であった従来の戦略が、対 AI には役立たないとしても、実は囲碁の魅力に大いに貢献していることを示そうというものである。

人間は、盤面を見渡して、着手可能な場所を全て吟味するようなことはしない。序盤における一線・二線<sup>1</sup>やさまざまな愚形<sup>2</sup>など、「着手することはない」と判断したところは、そもそも着手の候補に入れない。さらに、これまでの経験を加味して「良さそうな点」を導き出す。つまり、特に序盤において人間は、従来の経験、価値観を基準に考えるのに対し、AI は「勝つ確率が一番高いのはどの手か」を基準に着手を決める。この両者は似て非なるものであることを以下で見てみよう。

これまでさまざまな知的ゲームで AI と人間を対戦させようという試みが続いてきた。チェスでは 1997 年に当時のチャンピオン、ガルリ・カスパロフ氏に、IBM の「ディープブルー」が勝利をおさめたことで話題になった。

日本における伝統遊戯の将棋と囲碁は、研究者の次の「ターゲット」になる。チェスにおける盤面の変化の数（場合の数）が 10 の 120 乗とされるのに対し、チェスに類したゲームであるものの、持ち駒を再び使用できる将棋は、10 の 220 乗、盤面の数が 19×19 と多い囲碁の場合の数は 10 の 360 通りとされる<sup>3</sup>。場合の数が多いゲームほど、全ての変化を記載する「完全解明」が困難になり、より AI が人間に勝つことも難しいと予想されるから

<sup>1</sup> 囲碁は基本的に、黒にも白にも着手されていない地点（地）を多く囲うようにうち進める。その場合、まだ石が混み合っていない序盤で一線（一番端）や二線（端から二番目）に打っても利益は少ない。

<sup>2</sup> 黒白が交互に打ち進める囲碁において、特に序盤は 1 手あたりの石の働きを重視する。同じ場所に複数の石が固まる状態を「愚形」と呼び、このようにならないように教えられる。

<sup>3</sup> これらの資料は、電気通信大学の伊藤毅志氏によって提供されている。詳しくは日経ビジネス（2016）1826 号、70-72 頁を参照されたい。

である。

囲碁においては（将棋もそうだが）、完全解明をあきらめるよりなく、まずは「数手先の形勢が最も良くなる着手を選ぶ」ことから AI の進化がはじまる。同じ場所に自分の石が固まっているのはマイナス、確定地（敵が侵入できない自陣）が大きければプラス、というようにさまざまな側面を評価し、評価点が一番高いところに打つ。これは比較的人間の思考法に近い。

ただし、大きな障害になるのが、「厚みの評価」と言われる問題点であった。図 1 はある定石を示したものであるが、白は右上隅に約 10 目の確定地を持っている。ところが、黒は外側に 7 つの石があるだけで、いまのところは確定地を持たない。このように、数個の石が外側に配石されている状態を「厚み」と呼ぶ。この後の展開によっては、この厚みが何の役にも立たないこともあるだろうし、逆に数十目の確定地を形成することになるかもしれない。すなわち、現状ではどのくらいの価値になるのか評価が難しい。これが厚みの評価問題である。

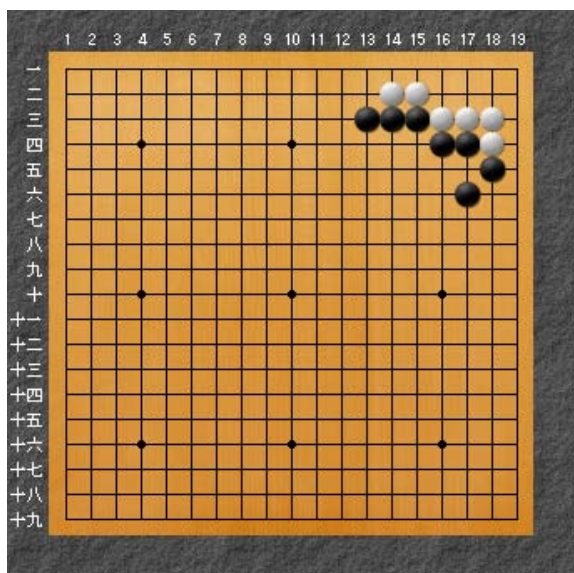


図 1 黒の厚み（碁盤は日本棋院制作の Kiin Editor を使用）

厚みの評価などの技術的な問題を全く別の方法で解決したのが 2006 年から見られるようになった「モンテカルロ木探索」である<sup>4</sup>。これは、A、B の 2 つの選択肢があるとした場合、「A を選んで勝つ確率」と「B を選んで勝つ確率」を計算し、より確率の高い方法を選ぶものである。その際に、「(先の展開はわからないのだから着手はランダムにして) とにかく終局まで打ってみる」という試行を大量に行い、どちらの勝率が高かったか、を見るのである。このような思考方法は人間は行わない（できない）。

これによって、人間には理解しがたい着手が見られるようになってきた。一見すると妙な打ち方に見えるが、AI は単に勝率の高い方を選んでいただけなので、従来の常識に反す

<sup>4</sup> モンテカルロ木探索について、詳しくは前掲書、71-72 頁を参照されたい。

る手を平気で打つように見える。筆者もさまざまな AI と対戦してみたが<sup>5</sup>、最も違和感を抱くのは、明らかにマイナスにしかならない点に AI が着手することが、時々起こるのである。なぜそのような手を打ったのか、棋譜をもとに考察してみた。AI がマイナスの（妙な）手を打つのは、以下の場合であった。

1. AI がすでに自身の勝利を「確信」している場合。
2. AI が自身の形勢を不利と「判断」している場合。

1 の状況では、不必要な着手で AI の自陣を固めたり、利益を得られる着手があるにも関わらず、他の地点に打ったりする。

終局までの手順を何度も試行し「AI が 1 目勝つ」と計算したならそれで十分なので、それを 2 目勝ちにしようとは考えない。むしろ、絶対に勝つのが分かっているのであれば、自陣を不必要なほどに固めて（万が一の失敗も無くすように）したものと考えられる。

人間から見て違和感があるのは、これまでの経験上、仮に自身が有利だと認識していても、あまりに妙な手を打つと逆転されてしまう可能性があると考えからである。事実、「勝っている」と判断していたが、終局 すると実際には負けていた」という失敗は誰もが経験している。つまり、仮に勝っていると判断しても、マイナスの手は打たないし、利益を得られる手があれば必ず打つ。「今後何が起こるかわからないのだから、よりたくさん利益を得ておこう」と考えるからである。人間は、1 目勝ちよりも 2 目、3 目と差を広げることが「安心」につながるが、AI は 1 目勝ちと 3 目勝ちの間に優劣をつけない。それゆえに AI の着手に違和感を覚えるのである。

2 の状況は、AI が形勢不利になると、とにかく「相手の石をアタリにする」「（人間が）応戦しなければ人間側の石が死ぬ」場所を次々と打つ傾向である。これは、平穩に終局してしまうと、AI の負けになるため、逆転を狙った手段のようにも解釈できる。ところが、一発逆転を狙った、というよりも「人間側が応戦さえすれば成功の可能性がゼロ」の攻撃を続けることは、ますます形勢を AI の不利に追い込む。人間の感覚で言えば、やけを起こして勝負を捨てたようにしか見えない。

AI の立場からすれば状況は異なる。さまざまな着手の選択肢のうちに、相手（人間）が間違えば逆転する、というものがあれば、勝率が上がるからである。モンテカルロ木探索の手法を用いる限り、避けられない問題であろう。人間であれば、自身の形勢が不利になったからと言って、片端から相手の石をアタリにしたりはしない。むしろ、勝負を先送りすることで、相手（これも人間）のミスを待つ、あるいはプレッシャーを与えるといった手法がとられる。

この「ミスを待つ」あるいは「プレッシャーを与える」というところに、人間対人間の対戦の魅力があるのではないかと考えている。例えば、囲碁においては以下のような用語

---

<sup>5</sup> アルファ碁と同様に、「ディープブルーニング」を用いるソフトは現在発売されていないので除く。

があり、しばしば有力な戦略として用いられるものである。

- ・勝負手：多くの場合、形勢が不利な側が激しい戦闘を起こそうとするもの。形勢が有利な側としては、まともに応戦した場合、逆転の可能性が生まれる。戦闘を回避した場合、逃げ出したことにより多少の損失が生じる。

- ・居直る：形勢が不利な側が、自身の石を「死んでも構わない」というかたちで放置したり、あるいは死ぬ可能性のある敵陣にあえて侵入すること。有利な側としては、余計な戦闘をしたくないために、対応に困ることもある。

- ・勝負を先延ばしにする：上記のような急激な手法を採用すると、失敗すると即負けてしまう可能性もある。形勢不利ではあるが、微差であると判断した場合、勝負が長引くようにするのも一つの方策である。長手数の方局になれば、優勢な側がミスをすることも期待できる。

ところが、上記の戦略はいずれも人間の不安や緊張、弱気や強気などの心理を利用したものであるため、AI には効果を持たない。AI との対戦で人間が違和感を持つのも理解できる。

厚みの評価問題に代表されるように、そもそも囲碁の形勢を正確に評価するのは容易ではない。自分が有利かどうかとも確信が持てず、この先どんな展開になるのかも予想が難しい。だからこそ、我々が慣れ親しんできた対人の対局において、相手はいったい何を考えているのだろう、自分の考えが相手に見透かされているのでは、といった心理戦が、囲碁の魅力を大いに高めてきた。囲碁の別名である「手談」<sup>6</sup>に表されるように、対戦相手との無言のコミュニケーションは、囲碁の醍醐味と言って良いものであろう。

## 参考文献

日経 BP 社「日経ビジネス」No.1826 2016 年 2 月 1 日

---

<sup>6</sup> 言葉を交わさなくても、石の運びでコミュニケーションが取れる、という意味。

## 鳥刺し遊戯の正体

### 1 はじめに

日本の伝統的なゲームに「鳥刺し」というものがある。「鳥刺し」をゲーム化したものだが、元となった「鳥刺し」自体を知らない人が多いと思うので、そこから説明しよう。間違っても鳥の刺身ではない。

### 2 鳥刺しとは

小鳥を飼う風習は昔からあった。その小鳥を捕まえることを仕事としている人間が鳥刺しである。鳥刺しといっても、鳥を刺し殺すわけではない。風俗画に描かれる鳥刺しはいずれも長い竹竿を持っている。この竿の先にトリモチをつけて鳥をとるのだ。おそらくは草原や木の下で鳥が来るのをじっと待ち、来たら素早く竿を突き出して鳥を捕え、それが刺すように見えたのだろう。この鳥刺しは海外にもあった。有名なところでは、モーツァルトの歌劇「魔笛」にパパゲーノという鳥刺しが登場する。



鳥さし目白の九八  
(歌川豊国)

### 3 鳥刺し遊戯

鳥刺しというゲームは 8～15 人ぐらいで遊ぶ。あまり少ないと面白くない。札を使うので筆者はカードゲームに分類しているが、実体はパーティーゲームである。ある意味、ロールプレイングゲームであり、酒席のゲームである。したがって思考型ゲームや頭脳ゲームではない。

カードは人数分用意する。書いてあるのは「殿様」「用人」「鳥刺し」と複数の鳥である。鳥はなんでもよく、鶴、鷺、鳩、雀、鶯など適当に残りの人数分用意する。何が使われているかは前もって全員に知らされていなければならない。使われている鳥を紙に書いて見せるか口頭で告げておくと良いだろう。

誰かが札を伏せて良く混ぜ、一人に一枚ずつ配る。自分のカードを人に見せてはならず自分だけでこっそり見る。



鳥さし札（三池カルタ歴史資料館）



風流鳥さし（いせ辰）

ゲームを始める。まず殿様の札を持つ者が自分の札を見せて（別に見せなくても構わない）用人を呼ぶ。セリフは自由だが、殿様らしくもったいぶって「これ、用人はおるか」などとやるのが望ましい。用人の札を配られた者は札を見せて（これも別に見せる義務はない）殿様の前に進み出る。これも、「殿、お呼びでございますか。」などと恭しくやるのが良い。

殿様は用人に鳥刺しを呼ぶように命ずる。「今日は鳥を見たいぞ。鳥刺しを呼べ。」などと言うわけである。

用人は一同の方を向き、鳥刺しを呼び出す。「鳥刺しはおるか。殿がお呼びじゃ。参れ。」などと言う。

「鳥刺し」の札を配られた者は用人の前に進み出る。用人は鳥刺しを呼び出したことを殿様に告げ、殿様は用人に鳥の名前を一つ言う。「今日は鶴を見たいぞ、鶴を捕えてまいれ。」などと言えば良い。用人は鳥刺しにその鳥を捕えてくるよう命じる。

鳥刺しは立ち上がって一座の中から、その札を持っていそうな者を探し出す。すぐに連れてくるのではなく、円の中を回りながら表情を見て、札を持っていそうな者を探してから指名する。一座の者は無視するなり、その鳥の真似をするなり、札を見せない限り自由に振る舞って良い。鳥刺しは考えた末に一人を選ぶ。

指名された者は札を持って鳥刺しに従い、殿様と用人の前に進み出る。鳥刺しは言われた鳥を捕えてきたことを用人に告げ、用人は殿様に鳥刺しが鳥を捕えてきたことを告げる。殿様は鳥を見せるよう言い、連れて来られた者は自分の札を見せる。札が命じられた鳥と合っていれば、鳥刺しの勝ち。合っていなければ負けとなる。

勝敗の後どうなるかは資料によって異なっている。酒席の遊戯なので、良くあるのは負けた者が酒を飲まなければならないという罰杯というものである。鳥刺しが外せば罰杯、当てれば殿様になれる、といったものや、当てれば菓子などの賞品がもらえる、としてあるものもある。合っていなければ、鳥刺しは罰杯を飲まされたり、他の者に交代させられたりするなどの記述がある。3回続けて当たらなければ札を集めてまき直す、というように、あまり結果にはこだわっていない。

酒席のゲームなので、面白いかどうかは人によるだろうが、筆者が今まで試みた限り、

酒の有無にかかわらず席が盛り上がることは間違いない。ただ、堅苦しい席だと盛り上がりには欠けることがある。見知らぬ相手に馬鹿な姿を見せたくないということで、今一つ盛り上がりられないようなので、くだけた席で行うのが良いようだ。

何度も行うには少し競技性を持たせた方が良くと考え、一人 30 点ほどのチップや模擬紙幣を持たせ、外れたらチップを払い、当てたらチップを得られるルールを作ってやってみた。これだと成績が数値化されるので、賞品などを出すときなどに便利である。しかし、特にこのようなものを用いなくとも場は盛り上がった。点数はなくても十分に遊ぶことができる。

また、一度 30 人ぐらいの集団でやってみたことがあるが、これも充分盛り上がった。鳥がほとんど捕まらないのでは、と思われるかもしれないが、一つの鳥のカードを 3 枚ずつにしたのだ。何ら問題はなかった。

さらに新しい役割として「奥方」や「間者」というカードを加えたことがある。どちらも指名した時点で殿様側（殿様＋用人＋鳥刺し）の負けとなる。スリルとサスペンスが増して一層盛り上がった。

#### 4 鳥刺しの日本史

このゲームがいつ頃からあったのかは定かではない。江戸の庶民文化の中で産み出された香りはするが確証はない。幕末の文筆家、西澤一鳳が書いた随筆『皇都午睡（みやこのひるね）』（嘉永三(1856)年）という本に載っている程度である。そこには「酒席にて骨牌の札に殿様用人鳥刺しと三枚の外は鶴雁鴨雉子など札人数にあわせ…」と書かれており、遊び方は何ら変わっていないことがわかる。

明治時代には、かなりの資料が残っている。明治十八(1885)年に岡本昆石の『吾妻余波（あづまのなごり）』、明治二十一(1869)年に東条種家の『児童体育遊戯法』他、多くの本に見られる。



鳥刺し『吾妻余波』



『皇都午睡』より古い資料は見つかっておらず、内容的にも江戸時代に始まったものと考えて良いだろう。明治以降昭和まで遊戯の本数冊に載っている。流行したかはわからないが、さほど珍しいものではなかったようである。

## 5 鳥刺しの亜流

また、似たような異名のゲームもいくつか見受けられる。明治二十九(1896)年に出版された『酒席遊戯』には「網うち」、明治四十(1907)年に出版された『現代娯楽全集』には「座敷漁業」という名称のゲームが載っている。「旦那」が「網打ち」に命じ、「鯛」「鮭」「鱒」「鰯」などの魚から指定のものを見つけた遊びである。3回以内に見つければ旦那が酒を飲み、3回でも当たらなければ網打ちが酒を飲まなければならない。また「杭」という札があり、これを取ってしまうと網打ちは魚全員から一杯ずつ酌をされて飲まなければならない。投げた網が杭に引っかかったという意味だろう。

明治三十四(1901)年の『日本全国児童遊戯法』には「鳥刺し」の他に「獣狩あて物」というゲームが載っている。「庄屋、狩人、狐、狸、熊等人数に応じ動物の名を書したるものを製し、…」とあり、捕まえるものが動物になっている。

明治二十八(1895)年の日清戦争のときの雑誌『真金城』の付録には「四百四州目出度鳥刺し」というものが付けられている。隊将、斥候、兵卒の他に北京城、山海関、奉天府、天津、台湾など日清戦争の舞台となった地名の札がつけられている。

## 6 鳥刺しのルーツ

酒席の単純なゲームであり、日本オリジナルのゲームかと思っていたがそうではなかった。気がついたのは朝鮮半島の習俗を調べているときであった。様々なゲームの中に「曹操捕ひ」「盗賊捕り」というものがあつた。曹操は『三国志』で知られる魏の武将である。であれば元は中国のゲームであろうと、中国の遊戯の文献を探してみたところ、「捉曹操」というものが見つかった。

「捉曹操」の遊び方は次の通りである。武将の名前が書かれた札を配る。武将は魏の曹操、曹洪、許褚ら、蜀の劉備、諸葛孔明、関羽、張飛など同数ずつ使用する。蜀の国3名対魏の国多数を予想していただに、このルールは意外であつた。魏の武将の札には名前の他に「拳を何回打つ」といったことが書いてあつた。

まず「劉備」の札を配られた者は自分が劉備であることを明かす。それから、一座の中から一人を選ぶ。鳥刺しと違って用人などは呼ばない。いきなり將軍自ら戦場に赴くのである。指名した人間が蜀の武将であれば、劉備は指名する役を武将に任せて自分は席に戻る。軍師の諸葛孔明を見つけ出せば、劉備は諸葛孔明に武将を呼び出すよう命じ、諸葛亮は武将に敵の武将を捕えてくるよう命じる。用人も鳥刺しも一座の中にいるというわけである。



指名した人間が曹操以外の魏の武将の場合には、指名した人間と指名された人間が拳を打つ。魏の武将の札には「拇戦六拳」などと書いてある。拇戦というのは拳遊戲のことで、じゃんけんのようなものである。六拳というのが「拳を打ち 6 回勝てば良い」ということなのか「拳を 6 回打ち勝ち越せばよい」ということなのかはわからないが、勝たないと先へ進めない。このようにして、曹操を見つけ出せば勝ちということになる。

ルールが非常に似ているところから、鳥刺しは「捉曹操」が日本に渡ったものと考えられる。してみれば、この遊戲は本拳などが長崎に持ち込まれた江戸中期に中国から伝わったものと考えられる。「捉曹操」が武将を捕えるものなので、日本版にするのなら、平清盛とか石田三成などにしそうなものだが、江戸の庶民は鳥を探す遊びにした。酒の席なので戦いを嫌って風雅なものにしたのだろう。だとすれば江戸庶民の知恵には感心するばかりである。

## カジノ産業と感情労働、そして「おもてなし」

カジノ産業は、サービス産業の中でも特殊な労働スタイルが求められる職種である。人的資源と人的サービスに依存する高労働集約型の産業であるために、その営業成果は人的資源の影響が大きい。カジノ産業はギャンブルという特性を持ち対人サービスが重要である。つまり、組織の目標達成のために従事員が組織の感情表現規則に合わせ顧客の前に実際の感情を隠したり歪曲したりする労働スタイルである。これを「感情労働 (emotional labor)」と言う。



感情労働は、体を使う「肉体労働」、頭を働かせる「頭脳労働」に続く第3の労働形態で感情を商品として提供する労働である。この概念は、1983年米国の社会学者・ホックシールドが航空会社の客室乗務員を対象に調査した結果に基づいて、サービス職種の従事員が持つ労働因子として提唱した。「自分の感情を誘発したり抑圧したりしながら、相手のなかに適切な精神状態を作り出すために、自分の外見を維持する努力」<sup>1</sup>として定義されている。つまり、顧客に単に親切な行動をするレベルではなく、組織から求められる目標によって自分の感情を作り出すための意識的な感情行動である。

こうした意識的な行動は、従事員の身体的健康や職務満足などに肯・否定的な影響を与えるし、さらには組織目標の達成可否につながっていく。本稿では、感情労働がサービス産業の有害な労働因子として見做し、従事員の感情不調和によって心理的問題を起こす感情労働の問題をカジノのディーラーの例から探る。カジノのディーラーは多数のギャンブル参加者に囲まれた状態で、感情表現規則の「表面行為 (surface acting)」が他職業よりも強く要求される。そして、彼らは長い間に偽善的な行為をしながら自ら「偽の自己 (false-self)」を感じつづけ、感情不調和の状態に至るのである。

アジアのカジノ先行国であるマカオの研究 (2009) <sup>2</sup>では、感情労働がカジノのディーラー

<sup>1</sup> Hochschild, A. R. (1983). *The managed heart: Commercialization of human feeling*. Berkeley, CA: *University of California Press*.

<sup>2</sup> Yadisaputra, M. (2015). The role of emotional intelligence and emotional labor among frontline employees in casino hotel Macao. *International Journal of Tourism Sciences*, Volume 15, Issue 1-2,

一の業務満足度や組織参与に否定的な影響を与えることが分かった。韓国の研究 (2013)<sup>3</sup>でも、サービス職種の中でカジノが深刻な問題を抱えているのが分かった。それも 10 人中 7 人が自殺衝動を経験し、ストレス解消もアルコールやショッピングなどであった。さらに、シフト勤務によって個人生活のバランスが乱れる問題が提起された。

こうした従事員の二重的な感情表現によって「職務消尽 (job-burnout)」になり業務満足度を低下させ対人サービスや組織参与も悪くさせるのである。この概念は、1974 年米国の心理学者・フロイデンプバーガーが初めて提唱し、「対人サービス職種の従事員のエネルギーや資源が過度な職務要求によって枯渇されること」と定義している。

因みに、細部概念として「情緒的枯渇 (emotional exhaustion)」、「非人格化 (depersonalization)」、「やり甲斐の低下 (reduced personal accomplishment)」があり、感情労働によって従事員の身体的・精神的脱力のような否定的な結果に導かれることに注目した研究が行われている。

カジノのディーラーに起こりやすい感情不調和の原因について考えれば、ゲームテーブルのような狭い空間で、参加者の多様な特性（国籍・言葉・態度・香水・容姿など）と複数の参加者を対象に、自分の身体リズムを崩さずに対応することは易しくない。それも、カジノ営業の収益が参加者のベティング額と時間の長さに頼るために、参加者の様々な言動に対して組織の感情表現規則に従わなければならない立場に置かれている。

さらに、参加者のギャンブル行動から受ける影響も大きい。参加者が見せるゲーム中の「度が過ぎるギャンブル行動」とゲーム結果からの「否定的な反応」が取り上げられる。

まず、「度が過ぎるギャンブル行動」については、カイヨワの『遊びと人間』では度が過ぎた気分転換の行為は即興と喜びの原初的なパワー (paidia) で、遊びには規則と秩序があるが、その源泉には根本的な自由があり、その自由は休みたい欲求と共に気分転換や気まぐれの欲求で遊びの必要不可欠な原動力だと言う。こうした行動の例として、造り上げることが倒す楽しみ、隊列を妨害する楽しさ、他の人の遊びや仕事を混乱させる楽しさなどを挙げている。カイヨワは「度が過ぎた行動は警戒すべきだ」と主張している。

「否定的な反応」とは、参加者の「ギャンブルモチベーション」として回避・興奮・金銭追求の性向から述べたい。中でも、金銭を追求するのは人間の本能であり、普通の人でもゲームに負けたら無意識的に不適切な言動をする場面を沢山目にする。さらに、「強迫的なギャンブリングパッション (obsessive gambling passion)」を持つ参加者の場合はなお

---

<sup>3</sup> 韓国労働環境健康研究所 (2013) 「民間・公共サービス産業感情労働従事者の健康実態調査」

さらである。梁亨恩の研究（2010）<sup>4</sup>でもギャンブル依存問題を抱えている病的ギャンブラーの比率が多いと確認された。この層のギャンブル行動の特徴を言えば、ゲームに勝つためにディーラーを混乱させたり、攻撃的な手法を使ったりすることが多い。

従って、カジノのディーラーはゲームテーブルという空間で多様な特性の参加者を相手に、金銭などの外在的補償を求める層と興奮などの内在的補償を求める層が共存する場で、感情労働をしながら感情不調和を生み、組織目標の達成にも悪い影響を与えることとなる。いまだに日本でのカジノ産業は法案が審議保留中であるが、法制化以後の問題として感情労働について迅速に検討すべき課題であると思われる。周知の如く、現代においてサービス産業の発展により競争が益々激しくなり、従事員には顧客に対する質の向上を促進させて顧客ニーズに合致するサービスの差別化を強く求められている。

こうした状況下で、サービス提供者の従事員に迅速性や正確性などの基本的なサービス以外にも感情労働を強いる場面が増すのである。つまり、現在におけるサービス産業の感情労働の実態を把握し、感情労働者を保護する対策の検討を始めなければならない。

最後に、その対策として現在の日本における対人サービスについて述べたい。筆者は訪日する知人から何時も異口同音で聞かれる質問がある。「日本に来たらどんな国でも経験することが出来ない何かがある」。即座に、それは「おもてなし」だと答える。「おもてなし」とは、サービスやホスピタリティーのようなレベルを超えた精神で、米国の経済学者・コトラーが提唱するマーケティング 4.0 の概念と同じだと補足説明している。



つまり、日本社会では一人一人が真心から顧客のために作り出す精神が「おもてなし」で、こうした精神からより良い社会を作ろうとする社会全体の想いがある。筆者の考えでは、「おもてなし」精神は日本ならではのもので、法制化以後の新生カジノの成功に重要な要素であると思われる。

「おもてなし」精神は、感情労働の否定的な結果を減らす鍵として何よりであろう。また、参加者には感動を与えて健全なギャンブル行動を生み出すかもしれない。昨今のサービス職種では、対応マニュアルの単純な職務訓練を中心とするが、今後は「おもてなし」精神を如何に根付かせるかを真剣に考えるべきで、カジノ産業をめぐる問題としてギャンブル依存症と共に、感情労働についても課題として検討することが望ましいと思われる。こうした様々な観点からオンリーワン

<sup>4</sup> 梁亨恩（2010）「パチンコプレイヤーのギャンブリングパッションスケールの適用（サラリーマンのギャンブル行動を中心に）」、大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要第12号

の「ジャパンスタイル IR」が誕生することは間違いない。

## カジノと航空機 ーカジノオペレーターのプライベートジェットー

皆さんは海外のカジノを訪問する際、どのような交通手段で行くだろうか？おそらく多くの方が「飛行機」と答えると思う。中には船、特にクルーズ船やフェリー・高速船などを利用する方もいるだろうが、あくまでも韓国などの近場に限られる。今回は飛行機で海外カジノを訪問する方が大多数であるという前提で、カジノと航空機・航空会社にまつわる話をしたいと思う。カジノオペレーター、特にアメリカの大手カジノオペレーターにとっては、顧客がどういう交通手段で自分のカジノ施設にやって来るかというのは大変重要なことである。例えばアメリカのインディアンカジノを例にとると、顧客はほとんどが地元客で、ほぼ全員が自家用車かカジノのチャーターバス（有料の場合と無料の場合と両方ある）でやって来る。対してラスベガスのような大規模カジノが林立する都市の場合は車だけでなく飛行機を利用して来る客が半数以上を占める。ラスベガスのマッカラン国際空港は 2013 年のデータでは離着陸数 52 万回で全米 7 位（世界 8 位）、乗客数 4090 万人で全米 9 位（世界 25 位）という巨大な空港である<sup>1</sup>。

前置きが多少長くなってしまったが、この章では民間航空会社以外の航空機で来る客について話をしたいと思う。ラスベガス・マッカラン国際空港にはターミナルが 2 つあるが、空港の敷地の端にプライベートジェットの格納庫が多数ある。今回紹介するのはその中の 1 つで、世界最大のカジノオペレーターであるラスベガス・サンズ社（以降 LVS 社）専用の格納庫である。ご存知の通り LVS 社はラスベガスにヴェネチアンとパラッツォ、東海岸のペンシルバニア州にサンズ・ベツレヘム、シンガポールにマリーナベイ・サンズ、マカオにヴェネチアン・マカオ、サンズ・コタイセントラル、サンズ・マカオといったメガカジノを多数持つカジノオペレーターであり、これだけの数のカジノを持つということは当然多数のハイローラーを顧客として持っている。これら世界中のハイローラーを自社カジノに送り届ける為のプライベートジェットも当然必要になって来るというのは明らかである。

LVS 社のハイローラーはフロントマネーの多少によってカジノへの交通手段が決まる。ハイローラーの中でもフロントマネーが少ない顧客は航空券代のキャッシュバックがあるが、中ぐらいの客になるとビジネスクラスかファーストクラスの無料航空券がオファーさ

---

<sup>1</sup> 国際空港評議会 Airports Council International の 2013 年データによる

URL : <http://www.aci.aero/Data-Centre/Annual-Traffic-Data/Passengers/2013-final>

<http://www.aci.aero/Data-Centre/Annual-Traffic-Data/Movements/2013-final>

れる。そして中でも超ハイローラーになると LVS 社のプライベートジェットを利用することが出来る。日本にも当然こういう超上客が何人もおり、LVS 社のカジノホストが東京から同乗してラスベガスやシンガポールへ行くこともあるそうだ。

LVS 社は大小さまざまなプライベートジェットを保有しているが、中でも目立つのが 2 機のジャンボ機である。プライベートジェットを多数持つカジノオペレーターは多数あるが、自社でジャンボ機を持てるのは LVS 社ぐらいであろう。また、このジャンボ機がまたかなりのレア物であることも興味深い。この 2 機のジャンボ機は 1500 機以上生産されている B747 シリーズの中でもたった 45 機しか製造されなかった B747SP (SP は Special Performance の略) という短胴型 B747 である。また、B747SP の尾翼は通常のジャンボ機よりも高いので、目立つ原因の一つにもなっている。この B747SP は 1976 年に登場した機体で、パンナム (パンアメリカン航空) とイラン航空がローンチカスタマーとなったものである。パンナムはこの機体を当時アンカレッジ経由で運航されていた東京ーニューヨーク便を直行便にするために発注し、実際にその路線に投入した。これを見てパンナムのライバルだったトランスワールド航空とブラニフ航空、そして地理的・政治的な要因から長距離路線の多かった大韓航空、中華航空、中国民航、カンタス航空、南アフリカ航空、サウジアラビア航空などが導入した。しかし 70 年代~80 年代のオイルショックの燃油高と通常のジャンボ機に比べて少ない乗客数による採算の悪さが重なり、キャパシティの少ない B747SP は 45 機のみでの生産で終わってしまった。その後 B747SP は航続距離が長いことから中東やアジアの国の政府専用機として使われたが、40 年を経過した現在ではイラン航空の 1 機を除いた全機が政府や企業の専用機となっており、実機を見ることはほとんど出来なくなっている。そんな中 LVS 社は 2 機の B747SP をプライベートジェットとして使っている。



写真 1 : マンダレーベイの前に駐機する B747SP-21 (VQ-BMS)



この2機のB747SPであるが、1機目のB747SP-31 (VP-BLK)はトランスワールド航空(TWA)からドバイ政府を経て2007年8月に登録され、2機目のB747SP-21 (VQ-BMS)はパンナム、ユナイテッド航空、タジク航空、ブルネイ政府、バーレーン政府と数々の所有者を経て2008年5月に登録された。私がラスベガスに行ったときにはたまたま2機とも揃っていたが、この2機は主にLVS社のアデルソン会長や重役が出張する際に使われるようである。



写真2：LVS社が所有する2機のB747SP

ちなみに筆者はネット通販でこのB747SPの1/400ダイキャスト模型を入手したが、この模型の存在はLVS社のカジノホストの方も知らなかったようで驚かれたのは余談である。



写真3：B747SP-21 (VQ-BMS)の模型



B747SP は大型機で航続距離も 12000 キロを誇るが、4 発機なので当然コストは高く、燃費も良くないので LVS 社は中型のプライベートジェットも保有している。その中の 1 機が B737-35B (N789LS) で、この機体はドイツのゲルマニア航空、コンドル航空、そしてアメリカのデルタ航空を経て 2007 年に LVS 社の機体となった。



写真 4 : B737-35B (N789LS)

また、より小さな部類のプライベートジェットであるガルフストリームIVやガルフストリームVも何機か保有しており、このガルフストリームIVはロサンジェルス空港で目撃した。ガルフストリームは小型のプライベートジェットであるが、航続距離は 7800 キロもあり、ハワイや東海岸から直行することが出来る。この機体は LVS 社ではなく、Interface Operations LLC というアデルソン会長の所有する会社の登録になっている。



写真 5 : Gulfstream IV-SP (N972MS)

最後の写真は去年 9 月にラスベガスで撮影したもので、LVS 社のプライベートジェットが勢ぞろいしている写真である。LVS 社の飛行機は常に世界中のハイローラーをラスベガス・マカオ・シンガポールの LVS 社カジノに運んでいるので LVS 社の飛行機がこれだけマッカラン空港に揃うことはなかなかないと思われるので貴重な写真になった。LVS 社のプライベートジェットは他社のプライベートジェットに比べると目立つ塗装をしているので皆さんも各地の空港で見かけたら是非写真を撮って欲しい。



写真 6 : マッカラン空港の LVS 社の格納庫前に揃った飛行機

## 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	東洋大学国際地域学部 准教授
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
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
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
谷岡 辰郎	学校法人谷岡学園 法人本部長補佐・秘書室 室長 大阪商業大学総合経営学部 助教

『IR＊ゲーミング学会ニューズレター』No.32

2016 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