

IR*ゲーミング学会 ニューズレター No.35

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.35

[記事]

「IR*ゲーミング学」のネクストステージに向けて

橋爪 紳也 1

ギャンブルと法

米国南部カジノ事情：果たして持続可能性がある制度と仕組みか？

美原 融 4

日本版 NCAA の可能性

谷岡 一郎 10

「日本将棋」の海外普及事情

—第7回国際将棋フォーラム in 北九州開催

古作 登 12

主要顧客と仮想世界

中條 辰哉 15

[掲示板]

第14回学術大会・総会 開催の報告

18

「IR*ゲーミング学」のネクストステージに向けて

1 都市娯楽研究と IR 研究

本年9月の総会をもって、本学会の副会長に就任しました。前身である「ギャン布林グ*ゲーミング学会」の創立メンバーでもあり、また当初から理事をつとめてきました。

ここでは副会長として、まずこれまでの研究経過を概観するとともに、今後の研究活動の指針について、所信を述べておきたいと思えます。

私の関心は、「遊び」と、「遊び」が生じる都市空間や生活の場に向けられています。複合的な娯楽施設や遊園地、博覧会などイベント空間、さらには盛り場や商業地区などを対象に、歴史的な研究と実践的な計画論について研究を重ねてきました。

都市施設と「遊び」、あるいは都市観光に関する著作など、これまで70冊を超える著書や編著を上梓してきました。また現在誘致がすすめられている2025年国際博覧会の計画にあつて、構想立案の進め方を検討するゼロベースの段階から関与しています。

統合型リゾートに関しては、大阪におけるIR検討を最初に主唱しました。私が座長となつて、民間企業15社の参画を求めて「大阪エンターテイメント都市構想研究会」(Society for Osaka Entertainment Initiative)を設立、2009年に提言書をまとめています。

同研究会は、「大阪商業大学アミューズメント産業研究所」のスタッフを研究員に迎え、大阪府下におけるエンターテイメントの都市構想について研究、その成果を大阪府に提案し、政策立案に資することを目的としました。また世界の各都市を比較のうえで、市民の生活の質を高めるために必要なエンターテイメント政策を研究、雇用効果・交通インフラ・経済波及効果など多角的な側面からエンターテイメント産業が地域に与える影響などをリサーチしました。加えて、統合型の都市型観光施設を実現するために必要な法律や制度のあり方を議論しました。

研究会は2009年4月から9月まで継続、その成果として、民設民営型の事業スキーム、行政の認可・監督のもと民間事業者による整備・運営、経済的エンジンである「カジノ」を中核としてMICE施設や文化施設等を整備するという考えを示すとともに、シンガポールにおけるIR事業の計画案を元に、大阪における事業規模や波及効果を算定しました。その成果をとりまとめた提言書が、大阪における統合型リゾート構想の出発点となったことを、ここで再確認しておきたいと思えます。

2 次のステージに向けて

大阪に限らず、わが国においてカジノを含む統合型リゾートの実現をめざして、各地で気運が醸成されるようになりました。国会でも議論が始まり、具体的な制度設計を示す法律の制定に向けて、私たちの学会でも議論を重ねました。

この社会状況を背景に、私たちは「ギャンブリング*ゲーミング学会」から「IR*ゲーミング学会」へと組織を改めることにいたしました。

ここで改めて、学術研究の立ち位置を確認しておきたいと思います。以下に、本学会の「設立趣旨・目的」（2014年2月25日改正）を再掲しておきます。

「老若男女を問わず、あらゆる顧客層が楽しめるテーマパーク、レストラン、ホテル、劇場、コンサートホール、ショッピングモール、スポーツ施設、国際会議場、カジノなどを含んだ複合施設『統合型リゾート（IR）』が世界的に注目されています。

特に2002年からカジノへの外国資本参入を認め、いまではIRが林立するマカオや、2010年に2つのIRを開業したシンガポールは国際観光都市としての高い評価を得ています。もちろんIRの元祖であるラスベガスは、美食家を唸らせるレストランや、ボクシングの世界タイトルマッチ、ミュージカル、大規模な見本市などが毎日のように開催され、カジノの街から総合エンターテイメント都市へと変貌しています。

IRはその巨大な経済効果から、地域経済の活性化や雇用創出、外国人訪日客数の増加など政策課題実現のためのツールとして期待されています。

本学会では、IRを中心的テーマとし、ゲーミング、観光、余暇活動、文化発信などを研究します。研究対象としてのIRやゲーミングは『産業』としての位置付けに留まるものではありません。多分に学際的な分野であるがゆえに、さまざまな研究者による多面的なアプローチが求められます。例えば、経済学、経営学、法学、心理学、社会学、病理学、犯罪学、数学、統計学、観光学、歴史学などが考えられます。

日本におけるIR導入の際に、立法府や行政府、地方自治体などに対して、研究知見に基づく提言や助言を行います。

残念ながら、日本ではいまだに『仕事は善、遊びは悪』とみなす風潮が見受けられます。日本社会が真に成熟するためには、国民ひとりひとりが、いまこそ遊びを真剣に考えることが必要だと考えます。本学会は微力ながら、IR*ゲーミング学研究を通じて、遊びとの向き合い方の一助を示すことで、社会に貢献することを希望するものであります。」

ここにあるように、私たちはIRを中心的な研究課題としながらも、ゲーミング、観光、余暇活動、文化発信に関する学際的かつ多面的な研究を展開することをうたいました。加えて、日本におけるIR導入に向けて、専門家の集団という立場から研究知見に基づく提言や助言を行うことを強調してきました。

もっともIR推進法の議論が国会で始まろうとする現状を鑑みれば、研究主題もおのずと進展するべきだと考えます。

私たちはこれまで、日本版IRの導入を想定しつつ、比較対象として、ラスベガスやアトランティックシティ、マカオやシンガポールなどの事例を学んできました。しかしこれからは、日本における統合型リゾートの実現を前提として、新たな論点を示す必要があります。さらに近い将来、日本版のIRが開業したあとは、ゲーミングや観光・余暇に関する

リサーチも新たな段階に入らなければいけません。現行のモデルを精査するだけでは充分ではなく、次世代の IR 事業の展開を研究の射程に入れることが望まれます。

IR とゲーミングに関する新たな研究を展開するにあたって、私は社会と「遊び」に関する研究を深める必要があると考えます。

前掲の設立趣意にあって、私たちは「仕事は善、遊びは悪」とみなす日本社会のあり方に対して批判的な立場を示しました。加えて、社会が真に成熟するためには、国民ひとりひとりが「遊び」と真剣に向き合うことの必要性を強調しました。

実際、「働き方改革」が社会的な課題となり、いっぽうで国際観光のいっそうの発展も予測されています。「遊び」に関する多様な研究アプローチが求められています。IR など複合型の集客施設やゲーミングの研究に重きをおきつつも、より広義の「遊び」に関する学際的研究の深化にこそ、「IR*ゲーミング学」の次のステージがあると、私は考えています。

米国南部カジノ事情：果たして持続可能性がある制度と仕組みか？

米国ミシシッピ州は、その名の通り、大河ミシシッピ川流域の南部州になり、この川と共に生きてきた州になる。高速道路が無かった時代は、川は北と南を結ぶ重要な交通路でもあったし、この川を中心に人とモノの交流があった。ミシシッピ・デルタとはこの川の流域の州内全長 200 マイル、87 マイル幅の地域を意味し、南北戦争迄は黒人奴隷を用いた綿花のプランテーションの盛んな区域でもあった。過去・現在に至るまで人種、文化、経済的にも特殊な地域でもあったし、現在でもその名残りが残る地域になる。南北戦争に伴う奴隷解放は、この地域の過半の黒人を都市部へと流出させたが、残った黒人は低所得労働者として居残るしか術がなかった。プランテーションの機械化は、更に状況を悪化させ、農村から下級労働者の失業をもたらした、黒人住民層を極貧に追いやったということが事実となる。産業の発展もなく、農業のみが主産業、かつ人種差別も激しく、一部の白人層が行政を押さえるという構図が現代社会に至る迄定着し、1980～1990 年代は全米で最貧困地帯ともいわれていた¹。1985 年ジェシー・ジャクソン師がこのミシシッピ・デルタのチュニカ郡を訪問した際、この地をして「これではまるで米国のエチオピア」と発言したことで、一躍全米で著名な場所となった。

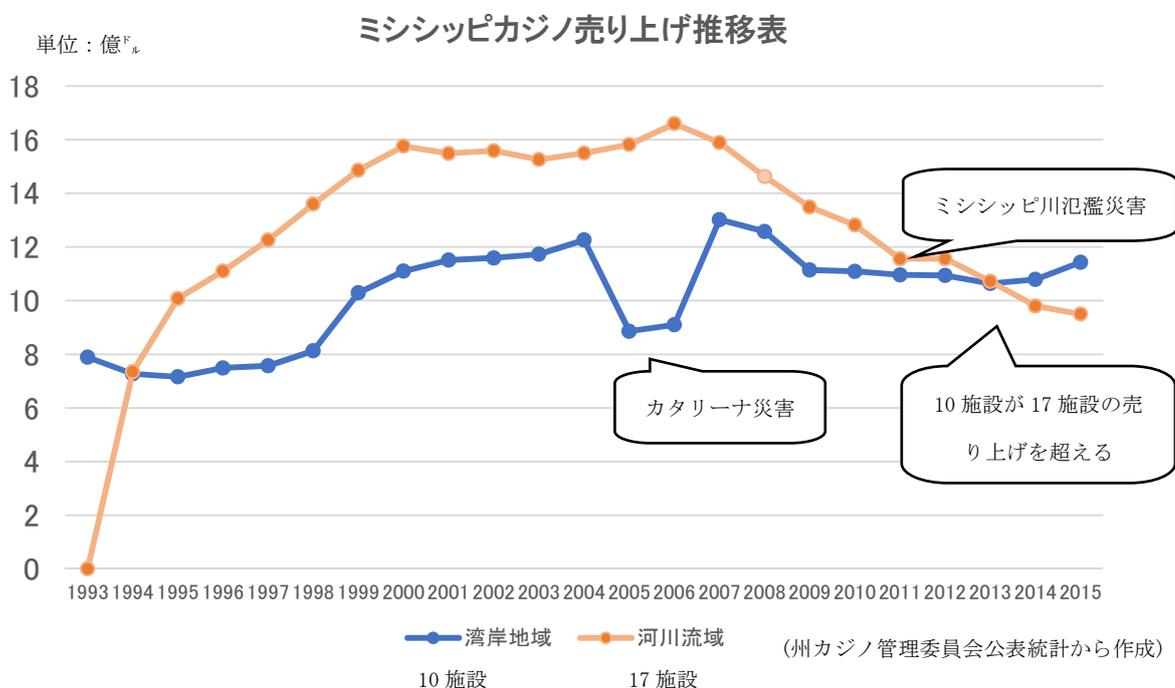
この状況が変わるのは 1990 年州政府がカジノ導入を決めたことに依る²。当初は船舶内部ないしはドックサイドという極めて変則的で、住民投票による同意取得が条件となったため、ハードルが高く、事業者にも地方政府にも人気があったわけではない。一方、チュニカ郡の為政者は 1991 年これに飛びつき、住民投票で可決、誘致活動を始め、同年にカジノライセンス申請者 (Mississippi River Amusement Corp) が現れ、1992 年にチュニカで最初のカジノ (Splash) が登場した。その後段階的にカジノ建設ブームが生じ、年々売り上げが向上、ピークとなる 2007 年には 9 施設、全米でも有数のカジノハブへと発展するに至った³。チュニカ郡自体は州の北西の端に近い州境に位置し、テネシー州の州都メンフィスに

¹ 1989 年米国国勢調査によると米国全土で平均 13.1%が貧困層。同年、ミシシッピ州では 82 の郡の内、14 の郡で、住民の 40%が貧困層 (平均年収 \$20,136)、チュニカ郡では住民の 56%が貧困層でもあった。チュニカ郡は全米の 25 の貧困地帯の一つとされていた (1989 US Census, US Bureau of Census)。

² 1990 Mississippi Gaming Control Act (Miss Code Ann 97-33-1)

³ 当初はバージ、ドックサイドという曖昧な形で認められていたカジノが丘に上がることができたのはカタリーナハリケーン被害後の 2005 年以降になる。税法上は「船舶ないしは巡航船において法的に許諾されたゲームを行うことのできる有効なライセンスを保持する主体は、かかる船舶、巡航船を係留地における恒久施設に設けることができる。かか

近い。テネシー州、ケンタッキー州、アーカンサス州には、ロッテリーや競馬はあるが、(部族カジノを含む) カジノ施設は存在せず、これら近接州の顧客を惹きつけることができた地理的・地政学的優位性がこのチュニカの成功をもたらしたといえる。全米最貧地域からの脱却、雇用、税収等の飛躍的増大と経済発展は「チュニカの奇跡」とも呼ばれたが、南部地域において、近隣州を含めた地域独占性を享受できたという極めて特殊な環境・背景があったことがその理由であろう。ところが、2007 年をピークにチュニカ郡のカジノ売り上げは減少傾向に転じ、現状はピーク時の半分以下に落ち込んでおり、今後更に減少しかねない傾向にある。2015 年には同地域の最大のカジノであったハラーズは、市場は供給過剰、これではペイしないと施設を閉鎖してしまった。一体何が起こったのであろうか。



現状同州には(部族カジノを除く商業カジノとして) 28 のカジノ施設があり、2016 年レベルではその全体の GGR は 20 億 970 万ドル、カジノ税収は 2.52 億ドル、総顧客数は年 2230 万人に達する。これら施設は実際の地点により、施設の在り方や顧客の構造も市場の在り方も異なることより、ガルフ湾岸地域の施設とミシシッピ川流域の施設に区分して把握することが通例である。ガルフ湾地区には 3 ケ所(Bay St Louis, Gulf Port, Biloxi に 10 施設)、

る恒久施設も船舶、巡航船の定義を含む」(Title 27-109-1)とあり、カタリーナ後のより明確な法改正として「ミシシッピ州の南部に位置する三つの郡において、・・・ライセンスの対象となるゲーミング活動がその中で営まれる施設の一部はその全てが(満潮時における)満潮平均海岸線から 800 フィート以上離れた場所に位置されてはならない。・・・ハリソン郡に関しては・・・カジノ事業者は内陸部に 800 フィート入り施設を設置するか、あるいは国道 90 号線の通行域の南境界以内に設置するかいずれかを選択できる」とある(2005 年 HB44 号)。あの手この手を尽くして陸上に設置できることにしたという話になるが、所詮海岸や河川に近く、災害には脆弱な立地であることは間違いない。

ミシシッピ川の流域の郡に 5 ケ所 (Tunica に 8 施設, Lula に 1 施設, Greenville に 2 施設, Vicksburg に 4 施設, Natchez に 2 施設) の施設がある。ミシシッピ川流域は船舶の係留都市にバージ就航型やドックサイト係留型として始まったものが多く、施設が集積してハブを構成し、規模・売上の過半を占めるのはチュニカになる。これに対し、ガルフ湾沿岸地区は、その温暖な気候ときれいな海岸線により 19 世紀以降、一種の滞在型リゾート区域として著名であった場所でもあり、ホテル施設等の観光施設がもともと存在し、昔からホテル施設内でカジノ等の遊興が提供されてきたという事実がある⁴。この観光地に制度要件を満たしうるバージ併設型のカジノ設置ができる場所ということで Biloxi や Gulf Port に集中して施設が設置されたということだ。1994 年以降、圧倒的に流域施設区域の売り上げが伸びたのは、チュニカにおけるカジノホテル建設ラッシュが大きな貢献をしたことによる。2006 年のハリケーンカタリーナは湾岸区域施設に壊滅的な打撃を与えたが、流域区域の売り上げピークはこの年になる。なんのことはない。ガルフ湾岸区域の施設へ行っていた顧客が大挙して州の北部に押し寄せたというだけである。一方 2011 年には今度は河川区域の施設がミシシッピ川の氾濫により、ほぼ全域・全施設が冠水し、これまた短期間全施設が閉鎖されるという憂き目にもあっている。このころから、チュニカを含む流域施設は段階的な顧客流出が生じ、激しく売り上げを減らしていく。2006 年をピークとし、現状の売り上げはその 44%に過ぎず、10 年の間に実質的に市場は半減した。一方湾岸区域施設は、売り上げはいったん落ち込んだものの、安定的な動向を示し、極めて堅調な経営状態にある。かつ近年は需要も上向きになりつつあり、流域郡とは正反対の動きを示しており、2013 年には売上が逆転するに至った。州全体のカジノ売り上げは 2007 年をピークに段階的に減ってきており、市場縮小化傾向を示しているのだが、この原因はガルフ湾岸施設ではなく、流域地域カジノ施設の停滞に理由があることになる。

チュニカ郡はカジノ売り上げ(GGR)の 4%を自らの税収取り分として取得することができる⁵。これがチュニカの財政を豊かにしたのだが、いったん大きくなった財政支出の構図は単純には変えられない。一方この状況下での税収の減少は、加速度的に郡の財政状況を悪化させてしまう。2016 年 1 月 6 日 S&P はチュニカ郡の市債の格付けを A から BBB に 3 ノッチ下げた。勿論このレベルでは未だ投資適格なのだが、要注意、否定的な要素があるというコメント付きである。この理由として、S&P は①悪化する財政（弱い予算的柔軟性と予算の成果）と共に、②弱い財務管理体制を挙げている。年 12 億^{ドル}のカジノ収入がピーク

⁴ 制度がどうあれ、伝統的にガルフコーストのリゾート施設では、裏や表でカジノが提供されることが常識的であったそうである。1940 年代から 50 年代にかけ湾岸区域のホテルでは頻繁に行われ、1950 年代に南北を貫徹する高速道路が整備されると、顧客が集まるようになり、ギャンブルとプレスリー等著名なエンターテイナーによるショーがこの地域の観光を特徴付けた。規制が厳格になったのは 1951 年ケフォーバー委員会以降のことだが、バックルームでの賭博行為は、60 年代、70 年代を通じ存在したようである。1988 年の原住民ゲーミング規制法の流れが、商業的カジノを認める動きへとつながり、1990 年に Mississippi Gaming Act が成立、現在に至る。南部諸州の住民にとり、ガルフ沿岸のエンターテインメントとギャンブルは本来極めて身近な存在であり、ギャンブルに対しては寛容的なのであろう。

⁵ 州政府が 8%取得し、追加税として設置市町村が任意に 4%を賦課できるという仕組みになる。

ク時には確保できたわけで、これらを将来の返済原資として、格付けを取得し、巨額の免税債を発行し、道路や美術館・博物館、プール、結婚式場、飛行場等の公共施設を借金で作ることに財源を活用すると共に、土地資産課税の減税措置のためにカジノ収益を活用したという事情があった。どちらも米国の地方都市の行動としてはおかしなものではない。免税債が投資格付けをえられる限り、将来のカジノ収益を返済原資とし、借金し、公共施設整備に充当することは理に適っていると共に、土地資産課税の減免は米国では典型的な住民懐柔策でもある⁶。また、インフラの改善は集客に大きな貢献を果たしたことは間違いない。但し、この前提で、カジノ税収が減れば、財政的には借金が重荷になるという構図になる。2009年以降、郡は初めて歳出削減を始めたが、事既に遅し、さてどうすべきかという現実にある。果たして、公的主体にとり健全な財政運営であったのかということは疑問が残るところかもしれない。

では、この二つの区域の正反対となる状況の差異はどう説明できるのであろうか。

1. ガルフコーストとは南部諸州にとっては身近な海浜リゾートとして発達してきたという歴史的経緯がある。フロリダ迄いかなくても安価に楽しめる海浜リゾートでもあった。観光地としての資源も存在し、米国南東部諸州のリゾートを楽しむ一定の顧客層を確実に保持していることは間違いない。湾岸区域施設の需要が一定レベルで均衡しているのは、カジノだけではない観光資源としての魅力が存在するからなのであろう。
2. これに対し、ミシシッピ川流域の施設は単純カジノホテルが基本となり、カジノ外のアメニティーは貧弱で、他の観光資源もなく、カジノ外の顧客を集客する魅力は殆ど無い。近隣洲に類似競合施設がないために、これら近隣洲から確実に一定数の顧客を取り込めていることは間違いないのだが、これでは昔ラスベガスにも存在した、ギャンブルを楽しむ人だけの施設ということではしかない。
3. 90年代から2000年代にかけては年々売り上げが増え、黙っていても成長軌道にあった時代になる。これがために、チュニカでは大きな継続投資や、多様な顧客を誘引する機能の付加等の投資はあまり行われていない。旧態依然の古い施設が温存されたわけだが、2000年代後半から急速に顧客離れが始まり、構造的に市場が縮小フェーズにあると判断できる。これが昔ながらのカジノホテルの現状なのだろう。この状況はニュージャージー州アトランチック市の状況を彷彿させる。

⁶ より社会政策的に貧困層支援や彼らの就業支援に向けるべきであったとする見解もある（Washington Post July 11th 2015 An Opportunity Gamed Away）が、米国における都市経営の施策的選択肢でもあろう。94年代以降、地域経済が活性化し、雇用も増え、貧困の状態は大きく改善されたことも事実だからである。

4. また、いずれの地域も顧客の過半は、高齢者が多く、若い世代の効果的な取り込みに成功できていない。カジノホテルの集客の在り方は、他の場所でもそうだが、限界に近づきつつあるのではないのか。若い世代を取り込めるサービス、機能、施設がないと、時間の問題で持続できえない状況に至るのではないのかとも推察できる。

下記写真は本年 9 月末の週末の夕方と翌朝 5 時におけるチュニカのカジノハブ施設の中心施設の駐車場を撮影したものが 7 割方埋まっている。現在においても週末はそこそこの集客を実現していることがこれでわかる。但し、もし市場で他の機能やサービスを満たしうる競合相手が生じた場合、急速に顧客を喪失するリスクは高く、将来に向けての持続可能性があると判断できない。

ミシシッピ州カジノ管理委員会は、2013 年以降、新たなカジノを建設する場合、ハイエンドなホテル・レストランを含む観光旅行者のためのアメニティーを充実することを制度上の義務とした。カジノから IR へと誘引する施策になる。だが、現在に至るまで新たな大型施設を整備する機運は生じていない。



週末（日）夕刻時の写真。上部にミシシッピ川が見える程近い
筆者撮影。2017 年 9 月。



週末明け（月）早朝



2011年ミシシッピ川氾濫時における同じ場所の写真。

全施設があっという間に冠水した。 出所：ネット公開資料

日本版 NCAA の可能性

米大学バスケットの贈収賄事件

2017年9月27日～28日の各紙に、全米大学体育協会（NCAA）Division I に所属するバスケットボールの指導者ら10人が、スポーツ用品企業や仲介代理人から金銭を受け取っていたという記事がありました。プロリーグ、NBA（National Basketball Association）入り有望視される学生を紹介してもらうお礼です。スポーツ用品企業は、自分たちがスポンサー契約をしている大学に将来性ある選手が入り、その企業のロゴの入ったユニフォームやシューズを身につけて活躍してくれることが、大きな広告価値を持つからです。たとえばドイツのアディダス社は、有力高校生を特定大学に入れることで、1人につき10万～15万ドルを支払っていたと報じられています。

マーチ・マッドネス

全米の大学バスケットボールのファンが、注目する最大のトーナメントが毎年春にあります。3月までのシーズンの成績によって、各地区から選ばれた合計64校が、トーナメントによって全米ナンバー・ワンを決めるファイナル・マッチで、俗に「マーチ・マッドネス（March Madness：3月の狂気）」と呼ばれていますが、もうすぐですね。その名のとおり、全米のファンが一喜一憂し、合法に（そして違法に）賭けられる金額はかなりのものです（ただし違法なものの統計はありません）。NCAAが管理するマーチ・マッドネスの放映権は、日本円で約900億円にもものぼるほどです。

マーチ・マッドネスは例外的にNCAAが契約していますが、アメリカの有力大学やそれらを含むリーグは、それぞれが放映権などを個別に契約しているケースが多く、たとえばオハイオ州立大学は年間180億円近くを得ていますが、支出も同じくらいあります。むしろ強いチームを作り、維持するために使っているわけです。NCAAはアメリカン・フットボールや野球など、20以上の競技を管理していますが、収入のほとんどはマーチ・マッドネスが占めています。アメリカン・フットボールを例にとりますと、その放映権はそのリーグ（たとえばPAC10とかアイビー・リーグ）が放送会社と契約するのが普通ですから、分配金を得るためには、なるべく強い（ポピュラーな）リーグに入り、なおかつ勝つことが求められている世界なのです。

スポーツ・ベッティング

アメリカでは、プロリーグや大学はもとより、高校レベルの競技（スポーツ）すら賭けの対象となっているのが現状です。従って、学校、チーム（コーチなど）、選手らに厳しい倫理コードがあります。大学での倫理コードは NCAA の管轄ですが、たとえばコーチや選手が、賭け屋（ブッキー）関係者と個別に会うことは禁止されています。（本人が知らなかったとしても）ブッキーとの会食がばれて、出場停止となった例はいくつもあります。八百長などの危険を最小限に抑えるためもありますし、そもそもそんなアヤシゲな人々との付き合いはやめておくべきだと考えているからでもあります。

ご存知のように、イギリスやいくつかのヨーロッパの国では、サッカーやホッケーなどのスポーツ・ベッティングが盛んです。これは 1960 年代に合法化されたことに端を発しますが、現在イギリスでは、ギャンブル収益全体の 60%以上がスポーツ・ベッティングによるもので、カジノはギャンブル収益全体の 13%にすぎません。スポーツに賭けることはそれほどおもしろいことで、もし完全に合法化されたなら、アメリカでも日本でも同じ傾向に進むものと考えられますね。

日本で IR の中にカジノができたとして、スポーツ・ベッティングはどうなるのでしょうか。今のところ、IR のスタート時にはまだ合法化される見込みはありませんが、何年か後には必ず議論の対象になるでしょう。その時に備えて、大阪商業大学アミューズメント産業研究所はこのほど、『スポーツ・ベッティング』という本を上梓いたしましたので、ここで紹介をしておきましょう。

一冊 1,620 円で、注文は事務局をお願いします。



日本版 NCAA

日本のスポーツ庁は 2018 年か 2019 年まで、つまり東京オリンピックが開催されるまでに、日本版 NCAA — 名称は不明 — のようなものをスタートさせたいと目論んでいます。実は私もその準備的な講演会（2017 年 8 月 30 日）に出席しておりましたが、筑波大学などの主催で、NCAA の会長、Mark Emmert 氏が基調講演を行いました。大阪商業大学以外は有名巨大大学かスポーツに特化した大学で、特定スポーツが強いところばかりでした。

果たして上手くいくのでしょうか。関西学院大学の宮田由紀夫教授は疑問を呈しています（「IDE」#592、2017 年 7 月号）が、私も同感。成功があるとして、その大きな要素は、「スポーツ・ベッティングの解禁にある」と個人的に考えています。それなくしては収入の道は大きくはならないでしょう。おそらく。

「日本将棋」の海外普及事情——第7回国際将棋フォーラム in 北九州開催

◎1999年に始まった「国際将棋フォーラム」

古代インドで生まれたとされるチェス・将棋系のゲームは原点の「チャトランガ」から遊戯が広まった国や地域によってさまざまに形を変え、現在はチェスとシャンチー（象棋）がそれぞれ世界中に5億人ずつの愛好者を持つといわれている。日本で独自の進化を遂げた「日本将棋」（以下将棋と記す）は $9 \times 9 = 81$ マスの盤に40枚の駒を使うが、取った相手の駒を自分の「持ち駒」として再利用できるルールは世界のチェス・将棋系ゲームの中でただ一つ、このユニークさと駒の再利用からくる奥深さから競技人口はトータル1000万人台と推測され各国にファンが存在する。

将棋と並び称される遊戯である囲碁は早くから海外普及が進み60年の伝統を持つ「ヨーロッパ碁コンGRESS」や「アメリカ碁コンGRESS」など国際交流イベントが盛んだ。これに負けじと将棋の総本山である日本将棋連盟は1999年に「第1回国際将棋フォーラム」を東京で開催、以降3年毎に行われている。開催地は東京以外に天童、静岡など将棋の盛んな地域が選ばれているが第5回（2011年）は初めてフランス・リュエイク＝マルメゾンで行われた。将棋は欧米を中心に愛好者の数が徐々に増えていて、当初は各地域の代表者によるシンポジウムもあって筆者も2回パネリストとして参加し海外の普及事情や課題などについて意見交換をした。

今回筆者は2017年10月28、29日に福岡県北九州市で開催された「第7回国際将棋フォーラム in 北九州」を現地で見学する機会に恵まれた。



前夜祭会場の「リーガロイヤルホテル小倉」は大盛況



前夜祭で翌日から開催の「国際将棋トーナメント」への決意を語る各国の選手



トーナメント当日。トップクラスの海外選手はアマ高段の腕前だ



サイドイベントで村田智穂女流二段とカロリーナ・ステチェンスカ女流1級(右)が対局

◎メインイベント「国際将棋トーナメント」以外も盛りだくさん

今回のメインイベントは「国際将棋トーナメント」で42の国と地域から選ばれた48人のアマ選手が2日間の大会で腕を競った。並行して一流プロ同士や初の外国籍女流棋士、ポーランド・ワルシャワ出身のカロリーナ・ステチェンスカ女流1級による席上対局、また九州北部豪雨災害チャリティー指導対局、日本の伝統工芸である将棋駒作りの実演など多くのイベントが行われた。

日本将棋連盟は長年にわたり海外への棋士派遣を続けてきた。この成果もあってフランス、イギリス、ドイツ、オランダ、アメリカ、ロシア、中国、ブラジルほか多くの国や地域に日本将棋連盟の支部が存在し、日本人棋士の中にも国際派は少なくない。大会当日も堀口弘治七段のように英語の達者な棋士は感想戦に参加、佐藤天彦名人、菅井竜也王位、久保利明王将らタイトルホルダーらも通訳の力を借りて選手にアドバイスしていた。選手の職業はチェス・コーチや学者、エンジニアなど多彩だがトップクラスはアマ五段以上で、今後普及が進めばいつの日か囲碁のように海外出身のプロ棋士(奨励会三段リーグを勝ち上がった四段以上の正棋士)が誕生する日が来るかもしれない。

主要顧客と仮想世界

将来のカジノビジネスの中核となる潜在力を秘めているヴァーチャルリアリティ、スキルゲーム、仮想通貨などが注目を浴びている。これらは次世代の主要顧客である、所謂、ミレニウム世代のニーズに対応したビジネスモデルに強い影響を与えると予想されるからである。

MGM はラスベガスでは初となるヴァーチャル・リアリティ・アリーナをオープンし、複数のプレイヤーが、同時に同じ仮想空間において様々なヴァーチャル世界を体験することができる。ゾンビが現れる空間や戦場での生き残りを賭けた空間などがあり、ゲームに勝つためにはプレイヤーらは協力しながら戦い、ワイヤレスで繋がる装着可能のコンピューターを身に着け、個々がアバターとなり、仮想空間で他のチームと競い合うのである。

これら仮想空間のゲームには若者が慣れ親しんだスキルゲームとソーシャルゲームの特性を備えており、競技では個人得点とチーム得点の2つのゲーム結果により彼らの仮想経験はよりユニークとなる。これらは次世代の顧客のニーズに対応しており、重要なエンターテインメントとなるであろう。

この他にも自分の技術がカジノのゲーム結果に影響を与えるスキルゲームが開発・設置されている。例えば、有名なスキルゲームとしてはゾンビを銃で撃ち、倒したゾンビの数でその後のスロットマシンの還元率が影響される仕組みである。スロットマシンにスキルを組み込んだハイブリッド型であり、単なる“Spin”というボタンを押すのみの単純で伝統的なスロットマシンに取って代わろうとしている。

ネバダ州などがこのスキルゲームを備えたスロットマシンを認可しているが、その可能性は未知数であり、次世代の顧客を取り込むためには更なる創意工夫と時間が必要となる。

また、カジノで使用する資金（通貨）にも変化が表れている。ビットコインなどの仮想通貨は既に日本の大手家電店では使用できるようになったが、カジノ大手のシーザーズエンターテインメントではデジタル・ペイメント・プログラムをスタートさせた。WeChat pay を使用し、シーザーズの施設内の 16 のストアにおいてデジタル決済による支払が可能となった。

顧客は自分のスマホに QR コードを提示し、ストアがこれらを専用の機器で読み取ることで決済が瞬時に完了するのである。現在、ビュッフェ、ヌードルレストラン、ショーチケット、小売店などがこれらのシステムを導入しているが、シーザーズは 2018 年までに施設内全てのストアで使用可能を目指している。

これらの仮想通貨をカジノのゲームに使用する点についてはまだ時期尚早の感はあるが、マネーロンダリング対策などを含む安全面が整えば、近い将来、仮想通貨をカジノで使用する事ができる時代が来るのかもしれない。

主要顧客がミレニアム世代となる時代は近づいており、カジノ業界はこれらの世代に対応すべき変革が必要と考えているようだが、現状を見てみるとあまり急ぎ過ぎる必要はないのかもしれない。

現在、カジノ業界における主要顧客はベビーブーマー（1946-1964年生、以下、ブーマー）であるが、彼らが米国における可処分所得（税引き後）の70%をコントロールしているのである。約7500万人のブーマーは、18-49歳の総資産に比べ、75%も高い資産を保有しており、米国の消費の中心を担っているのである。

ブーマーは、カジノを含む様々なレジャーなどにお金を費やすことができる潤沢な資産と時間があり、レジャーに対する年間消費額は円換算で約12兆円と言われており、カジノ業界にとって主要顧客であることは間違いない事実である。

現在、米国では40の州がカジノを合法化しており、その数は1000軒を超える過熱競争市場であるといえ、どのようにブーマーをカジノに引き寄せるかが生き残りには重要な戦略となるのである。

ブーマーもミレニアム世代のように仮想空間におけるチームでの戦いを楽しみ、仮想通貨により決済を行い、スキルゲームに興奮するかも知れないが、現時点ではブーマーには伝統的なカジノマーケティングが主要戦略となっている。

このブーマーに対する主要戦略とは全体の顧客の80%が登録しているとされるロイヤリティプログラムである。顧客はこのプログラムにより様々な特典を受けることができ、カジノ施設に対する嗜好と従業員とのコミュニケーションなども含めて、リピートする重要な条件の一つであるとのアンケート結果がある。

カジノはギャンブルのみを提供するのではなく、様々な施設を提供し、これらの施設での体験がプログラム特典によりどのように結びつくかがエンターテインメント性向上には重要な役割を果たすのである。

重要な点は、ブーマー達が求める食事、ファッション、スパ、カジノや滞在する部屋のデザインなどを中心に、それらライフスタイルをどのようにカジノ施設やロイヤリティプログラムに結びつけるかが競合相手との差別化を生み、リピート率と消費増加などに強い影響を与えるのである。

この他にも、ブーマー達の孫が喜ぶような特典（孫へのビデオゲーム）などを取り揃えることもロイヤリティ向上に一役買うであろう。また、レストランやショールーム、駐車場などでVIPの専用ラインを作ることも当然の対策であるといえる。

ミレニアム世代は未来の主要顧客であることは間違いないのであるが、持続的な経営と発展に莫大な売上を必要とする巨大カジノでは、現時点においては彼らの財力に依存するビジネスモデルは時期尚早であるといえる。しかしながら、未来のカジノに向かう大きな

潮流に逆らうことはできないであろう。カジノ側は時代の流れを慎重に読み、大胆な変革に備える時期に来ているといえるのではないか。

執筆者紹介

- 橋爪 紳也 大阪府立大学研究推進機構 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
- 谷岡 一郎 大阪商業大学 学長
 大阪商業大学総合経営学部 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

『IR＊ゲーミング学会ニュースレター』No.35

2017年12月20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