

IR*ゲーミング学会 ニューズレター No.36

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.36

[記事]

ギャンブルと法

限りないコンビニギャンブルへの動き

(米国ペンシルバニア州賭博事情)

美原 融 1

2018 Asia G2E 所感

佐々木 一彰 6

ゲーム機の品薄問題を考える

—Nintendo Switch を題材に—

松村 政樹 8

ウェイターズレース

高橋 浩徳 12

2018 年韓国カジノ産業の動向とオープンカジノの展望

梁 亨恩 15

フュージョンゲームの代表

—パイガオ・ポーカーとその新たな進化形—

谷岡 辰郎 19

[掲示板]

第 13 回シンポジウム開催報告

第 15 回学術大会・総会 開催日程のお知らせ

24

限らないコンビニギャンブルへの動き (米国ペンシルベニア州賭博事情)

コンビニエンスギャンブリング(convenience gambling)とは、生活空間から極めて至近距離のところにある手軽に行けるスロットマシンや電子式賭博機械を設置した賭博施設で賭博行為をすること、あるいは当該施設のことをいう¹。Convenient(手軽な)から生まれた用語だが、日本のコンビニを彷彿させるイメージがある。いうまでもなく生活空間に手軽に行ける簡易な賭博施設があるということは、どうしてもはまってしまう人を増大しかねない側面をもっている。庶民にとり利便性やアクセスの良い地点で、手軽に賭博行為を楽しむということは、プラスの効果も大きい、マイナスの側面もあるわけで、かかる施設を認めるか否かに関しては米国でも従前より様々な議論がある。賭博行為とは場所も設置数も限定的にし、かつこれを厳格に規制の対象にすることが、安全、安心、信頼をもたらすと考えられてきたからだ。これは賭博施設とは、どの町にもある手軽に行ける施設とはしないという基本的な考えを示唆している。

ところが、昨年10月米国ペンシルベニア州で、上記の伝統的な考えを根本的に覆す法律が上院で可決され、知事が10月30日に署名し、成立した。ペンシルベニア州包括的ゲーミング拡大法(Comprehensive Gaming Expansion Bill House Bill 271)²という。もとはといえば州の財政難がその背景にあり、22億ドルに達する歳入欠陥を埋め合わせる財源をどうするのかという4ヶ月以上の議論の末の結論でもあった。賭博による新たな財源創出は、市民による反対は限られ、政治主導で決めやすい。結果、現在認められている賭博種をより広範囲に拡大し、認め、かつ手軽に州民に提供することにより財源不足を賄う税収を得るという目論見なのだが、共和党多数の上院で賛成109、反対72で成立した。ペンシルベニアのカジノの売り上げは2017年には30億ドルを超え、これはネバダ州について全米2番目の賭博州であることは意外と知られていない。近隣州との競争に打ち勝ち、他州に先駆け、ギャンブル先進州になるという意図なのだが、今後どう東部の市場が展開するかには

¹ 定義としては「バー、トラック停留所、コンビニ等に設置されたスタンドアローンのスロットマシン、ビデオ・ケノ、ビデオポーカー、その他の電子式賭博機械等」(National Gaming Impact Study Commission Final Report 1999)。Retail Gambling等とも呼称することもあるが、手軽な町の小売り施設に設置される賭博機械という意味合いがある。

² 法律の全文は下記参照。

<http://www.legis.state.pa.us/CFDOCS/Legis/PN/Public/btCheck.cfm?txtType=PDF&sessYr=2017&sessInd=0&billBody=H&billType=B&billNbr=0271&pn=2652>

不安要素もある。法律の趣旨としては、あらゆる賭博種の規制緩和により、庶民にとり、より近い場所での賭博遊興を可能にする包括法になり、なんと 470 ページもある。これには下記等を含む。

1. トラック・バスの停留所・出発ターミナルにおける VLT 設置許諾：

適格施設に上限 5 台の VLT と呼ばれるスロットマシーンの電子式賭博機械の設置許諾（収益は、州、免許保持者、郡・市で分割。既にカジノ施設がある郡は当該郡内での設置を禁止することが可能。もっとも何をもってトラック・ターミナルといえるのかは曖昧で、ちょっと駐車スペースがあれば、トラック・ターミナルになるのではという意見もある）

2. 飛行場における賭博施設：

既存のカジノ事業者は申請により、州内の国際・地方空港において、空港管理機構との協定により賭博パーラーを開設することが可能に。対象は 8 ケ所の州内空港。収益は、州政府と地方政府で分割（因みに、飛行場にスロットがあるのは米国ではネバダ州とプエルトリコのみで、実現すれば第三の州に）

3. ミニ・カジノ施設（サテライトカジノ施設）の許諾：

州内には 12 の既存カジノ施設があるが、スロットマシーン 750 台、テーブル 30 台を設置できるサテライトカジノを既存のカジノ施設から 25 マイル以上離れていることを条件に、オークションで競争により 10 施設迄認めるもの。最低入札価格はスロットだけの場合 750 万ドル、テーブルを追加する場合、更に 250 万ドル追加。免許料と税収は州・地方政府で分けると共に義務教育施設、経済社会発展事業にも充当。州内の市町村は自らの意思で、予めかかる施設の設置を禁止する選択肢を採択する(opt out)ことができる。

4. オンライン賭博の許諾：

許諾を得ているカジノ事業者は、追加的な許諾を取得することでポーカー、テーブルゲーム、スロットをオンラインで提供することが可能に。免許料は 1000 万ドル、オンラインスロットの売り上げに対し 52%の課税、一方テーブルは 14%の課税（オンラインを認める 4 番目の州で、ロトリーをも含ませるのは初めての州になる）。

5. ロトリーに新たな賭博種とオンラインによる販売の許諾

今まで認められていなかったケノの許諾、既存のロトリー、インスタントゲーム、ラッフルゲーム等もオンラインで提供することが可能に。

6. ファンタジースポーツ賭博の許諾：

デイリーファンタジースポーツ賭博を規制し、課税することで許諾することに。免許料は 5 万ドル、参加料に対し 15%の課税。参加申請者は 18 歳以上であることを証明することが参加の条件。

7. オンラインによるスポーツ・ベッティングの許諾：

連邦法ないしは連邦法廷判決で合法化される場合、既存のカジノ事業者はカジノ施設内ないしはオンラインにより、スポーツ・ベッティングの提供を可能とする。免許料は 1000 万ドル。売上に対し 36% の高額課税。尚、本年 5 月に連邦最高裁は 1992 年 PASPA 法³ を無効とし、州政府判断によりスポーツ・ベッティングを許諾することが可能となった。これにより法令上の制約が取れ、確実に実施できる。

8. 観光地におけるリゾートカジノ施設の規制緩和：

賭博だけではない他のアメニティーへの参加を義務づけた規定を撤廃。250 万ドル支払うことにより、追加スロット 250 台、100 万ドル支払いで追加 15 テーブル設置が可能に。

9. カジノ施設所有権に係る規制緩和：

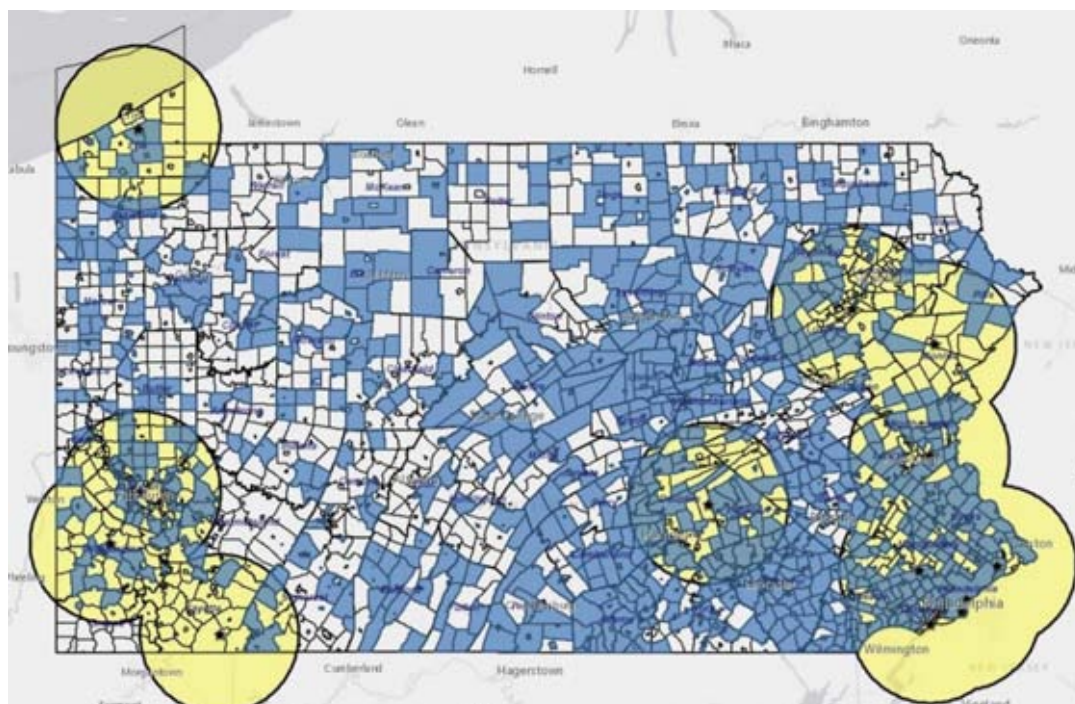
一つのカジノに一つの所有権以上は駄目という 2004 年旧法を撤廃。これにより大手により、弱小カジノ施設買収が可能に。

あらゆる賭博に係る規制を緩和し、賭博税収を確保しようとする極めて Aggressive な試みになる。果たしてこれが如何なる結果をもたらすか、東部の近隣諸州に如何なる影響をもたらすかはまだ解らない。興味深いのはミニ・カジノの在り方で、新しく第 4 分類カジノ施設という分類を設け⁴、既存のカジノ施設のサテライトという位置づけで、既存施設の 25 マイル外にのみ設置可能とし、かつ州内のすべての市町村にかかる施設の設置を予め拒否できる選択肢を制度的に与えたことにある。但し、12 月末までに住民投票により賛否を明らかにすることが要求された。これを Opt Out（反対できる選択肢の行使）という。もっとも当初反対し、禁止しても、その後これを住民の意思により廃止し、認めることは可能だが、逆に、当初賛成し、その後反対に転じるのは禁止されている。この結果州内の市町村は賛成誘致と反対拒絶に分かれ、大都市を中心に反対は 1000 以上となった。自分たちの居住区に・・・となった場合、やはり民意は分かれるというのは米国でも同じなのだ。

もっとも民間事業者がどの市町村・区域を選ぶかは民間事業者の裁量になり、当然のことながら、大都市に近い地点や、観光資源が存在し、顧客誘致力のある地点が人気を集めることになる。事業者が(反対していない)特定の地域を選定し（一旦選定したら、賛成した市町村はこれを拒否できない）、州政府が主催するオークションに参加し、高いフィー（ライセンス料）を提案した事業者が競り落とすことになる。オークションは 2018 年 1 月から開始され、数週間おきに全体上限数が埋まるまで実施するという仕組みでもあった。理論的には、まず、いい地点がいい価格で競り落とされ、以後、段階的に市場性に魅力が少ない地点が、安い価格で競り落とされるということになる。

³ Professional & Amateur Sports Protection Act of 1992。スポーツ・ベッティングを連邦法として禁止した法律ではなく、州政府がこれを許諾することを禁止するというちょっと内容が変わった連邦法になる。ニュージャージー州がこれを連邦憲法第 10 条改定違反として提訴し、これが連邦最高裁にて 6-3 の評決で認められたもの。

⁴ 第一分類はレーシーノで現状 6 施設、第二分類はスタンドアローンカジノ施設で現状 4 施設、建設中を含めると 5 施設、第三分類はリゾートカジノで 2 施設存在する。これに第四分類がサテライトカジノ施設として加わる。



色を塗った自治体は反対としてオプトアウト、○の部分は既存施設近隣禁止区域(出所 PGCB)

では現実はどうなったか。一回目のオークションは本年1月に実施され、以後2週間おきになされた。最初は市場の注目を集め、威勢もよかったのだが、段階的にオークション参加者が減少、落札価格も低迷、10ヶ所という目論見は崩れ、どうやら5ヶ所で当面は打ち止めという感じが強い。落札地点で人気があったのは高速道路の出口に近い地点、州境に近く、他州の顧客の囲い込みが可能な地点、中規模人口のある中都市近郊等であった。このオークションのみで2億ドルのライセンス料を確保するという州政府の目論見も、そこそこのレベルで終わりそうである。

回数	応札日	参加者	落札者	落札金額	市町村	郡
1回目	1月10日	4社	Penn National	5001万ドル	Yoe	York
2回目	1月24日	4社	Stadium LLC	4001万ドル	Derry	Westmoreland
3回目	2月8日	3社	Mount Airy Casino	2188万ドル	New Castle	Lawrence
4回目	2月22日	1社	Pax Casino	811万ドル	South Newton	Cumberland
5回目	4月4日	1社	Penn National	750万ドル	West Cocalico	Lancaster

カジノライセンスをオークションにより、落札させることを前提に、地点はオークション参加相手に一任。但し、最初から自治体にはオプトアウト権を与え、住民反対がある場所では認めないという面白い手法は注目を集めた。但し、やってみたらどうも最後はスロット・パーラーの権利の切り売りに近い形になってしまったようである。

広く、薄くギャンブルを州民に提供しようとする同州の施策は、限りなく、ギャンブルを手軽にかつ頻繁に州民に提供させるという施策になる。ペンシルベニア州以外の米国の北部諸州は、賭博に関しては極めて制限的で、ここまでオープンに、基本的に全てを認めるというスタンスをとっていない。市場は十分あり、供給を増やせば、必ず需要はあるという自信が前提なのであろうが、税収確保の為だけに、州内のいたるところに賭博施設を設置するという考えは、果たして財政的、社会的に健全な政策といえるか否か懸念の余地がありそうである。ペンシルベニア州のみが、突出して、東部のネバダ州になりつつあるといっても過言ではないが、これが東部各州の賭博政策に如何なる影響を与えるかに関しては、今後の推移を見守る必要がありそうだ。

賭博施設を細分化し、あらゆる人の集まる施設に機械を設置したり、ギャンブルへの参加を誘引したりする施策は、確かに税収を底上げする。一方この施策は、賭博施設の数进行限定し、極めて制限的・限定的に大規模施設を他の集客施設と共に設け、集客と消費のシナジーを促すことで、税収等経済効果を期待するというその他の東部諸州が志向している統合型リゾート(IR)の考えとは対極にある考え方になる。果たして、どちらの考え方に持続可能性があるといえるだろうか。

2018 Asia G2E 所感

1. Asia Lottery Forum & 1st China Lottery Industry Salon Annual Meeting

2018 年 5 月 15 日より 18 日までマカオで開催された Asia G2E の中の Asia Lottery Forum & 1st China Lottery Industry Salon Annual Meeting に招聘され報告者として参加してまいりました。本フォーラムはイベントホールに会場が設けられその中で lottery を中心に各国のゲーミングに携わる研究者、実務家がプレゼンテーションを行うというものでありました。今回、私がこの場所で話させていただきましたのは実は2回目で、昨年もこの Asia G2E については本ニューズレターで紹介させていただきました。今回の私の報告テーマは The Responsible Gaming Law in Japan であり、日本におけるギャンブル等依存症対策基本法を中心に日本における IR 実施法にも少しふれ、報告しましたが聴衆の反応は日本で IR 実施法の可決が日本で現実味を帯びてきていることもあり良いものでありました。その報告の後に香港の新聞社のインタビューを受け私のインタビューが香港紙に載ったというような話は聞いております。私は報告の後、各国の研究者が参加した Lessons Learnt from Responsible Gaming in Macau というパネルディスカッションに参加し、マカオに研究者の立場よりどのようなアドバイスができるかについて話させていただきましたが感想としては各国における Responsible Gaming のあり方は各国の制度的な違いこそあれ徐々に標準化されつつあるということを持つに至っております。



2.台湾勢の勢い

イベント会場では数多くの企業がブースを出し非常に活気がある印象を受けました。日本でのIR実施法の動きを受け昨年と比較し日本人の参加者が40%増加したという話も聞かえてきております。今回は旧知の台湾科学技術大学のLiu先生に台湾から出展している数多くの台湾企業の経営者を紹介していただきましたが、昨年と比較し台湾からの出展はかなり増えたようです。確かに会場を回ってみたところ台湾に本社を持つゲーミング関連の企業はブースの結構な割合を占めていたようでありました。また、今回のイベントにかかわるイベントスタッフもかなり台湾から来ていたようでありました。台湾のイベントスタッフはホスピタリティに関してはかなり高い能力を持っており、まだ中国本土と比較して高い比較優位性を持っているようです。以前は中国本土からのイベントスタッフはかなり来ていたようですが、今年（現在）はほとんどのイベントスタッフが台湾から来ているとのことであります。ただ、ブースの出展社によるとそれらホスピタリティ能力の高い台湾のイベントスタッフでもまだ日本のイベントスタッフには及ばないとのことであります。彼らは日本のゲームショーにもかなり出展しており日本のイベントスタッフが日本のイベント会場で行っているイベント会場の開場時と終了時に並んで一斉にお辞儀することはなかなかできるものではないとも台湾の出展企業の関係者は語っておりました。とは言え2018 Asia G2Eは台湾勢の勢いも感じられるイベントでありました。



ゲーム機の品薄問題を考える ―Nintendo Switch を題材に―

2017 年 3 月に任天堂から発売されたゲーム機である Nintendo Switch(以下、スイッチ)は、発売当初から入手困難だということで話題になった。ゲームを販売する量販店に長蛇の列ができたり、どこに行っても商品が置いてないといった報道がなされていた。

しかしながら現在(2018 年 5 月)では、いわゆる品薄状態は解消されている。このような品薄状態が発生すると、消費者の不満はまずメーカーである任天堂に向かうことになる。例えば、任天堂は 2017 年 6 月に「Nintendo Switch 本体」品薄のお詫びとお知らせ¹として、国内全体で品薄状態が続いている現状、消費者や販売店向けの謝罪、さらには増産に向けて努力する旨が告知された¹。

任天堂が今後スイッチを増産すると宣言したが、それ以前から、品薄状態に置かれた消費者の不満は別の現象にも向けられていた。1 つは、転売目的でゲーム機本体を大量に買占め、入手困難な消費者に対して高値で販売する人(あるいは会社)のせいで品薄状態になっているのではないかというものである。もう 1 つは、任天堂が故意に生産量を抑え、消費者の購買意欲を刺激しようとしており、その結果として品薄になっているのではないかという問題である。商品を手に入れた消費者は、インターネットで情報を検索するため、上記 2 つの「疑惑」を目にし、それを他者にも「拡散」することで、より多くの人が疑惑を信じるようになった。買占めによって品薄状態が発生した、あるいは任天堂が生産抑制によって品薄を作ったという説について、本稿ではその信憑性を確認しよう。

まず、転売を目的とした買占めによって品薄状態になっている、または品薄の主な要因とまではいえないものの、品薄を助長している、という説は転売を目的とした購買を行う人への嫌悪感も手伝って、つい納得しがちなものであろう。

自分でゲームを楽しむのではなく、高値で転売することを目的とした人によって、自分あるいは自分の子供がゲームをできないのだ、という不満が起きる。さらには実際に Amazon などのインターネット通販では高値で販売されているため、定価よりも高い価格を払わないと購入できないという不満もある。加えて商品を「右から左へ」流すだけの人に定価プラス 1-2 万円の価格を出すことに納得がいけないというものである。転売目的の購入者(以下、転売者)を感情的に許せないということは理解でき、転売目的の購入は迷惑行為でしかないと私は考えるが、ここでは「転売目的の購入」がどの程度品薄に影響したかを検討してみよう。

¹ <https://www.nintendo.co.jp/support/information/2017/0622.html> に詳しい。なお、本稿における引用先 URL は、すべて 2018 年 5 月 31 日時点で確認したものである。

まず、転売に用いることのできるサイトはAmazonだけでなく、楽天、ヤフーオークションなど多岐にわたる。本稿では 2016 年度の国内売り上げがトップであるアマゾンジャパンに着目して議論を進める²。転売されたと考えられるゲーム機の台数、および販売価格を確認するためには、MONORATE (Amazon.comにおいて販売される商品のランキングや価格の推移を記録したサイト <https://mnrate.com/>) を参考にした。ここでNintendo Switch 本体 色はグレーを入力して検索してみると、以下のことが示されている³。

2018 年 5 月 30 日現在、Amazon.com が自社で在庫を保有している商品については 32,073 円（税、送料込）で販売されており、他の出品者が Amazon マーケットプレイスを通じて販売している商品では 31,840 円（税、送料込）が最安値となっていることがわかる。ちなみに、任天堂がオンラインで販売している価格（定価）は、32,378 円である（税、送料込）。現在は、任天堂から直接購入しても数日で商品を手に入れるため、転売者はやや値引きしていることがわかる。

では、2017 年 3 月から現在までの販売価格の推移を確認してみよう。なお、この MONORATE というサイトは誰でも閲覧可能であることから、Amazon マーケットプレイスを用いて転売しようとしている人は、このサイトを見て、最高値、最安値、平均価格などを知り、自分が出品する商品の価格を決めていると予想される。つまり、ここで示される価格が、当時の実勢価格を表していると考えられよう。

転売価格が高騰したのは二度あり、一度目は発売開始（3 月 3 日）直後の 3 月 12 日であり、42,000 円の価格で販売されている。二度目は 7 月 23 日の 52,340 円である。発売から一貫して定価以上の価格で取引されてきたが、2018 年 12 月に入り、定価から定価より少し安価で販売されるようになる。仮に同一の価格であれば、消費者は Amazon マーケットプレイスに出品されている「転売品」よりも任天堂から直接購入することになるので、いくぶんディスカウントされることになったと考えられる。品薄が話題になっていたころは転売で利益を出すことができたが、任天堂が増産をはじめ、消費者に行きわたるようになってからは転売するたびに赤字になっているものと思われる。

出品者数（Amazon マーケットプレイスを用いている転売者の数）は、期間（2017 年 3 月～2018 年 5 月）平均で 166 人であり、発売後の 3 月末に 327 人、12 月末に 477 人を数える。これは、前者は、発売と同時に行列に並ぶなどして手に入れた本体を転売した人たちで、後者は「損切り」を覚悟して定価あるいは定価以下の価格で販売した人たちであると考えられる。

ところで、平均して 166 人の出品者が居るとはどのような状態か、考えてみよう。国内全体で品薄が続く中、転売者がコンスタントに商品を入荷するとは考えられない。つまり、運よく手に入ったゲーム機で、1～2 万円の利益を載せて転売し、またゲーム機が入ったら

²日本貿易振興機構（JETRO）の発行した「ジェトロ世界貿易投資報告」2017 年版によると、https://www.jetro.go.jp/ext_images/world/gtir/2017/dail_3.pdf 92 ページの表に示されるように、売上高はアマゾンジャパン、楽天、yahoo ショッピングの順になっている。

³ <https://mnrate.com/item/aid/B01N5QLLT3> のグラフを参考にさせていただいた。

転売する、というかたちになろう。例外的に一人の転売者が大量の在庫を抱えることもあろうが、多くの転売者は入荷を待つ状態であると考えられる。逆に 2017 年 12 月以降は、売り損ねた在庫を処分しようとするが、誰も買わない状態が続いているものと想定できる。では、転売者たちはどのくらいの台数を売ったのだろうか。仮に、出品者の商品が必ずその日のうちに売れる（出品すれば売れる状態）とすれば、毎日 166 人が転売し続けたとして、 $166 \times 7 = 1162$ 台/週 になる。やや過大に見積もった数字であるが、これを転売者の「買い占めた数」とみなして議論を進めよう。

任天堂の公式ホームページにある「ヒストリカルデータ」によれば、2017 年 3 月一杯で販売されたスイッチの台数は 60 万台、2017 年 4 月～2018 年 3 月までに販売されたのが 378 万台であると公表されている⁴。2017 年 4 月以降は毎週 7 万台ほどが生産されていることになり、転売者がいくら買い占めを行っても、国内で品薄を発生させるには程遠い。

国内最大手のアマゾンジャパン以外の通販サイトも転売に用いられてはいるが、週 7 万台の生産に対してアマゾンジャパンですら週 1100 台の転売であることを想定した場合、転売行為が市場に及ぼす影響は限定的であるといえる。ただし、2017 年以降であっても、6 月に任天堂が増産を宣言する前であれば、もともと発生していた供給不足に転売行為がさらに追い打ちをかけた可能性は考えられる。

次に、任天堂が生産数をあえて減らしたから品薄になった、という説についても検討しよう。スイッチが爆発的に売れるであろうことは任天堂も予測できたはずだ、という前提がこの生産抑制批判にはある。まず、任天堂のホームページで公開されている「IR イベント」から、スイッチ販売以降の対応についてまとめてみよう。

2017 年 4 月の決算説明会で示された「平成 30 年 3 月期業績予想」によれば、平成 30 年度でスイッチが 1000 万台販売されると予想している。

ところが、予想外に販売が好調だったため、2017 年 10 月の第 2 四半期決算説明会では、1400 万台に上方修正している。2018 年 1 月の第 3 四半期決算説明会では、さらにこれを 1500 万台に修正することになった。2017 年 10 月の第 2 四半期決算説明会では、投資家からの質疑応答が行われている⁵。

なかでも、「年末を控えての在庫水準が低すぎるのではないか」「何が生産のボトルネックになっているのか」という質問に任天堂代表取締役社長の君島氏は、当初の 1000 万台という目標も大きなもの（簡単にはクリアできないと予想されるレベル）だったが、品薄になったことは結果として当初の見込みが甘かったことを認め、3 月の発売で（年末商戦とは異なり）品薄になるとは予想しなかったと述べている。また、生産体制については、スイッチが多く部品から成ること、それら部品の供給を協力会社に任せているため、急な増産のお願いをしているところだと述べている。任天堂がいわゆるファブレス企業であることは知られているが、現在は国内だけでなく、海外の企業からも部品の供給を受けており、

⁴ https://www.nintendo.co.jp/ir/finance/historical_data/index.html のデータによる。

⁵ 詳しくは <https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2017/171101.pdf> を参照されたい。

ますます増産体制に入るための時間がかかるのであろう。

そもそも、生産数を減らし、購買意欲をそそるという手法は、ゲーム機のような耐久消費財において効果があるとは考えられない。確かに入手が困難であるということで、購買意欲をそそられることもあろう。しかしゲームにおいては消費者を品薄の状態に置き続けると、他のメーカーが発売したゲーム機を購入してしまう可能性もあるうえ、本体が手に入らない消費者はソフトも購入しない。このようにゲームの生産抑制は、メリットのない（デメリットしかない）行動である。

本稿では、ゲーム機の品薄に関連して見られた諸説を検討してきた。流行のゲームが手に入らないとき、原因の追究をしたくなるだろうが、買占めや売り惜しみではなく、予想以上にゲーム機の需要があったため、生産が追い付かなくなっていたのが実情であった。

ウェイターズレース

各地のゲームやゲームイベントの調査をしているが、特定の地域発祥の風変わりなゲームというものがある。それは昔から続いている伝統的なものもあれば、近年できた新しいものもある。新しいものも数十年続けば伝統的なものとなる。その中から横浜で行われているウェイターズレースを紹介する。横浜のウェイターズレースは毎年 11 月の勤労感謝の日に神奈川県横浜市の日本大通りで行われている。ウェイター・ウェイトレスの格好をして、手にトレイ（お盆）を持ち、その上に瓶やグラスを乗せて走る競走である。



パリのウェイターズレース（1900 年代初頭と思われる）
(<https://www.thegoodlifeFrance.com/paris-waiters-race/>)

元々はパリでウェイターたちのアピールのために始まったと言われており、はっきりした根拠はないがパリが発祥と認識されているようである。現在では他の国でも行われている。フランスでは現在、中西部の都市リモージュ (Limoges) で毎年全国大会が開催されている。2017 年の大会では 400m と 4km の 2 部門があった。4km は街の主要な通りを一周する一時間ほどのコースである。



2007 年の第 1 回神楽坂ギャルソンレース (<http://machitobi.net/2007/photo01.html>)

日本で最初に行われたのは、東京都新宿区の神楽坂のフェスティバルだと思われる。神楽坂商店街では街のアピールをしようと、1999 年から「神楽坂まち飛びフェスタ」というイベントを開催している。これは 10 月の中旬から 11 月の上旬まで、10 種類を超す様々なイベントを行うものである。内容は毎年異なるが体験会（茶

道、香道、着付け)、お座敷遊び、コンサート、落語会、お絵かき会、バザー、阿波踊りなどなど幅広い。そこで 2007 年から行われているのが同様のゲームだが、こちらはギャルソンレースという名称で行われている。これは片手にトレイを持ち、その上に水の入ったコップを一つ載せて 100m のコースを走るもので、一定量以上の水をこぼすと失格となる。神楽坂はビストロやカフェが多く、在日フランス人も多いことから、フランス人のビストロオーナーの発案で始まった。事前申し込みが必要だが、一般人でも参加できる。筆者の記憶では当初は本職のウエイターやウエイトレスやバーテンダーが制服で走っていたが、いつからか一般人も参加できるように変えたようである。

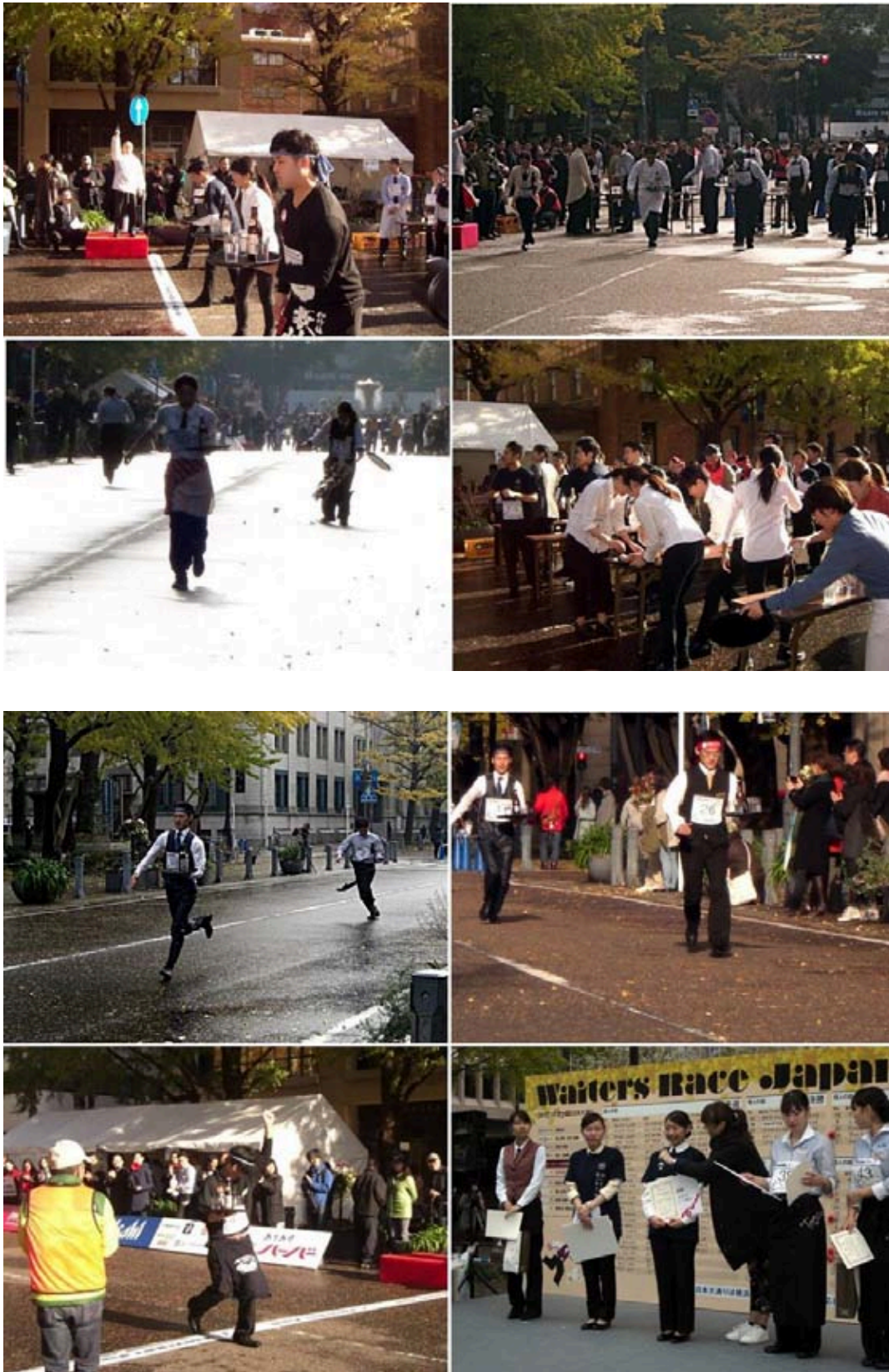
横浜では 2011 年にホテルや飲食店が中心となって実行委員会ができ、日本ウエイターズレース協会を立ち上げ、毎年 11 月に市内の日本大通りで開催されている。ルールは The International Waiters Race Community の公認ルールということであるが、銀のトレイの上に瓶と水の入ったコップ 3 個を片手で持ち、片道 150m のコースを往復する。男子の部、女子の部、団体の部の 3 部門があり、団体は 5 人一組（女性が最低一名含まれていることが条件）でトレイ、瓶、コップは同じものを使用しリレー形式で一人一往復の計 5 往復をするものである。コップの水はこぼしても良いが、瓶は落として割れると失格となる。コップはプラスチック製なので落としても割れないが、瓶はガラスなので落ちれば割れる可能性は高い。途中瓶やコップを手で支えるのは構わないが、ずっと支え続けているのはルール違反となる。参加は飲食業関係者か料理関係の学校の学生に限られている。2016 年には大阪でも行われたが、その一度だけで続いてはいない。

筆者が取材に訪れたのは 2017 年 11 月の第 7 回大会である。会場は神奈川県横浜市の日本大通り。横浜公園から大栈橋まで、近くには横浜市役所や神奈川県庁もある横浜市の中心部である。道路の一部を封鎖して競技コースが作られ、両わきの歩道には会場アナウンスを行うための櫓やスタッフ用テント、看板や表彰台などが設置されていた。参加者は毎年ほぼ同じ横浜のホテルやチェーンの飲食店を営んでいる会社のようなのだが、横浜の飲食店に限られているので当然といえば当然であろう。大会の前後の挨拶でもライバル意識丸出しのような発言が随所で聞かれた。

パリや神楽坂では水をこぼしてはいけないので、競技者は競歩のような感じでヨチヨチと歩いていくが、横浜の場合はコップの水をこぼしても良いし、倒れそうになった瓶やコップは手で直して良いので、スタートから全力でダッシュする人間が多く、スピード感があったが、逆に面白みに欠けた。というのは、コップの水をこぼし、空になったコップをお盆の上に横になった状態にしてしまい、瓶だけに気を付けて走れば全力疾走に近い速さで走れるので、結局体力勝負に近いものがあるからである。パリや神楽坂は水をこぼさないようにしなければならず、さらに手を出してはいけないため、走りたいが走れないもどかしさが見ていて笑いを誘う。どちらが良いというのは一概に言いにくいだが、パリや神楽坂は遊び感覚、横浜はスポーツ感覚ということになるだろう。レース後は時間が記録され、上位者による準決勝、決勝と続いた。協賛企業も多く、ホテルのディナー券などが商品として提供されていた。

主催団体は「ウエイターズレースジャパン」と日本を代表するような名前を名乗っているが、参加も横浜の飲食業者に限られており、現在のところは地域ゲームの

枠を出ておらず、業界運動会といった印象である。今後、一般の参加や他地域の企業の参加を認めたりするのか、協会の方針は不明だが、手軽にできて見ても参加しても面白いニュースポーツ的なイベントとして広まる可能性はあるものと考える。



ウェイターズレースジャパン（横浜、2017）

2018 年韓国カジノ産業の動向とオープンカジノの展望

今年に入って、韓国カジノ産業に様々な事が起きている。オープンカジノのカンウォンランドでは、売上総量制の違反による罰則（営業制限）や職員の不正採用によるイメージダウン、また外国人専用カジノでは、永宗島（仁川市）と済州島のIR（統合リゾート）の想定外の事例等である¹。

1. 2018 年韓国カジノ産業の動向

1.1 オープンカジノのカンウォンランド



売上総量制の違反による罰則として、2018年1月からテーブル数が180台から160台に減り、4月1日から営業時間が減らされ、従来の20時間（午前10時～翌日午前6時）から18時間（午前10時～翌日午前4時）になった。売上総量制とは、射監委（射幸産業統合監督委員会）のギャンブル産業の過度な成長を防ぐための政策で、2009年

からカジノ、競馬、競艇、競輪、宝くじ、スポーツト、闘牛の公営ギャンブルに適用された。

因みに、カンウォンランドはギャンブル依存を防ぐための出入制限により、2009年から月15日間、四半期30日間に日数を定めて運営してきた。また、昨年からは累進制の「冷却期制度（cooling-off）」を実施した。出入制限の月15日が翌月連続と四半期30日が次の四半期に続いた場合は、1ヶ月の出入禁止になる。そして2回連続時2ヶ月、3回連続時3ヶ月となる。これで年間最大の日数は、従来の180日から148日²にまで減ることとなった³。

次に、新政府の国営企業の監査に不正採用が摘発され、従業員200人余りが解雇された。その結果、カジノディーラーの不足や少ないテーブルで営業環境が悪くなったことは、今

1 同誌第34号（2017年）「韓国IR(KIR)1号誕生とチャイナリスク、そしてオープンカジノ」参照。

2 月連続ルールの場合、今月15日、翌月14日、次翌月15日で問題なし。四半期30日を越えても31日から45日までは教育を受ければ次の四半期の利用が可能である。つまり、四半期連続ルールで44日+30日+44日+30日=148日になる。

3 日本の方が厳しい。政府案は4週10日を制限するので最大日数120日となる。

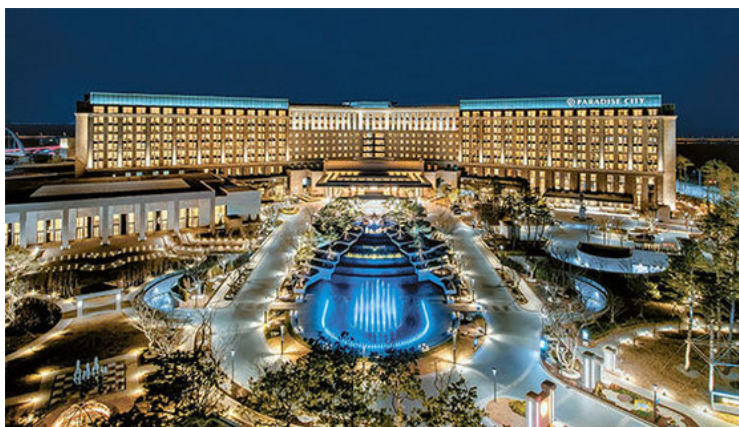
までファミリーリゾートを目指したカンウォンランドとして残念な結果である。一番の原因として天下りの問題を指摘したい。彼らはカジノ産業に対するビジョンはおろか不作為偏向（omission bias）⁴の疑いを持たれている。筆者は、テーブルの減少措置には異なる意見であり、逆にテーブルを増やした方がいいとの考えを持っている。従来のベッティングスタイルの改善が出来てイメージアップにもつながる。さらに、ディーラーの感情労働にも肯定的な影響をもたらし、現場でのギャンブル依存に対応ができると思われるからである。

1.2 外国人専用カジノ

2017 年初め頃、中国政府と THAAD（高高度ミサイル防衛システム）の配置問題で葛藤し訪韓中国人の激減状況が続いたにも関わらず、永宗島（仁川市）と済州島にオープンした IR が想定外の実績を見せた。

＜永宗島（仁川市）のパラダイスシティ＞

パラダイスシティは、2017 年 4 月永宗島にオープンした韓国 1 号 IR（東アジア初）である。オープンして 1 年間のカジノ実績は目標を下回ったが、ホテルやレストランの非カジノ実績は 120 万人の来場客があったことで黒字になった。首都圏のファミリー層の間で、新しい観光のホットプレイスとなった。



2019 年に完成予定のパラダイスシティは、韓国パラダイスグループと日本セガサミーホールディングスの合弁会社が建設した IR で、ライセンスはハイアットホテル仁川から移転した。総面積 330 万平方メートルにカジノ面積が 8,726 平方メートルでカンウォンランドカジノ（12,793 平方メートル）に続いて二番目である。パラダイスグループは外国人専用カジノ 17 のうち 5 つを運営し、全体売上高（2017 年）の 47.2%を占める大手カジノである。2018 年後半から訪韓中国人による実績アップが期待される。

筆者は永宗島の IR に懐疑的であったがパラダイスシティの成果が考えを変えさせた。インチョン空港の永宗島は西海岸が見える都心隣接の海洋型リゾートであった。便利なアクセスで空港からわずか 5 分、ソウルから交通渋滞もなく 1 時間以内の距離である。訪日観光客や首都圏の住民には魅力のあるリゾートになると思われる。韓国文化観光研究院は 2020 年頃にオープン予定の IR 2 社に様々なエンターテインメント施設を求めるとい

4 ある仕事をしなかった場合の社会的な損より、ある仕事をした場合の個人的な損に敏感な心理状態で、韓国では「伏地不動」、「伏地眼動」と言う。

＜済州島の神話ワールドリゾート＞



神話ワールドリゾートは、今年 2 月 25 日にオープンした韓国 2 号 IR（済州島初）である。オープン 1 ヶ月の売上高が 92 億円（江原道庁のカジノ監督課）にも上った。島内の 8 つのカジノの売上高 176 億円（2016 年）の半分である。

2019 年に完成予定の神話ワールドリゾートは、香港ランディングインターナショナルが建設した IR で、ライセンスはハイアットホテル済州から拡大移転した⁵。総面積 250 万平方メートルにカジノ面積が 5,581 平方メートルで、島内で最も大きく、韓国では 4 番目である。（3 番目はソウルの COEX GKL、6,094 平方メートル）

済州島のカジノは、ホテル内の空間を賃借した典型的ギャンブルホールで 8 ヶ所あるが、外国人専用カジノの全体売り上げの 14.8%（2017 年）に過ぎない。中国人のシェアが高く（80%）、中国系がライセンスの大半を所有しているために、中国人誘致のために激しい競争が起きている。因みに、神話ワールドリゾートの実績も中国人ハイローラー（会長の知人含む）によるものである。

こうした状況下で、済州道庁のカジノ監督課によると中国人誘致のためのジャンケットビジネスが活発になり、マネーロンダリングなどの問題について監視しているということである。上手く進めば、済州島が中央政府の先行モデルになると思われる。

2. 今後の展望

2.1 カンウォンランドのイシュー

カンウォンランドは、閉特法（閉鉱地域特別法、1995 年）で 2025 年満了を迎えたところで「市場型公企業」への転換が予測される。中央政府（企画財政部）が役員任命や経営実績などを管理監督する制度である。カンウォンランドは廃鉱地域の経済再生を目的に設立したため、中央政府の管理監督がないまま、様々なリゾート事業が展開してきた。

実は、カジノ事業のみが成功であったが、放漫な運営がこうした結果を招いたのである。地域にとってはこの制度を推進しなければならない立場で、今後の政治社会的な状況を図りながら閉特法の改正と再延長を中央政府に求める姿勢である。

ポスト 2025 年をめぐって多くの自治体がオープンカジノ建設に積極的である。現在、釜山市北港開発・全北道セマングム開発のカジノ特区と中央政府（海洋水産部）のクルーズカジノがある。

⁵ 従来の 7 倍に拡大（テーブルは 29 台から 155 台、スロットマシンは 239 台）。

2.2 IRの拡大

永宗島（仁川市）に2020年頃には2つがオープン予定である。インスパイアリゾート（米国モヒガンサン）とシーザーズコリア IR（米国シーザーズ）で、パラダイスシティと共に東アジアの最大IRとなる見通しである。



また、計画段階の2つのIRプランもある。ムイソレア IR（2023年、フィリピンドリームベリーリゾート社）と、韓商ドリームアイランド（2021年、外国同胞財団）である。以前、中国系企業との契約があったが最終段階で破棄された経緯がある。因みに、永宗島—江華島—（北朝鮮）開城市—海州市の「西海平和ロード」プランがあるなど永宗島の将来性は明るい。

一方、済州島に3つのIRプランもある。ドリームタワー（韓国ロッテグループと中国緑地グループ）、観光リゾート（中国新華聯グループ）、オラリゾート（中国華聯グループ）である。今後、神話ワールドリゾートの成果が済州島のカジノ産業に大きい影響を与えると思われる。

2.3 ポスト2025年の展望

2年目の新政府として閉特法の再延長に困惑している。今の政権（文在寅大統領、民主党）は支持率が高く3年あまりの任期が残っていて、問題がなければ次期も掌握すると思われる。のち、基本方針の分配政策が拡大されると国家財政の悪化が予想される。現在の不動産や脱税に対する厳格な措置で一部は解消するものの、いつか追加財源の確保が必要になるだろう。しかし、オープンカジノにとって悪い世論であるために、野党の現政権に対する攻撃材料にされる可能性が強い。ひたすら、国内外の外部環境に頼るしかない。

いまや、世界的にカジノを娯楽として認識する傾向がある中で、日本IRの成立が一番強いインパクトになると思われる。韓国人の訪日客が毎年増加傾向（2017年度714万人、8人に1人）である。つまり、外貨獲得の支障や国富の流出について敏感な社会世論を抑える良い名分となる。韓国文化研究院⁶は「大阪のIRが依存症対策を含め成功すれば、韓国でもカジノを容認する世論が広がるかもしれない（産経新聞、2018.3.31と5.10）」と予測している。おそらく、韓国カジノは日本並の厳格なルールで「セミオープンカジノ」の方向に進む可能性もあると思われる。

⁶ 責任研究員の柳匡勳博士

フュージョンゲームの代表—パイガオ・ポーカーとその新たな進化形—

I. パイガオ・ポーカー (Pai Gow Poker) とは？

カジノのテーブルゲームにおいて、アジア（特にマカオやシンガポール）で最もプレーされているのはバカラであり、続いて大小・ブラックジャック・ルーレットなどがある。しかし、アメリカで最も人気があるゲームはおそらくクラップスとブラックジャックとポーカーであろう。ポーカーには大きく分けて2種類のポーカーゲームがあり、1つはテキサスホールデムに代表される、客同士が賭け金をやり取りするクラスⅡゲームとしてのポーカーである。もう1つのポーカーゲームはカジノのクラスⅢテーブルゲームとしてのポーカーで、ポピュラーなのがパイガオ・ポーカー、スリーカード・ポーカー、カリビアン・スタッド、レット・イット・ライド等である。このコラムでは今回一番特殊だと思われるパイガオ・ポーカーを題材としたい。

パイガオ・ポーカーはトランプ1デッキ52枚とジョーカーを合わせた53枚で遊ばれるゲームで、それぞれのプレーヤー（最大6人）に7枚ずつが配られる。プレーヤーは配られた7枚のカードを、ハイ・ハンド（5枚）とロー・ハンド（2枚）に分ける。このハイ・ハンドはポーカーの手役の強さにおいて、ロー・ハンドと全く同じか、上回っていないなければならない。ディーラーはプレーヤー全員が自分のハイとローを揃えてセットしたことを確認してから自分の7枚をオープンし、同じくハイとローをセットする。プレーヤーはディーラーと勝負するが、

- ①ハイとローの両方で勝つ→勝ち (WIN)
- ②ハイとローのどちらかが勝ってどちらかが負け→引き分け (TIE/PUSH)
- ③ハイとローの両方で負け（引き分けを含む）→負け (LOSE)

の3通りの結果がある。

パイガオ・ポーカーはカジノのテーブルゲームの中でも最も「顧客の自由度が高い」ゲームであると考えられるし、それが人気の所以であるとも考えられる。カジノでのトランプを用いたテーブルゲームに於ける顧客の自由度は通常低く、あるとすればブラックジャックにおける動作（ヒット・ステイ・スプリット・ダブルダウン・サレンダーなど）ぐらいである。それに対してパイガオ・ポーカーではハイとローの組み合わせはかなり自由な

ここで「ギャンブル」とわざわざ書いたのは、そもそもカジノにいたのでギャンブル行為をしているのは当たり前ではあるものの、パイガオ・ポーカーでは顧客が胴元であるカジノ側（ディーラー）に対してハイとローの両方で勝ちに行くか、それとも引き分けを狙うかの選択肢が与えられているという理由があるからである。カジノ側には「ハウス・ウェイ（House Way）」と呼ばれる7枚の分け方の指針がある。この指針は例えば「6より低いペアが2つある場合ペアを分けずにツーペアにする」とか「絵札のフォーカードはペア2つに分ける」などあるが、このハウス・ウェイは各カジノによって異なるのが特徴で、顧客側もそれを知って勝ちを狙うか、又は引き分けに持ち込むことが可能になる。現実にはパイガオ・ポーカーの結果では大半（私の経験では約2/3）が引き分けであり、勝敗が決まるのは3割程度である。これは引き分けが少ないブラックジャックやバカラと比べると遥かに多い割合であり、カジノ側にとって余り美味しいゲームではない。そのため、ラスベガスのカジノではパイガオ・ポーカーで勝った時に賭け額の5%のコミッションを徴収することが多い。また、サイドベットとして様々なものを設けているルールも多い。これだけではいまいち伝わらないと思われるので、実際にテーブルに置いてあったルールカードをご覧ください。

図1 現在最もポピュラーな「Fortune Pai Gow Poker」のルールカード（裏表）

ちなみにこのパイガオ・ポーカーについて解説している英語の本やウェブサイトも多数あり、それらにオッズやハウス・ウェイも掲載されている場合が多いのでプレーされる場合は参考にしてもいいだろう。

Ⅱ. パイガオ・ポーカーの発明と発展の歴史

パイガオ・ポーカーは中国で発明されたと思っている人も多いが、実はアメリカで発明されたゲームである。考案したのはカリフォルニア州にあったカードルーム、ベル・カード・クラブの経営者であったサム・トリジアン氏である。彼がパイガオ・ポーカーを考案するに至った経緯はロサンジェルス・タイムズの記事¹（2002年11月3日の記事）に詳しく掲載されているが、当時ラスベガスに押されて顧客を奪われていたカードルームの起死回生を図ろうと考案したのがこのゲームであった。そもそもパイガオ（牌九）というのは中国発祥の牌九ドミノ（天九牌）を使ったゲームで、4枚のドミノを2枚ずつに分けて勝負する点が同じである。このドミノをトランプに置き換え、役をポーカーの手役に換えたものがパイガオ・ポーカーである。

パイガオ・ポーカーはあっという間に広まり、カリフォルニア州のカードルームのみならずラスベガスやアトランティック・シティのカジノでもすぐに採用された。トリジアン氏はこのゲームの商標登録をしようと考えたが、弁護士に「トランプ52枚を使うゲームは商標登録できない」という誤った指南を受けたために申請しておらず、巨額のパテント料を手に入れることはなかった。その後サイドベットを組み込んだ「フォーチュン・パイガオ・ポーカー (Fortune Pai Gow Poker)」がシャッフルマスター社によって登録され、2006年のG2E展示会でシャッフルマスター社がジャックポット（7カードのストレートフラッシュ）を組み込んだ「フォーチュン・パイガオ・ポーカー・プログレッシブ (Fortune Pai Gow Poker Progressive)」をデビューさせて商標登録されるなど、他にも多くのバリエーションが全米のカジノで採用されている。

Ⅲ. パイガオ・ポーカーのもとになったゲームの復権—チャイニーズ・ポーカー—

パイガオ・ポーカーのもとになったゲームとして有名なのがチャイニーズ・ポーカー（十三張）である。これは13枚が手札として配られてハイ・ハンド（5枚）、ミドル・ハンド（5枚）、そしてロー・ハンド（3枚）に分けるものである。手札はポーカーの強弱に合わせてハイ \geq ミドル \geq ローとなるようにセットされる。もともと中国やフィリピン（「Pusoy」・「Puy Soy」と呼ばれている）で遊ばれていたゲームであり、カジノのポーカーームでも

¹ “Casino Boss Can’t Cash In on Game He Developed” Los Angeles Times (November 3, 2002)
<http://articles.latimes.com/2002/nov/03/local/me-poker3>

サイドゲームのような扱いで遊ばれていたが、1995 年と 1996 年のワールドシリーズオブポーカー（WSOP）でチャイニーズ・ポーカーが正式種目として採用された実績もある。

このチャイニーズ・ポーカーがテーブルゲームとして近年再登場した。名前は「フォーチュン・アジア・ポーカー（Fortune Asia Poker）」という商標名で、アジア・ポーカーとも呼ばれている。ルールはチャイニーズ・ポーカーに似ているが、手札が 7 枚というのがミソである。この 7 枚はハイ・ハンド（4 枚）、ミドル・ハンド（2 枚）、そしてロー・ハンド（1 枚）に分けられて上記と同じくハイ \geq ミドル \geq ローとなるようにセットされる。パイガオ・ポーカーと違い、引き分けが生じないのが特徴でカジノ側にとっても収益性が高く、これから広まるのではないかと考えられる。



図 2 Fortune Asia Poker のルールカード（裏表）

IV. パイガオ・ポーカーの新たな進化形—フェイスアップ・パイガオ・ポーカー—

パイガオ・ポーカーはアメリカのカジノ、特にインディアンカジノで人気があり、テーブルの台数も多いが、カジノ側にとっては引き分けが多い上に 1 ゲームにかかる時間が他のテーブルゲームに比べて極めて長く（それぞれのプレイヤーが 7 枚のトランプをセットした上で、それぞれの手をディーラーと比べて勝敗を決めて払い戻し行為を行う）、収益性

が低いのが難点であった。

その難点を解決するために新しく考案されたのが「フェイスアップ・パイガオ・ポーカー (Face Up Pai Gow Poker)」である。これはシャッフルマスター社が考案したもので、一番の特徴は「ディーラーの手札が最初から公開されている」ということである。このことによってハウス・ウェイを考慮して「ギャンブル」に出る必要もなくなる上に、ディーラーに負けていると分かっている客はそのまま手札を放棄することが出来るので時間の短縮につながると期待されている。また、通常の勝ち客から取る5%のコミッションもないので勝ち金の払い戻しの煩雑さもなくなるというメリットがある。では、これで胴元のカジノ側のオッズは悪くならないかと思われるだろうが、そこはちゃんと考慮されていて「エース・ハイ・パイガオ (エースが一番高いカードの無役手) の場合は引き分け」という条件が組み込まれており、この条件だけでこれまでのパイガオ・ポーカーよりもハウスエッジが高くなっているとのことである。筆者は今年の G2E アジアのシャッフルマスター社の展示で見つけて担当者に話を聞いたが、すでにアメリカのいくつかのカジノで採用されているとのことで、今後発展して行く可能性が高いとのことであった。これからもパイガオ・ポーカーやチャイニーズ・ポーカーの亜流は人気のあるテーブルゲームとして存在するであろうから、アメリカのカジノに行く機会があれば是非遊んでもらいたい。



図 3 Face Up Pai Gow Poker のルールカード

執筆者紹介

美原 融	大阪商業大学公共学部 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	東洋大学国際観光学部 准教授
松村 政樹	大阪商業大学公共学部 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・秘書室長 大阪商業大学経済学部 助教

『IR＊ゲーミング学会ニューズレター』No.36

2018 年 6 月 26 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