

IR*ゲーミング学会 ニューズレター No.37

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.37

[記事]

ナイトタイムエコノミーの振興とナイト・メイヤー

橋爪 紳也 1

ギャンブルと法

部族カジノ対民間カジノ：熾烈なる戦い

美原 融 6

「KA (カー)」の裏側

谷岡 一郎 11

将棋AI活用による中高年の競技能力向上に関する一考察

—50歳を過ぎて強くなることは可能か

古作 登 13

ESPORTS

中條 辰哉 17

[掲示板]

第15回学術大会・総会 開催の報告

20

ナイトタイムエコノミーの振興とナイト・メイヤー

1

日本型の統合型リゾートは、都市観光の振興に資するとともに、ナイトエコノミーの拡張に有益であると考えられる。健全で安全なナイトカルチャーは国際観光都市には不可欠である。安全に楽しい夜を楽しむ場を提供することは当然として、加えて、その国に固有の風習に触れる機会があると、旅の楽しみは倍増する。

たとえばロンドンでは、ロングランになっている話題のミュージカルを楽しむことができる。パリには、リド、クレージーホース、ムーランルージュなどで、華やかなレビューがある。

またスペインの諸都市では、観光客を対象に、フラメンコを上演する場がさまざまに用意されている。小さな部屋で、ダンサーやギタリストの息遣いを間近に感じながら、本場の舞台に接するのも良い。いっぽうバルセロナで、世界遺産に登録された世紀末芸術の真髄のような劇場で、至上の上演を堪能するのも良いだろう。

もちろん、ラスベガスのカジノリゾートではホテルに付設された劇場で、世界的なスターたちのロングランのコンサートやエンタテインメントの興行、迫力あるスポーツイベント、最新のエンタテインメントにふれることが可能だ。

先年、ニューヨークで話題の「THE RIDE」に乗る機会があった。遊覧バスそのものをエンタテインメントとしたものだ。マンハッタンを巡る道中、路上や公園などで、ヒップホップのダンスやラップ、クラシックバレエなどのパフォーマンスが、突然、フラッシュ・モブで始まる。同乗している MC の軽妙なトークで盛り上げる。乗客は、側面に向けた特別仕様のシートに座ったまま、名所の風景を楽しむと同時に、この都市で育まれた文化を楽しむことができる。昼間の運行もあるが、ネオンサインやイルミネーションの美しい夜間の乗車がおすすめである。

わが国でも、インバウンド観光客の増加に応じてナイトカルチャー、すなわち夜の滞在魅力を高めることが求められて久しい。さらに近年には夜間のビジネス活動、すなわちナイトタイムエコノミーの振興をはかることで、観光消費を高めることが可能になるという主張を耳にするようになった。2017年4月には、「時間市場（ナイトタイムエコノミー）創出推進議員連盟」が設立された。

2

外国人観光客は、いかに日本の夜を楽しんでいるのか。ひとつには伝統的な楽しみ方を共有している例がある。

たとえば夜桜である。桜が咲き誇る時候、京都の嵐山、円山公園、祇園新橋などは外国

人観光客であふれかえる。大阪では、大川を遊覧して桜ノ宮公園の花を楽しむ花見船の人氣が高い。八軒家浜の乗船場に長い列ができ、多言語での対応が不可欠になった。

昼間の桜も良いが、夜の風情は独特である。桜花舞い散るなか、提灯を多く吊るした公園で、宴席を設け、カラオケに興じる日本人の姿は、日本らしいユニークな生活文化だと異邦人は感じるようだ。

各地で催される夏祭りの宵も人氣がある。宗教儀礼を含む伝統行事を、いかに観光化し、国際化するのか、私たちが直面している課題である。

いっぽう、戒橋にあるグリコの看板が定番の写真撮影スポットになっているように、日本独特の盛り場の夜景も、重要な観光資源とあって良い。「アジア的」とも形容されるが、香港や上海、バンコクなどとは雰囲気が違う。混沌とした盛り場を象徴すると同時に、ハイテク国家である日本を想起させる夜景である。

このように外国人観光客は、伝統的な祝祭や歓楽街の賑わいの風情に、日本独自の夜の文化を感じているようだ。しかし家族連れ滞在者が、健全に安全に、楽しく遊ぶことができる「夜の名所」が十分に用意されているとは言い難い。

これまで日本では、外国人観光客に特化した魅力的なナイトライフを提供するという発想が乏しかった。参照すべき事例がシンガポールにある。

そもそもシンガポールも、夜の観光振興に力を入れているわけではなかった。しかし20年ほど前、シンガポール政府観光局は、ライフスタイル開発という担当を設けて、夜間の魅力向上に力を入れた。川沿いに新設したナイトバザール、夜間だけ開場している動物園ナイトサファリ、クリスマスから旧正月にかけて継続するイルミネーションなどが整備された。2005年に具体的な方針が示された世界初となった統合型リゾートの導入も、これら一連の事業と無縁ではない。

インバウンド観光客の受け入れを契機としたナイトタイムエコノミーの振興策に関して、私たちはシンガポールの20年ほど後塵を拝している。ただ、だからこそ、後発の利を得なければいけない。

3

ナイトタイムエコノミーは、文字通り、夜の経済活動を指す。クラブや風俗営業、飲食業などに限って捉えて、「夜遊びビジネス」と呼ぶ人もいる。ただより広範囲の経済活動、さらには個人消費の24時間化を指すと理解すれば、「夜間市場」と訳した方が適切かもしれない。

海外では早くから、その規模が着目されていた。たとえばニューヨークでは、ブロードウェイが担う「夜間市場」は、年間1兆円を超えると言われている。いっぽうロンドンでは、今後10年間ほどをめぐりに、「夜間市場」の規模を現状よりも1割ほど増加させて、4兆円とする目標を掲げた。

日本でも、同様の認識がひろまりつつある。転機となったのが、2016年に実施された風

俗営業法の改正である。一定条件を満たせば、クラブなどの深夜営業が可能のように規制が緩和された。ターゲットのひとつが、急増している外国人旅行者である。インバウンド観光客は、2020年には4000万人になると見込まれている。滞在中に1万円ほど多く、夜の楽しみに使うとなると、新たに4千億円の市場が創出されることになる。ここに注目する事業者は少なくない。たとえば昨年、JTB 西日本は、大阪キタの繁華街にあるナイトクラブ10店の共通入場パスを用意、訪日外国人向けに販売を行っている。

また「ナイトタイムエコノミー」の振興をはかるうえで、公的セクターの果たす役割は重要である。すでにロンドンでは、週末には地下鉄の24時間運行が始まっている。東京でも、ニューヨークやロンドンの先例をみて公共交通の24時間化や、美術館や博物館の夜間開館に関する議論が展開されている。

日本の各地が検討している統合型リゾートの導入は、ナイトタイムエコノミーの可能性に、よりいっそう注目させる契機となるだろう。もちろんナイトタイムエコノミーは、観光客だけを対象とするものではない。私たち市民も、健全で安全な都市の夜をもっと楽しむべきだろう。

4

ナイトタイムエコノミーを、「夜遊びビジネス」と呼ぶ人もいる。その健全な振興をはかるうえで、世界各地で「ナイト・メイヤー (Night Mayor)」の存在が注目されている。直訳すれば「夜の市長」となるが、市民が直接選挙で選ぶ対象ではない。夜間の文化・経済の増進をはかるうえで、象徴的なキーパーソンと彼をサポートする組織を指す。

概して言えば、その役割と活動は、クラブやバー、レストランなど、飲食やエンタテインメント産業などナイトライフに関わるビジネスの領域にあって、公共政策に対する関係者の要望を集約、市役所や市長に働きかけ、また時に助言を行なうといったことになる。

もちろん逆に、犯罪防止や青少年の健全な育成へ課題など、市民が抱く懸念を共有し、問題を解決するべく、尽力することも求められる。

先鞭をつけたのが、オランダの首都アムステルダムである。そもそもアムステルダムには、世界的に有名な「飾り窓」のネオン街がある。また合法ドラッグを販売するコーヒーショップも多数、営業している。加えて、クラブ文化の盛んな「パーティーの街」という定評もある。

ただ夜間の経済活動には、喧嘩、騒音などのトラブルが絶えない。嘔吐物などの清掃も、しばしば必要になる。仮に近隣住民や来街者からの苦情があった場合、行政は規制を強化するしか、従前は手段を持ち合わせていなかった。しかし多数の雇用を生むナイトエコノミーを軽視するわけにはいかない。またクラブはミュージックやダンスの流行の発信源であり、文化への貢献もある。

ナイトライフを振興すると同時に、市民と店舗の経営者との利害を調整し、問題解決に奔走する役割が重要ではないか。アムステルダムではこのような問題意識のもと、新たな

NGO が官民の出資で設立された。この組織のリーダーがナイト・メイヤーと呼ばれることになる。経営者と市民によるインターネット投票で、世界初の「夜の市長」が選出されたのは 2014 年のことだ。

5

世界初となったアムステルダムのナイト・メイヤーは、市と夜間営業の事業者が、共同で資金を拠出して非営利組織を設けて運営するかたちで制度化がなされた。

政治的なスタンスを排除することで、行政との真摯な交渉が可能になり、また適切な助言を行うことができる。ナイトタイムエコノミーの持続的な発展をはかり、健全で魅力的なナイトライフの提供をはかるためには、ナイト・メイヤーの独立性を担保することが不可欠であると考えられたようだ。

夜のビジネスを展開する事業者の組織として著名なベルリンのクラブ・コミッションも、同様に公的な資金援助を得ているが、運営はあくまでインディペンデントなメンバーに委ねられている。

アムステルダムでは、ナイト・メイヤーの指導力のもと、健全なナイトカルチャーの創出に向けた活動がさかんに展開された。

来街者に対するガイド役を兼ねたパトロール隊が遅くまで歓楽街を巡回し、注意喚起に徹している。また騒音問題に対処するべく、一部の店を朝まで営業継続を認可するように行政に働きかけた。従来、問題になっていたクラブが閉店する午前 4 時以降、路上で騒ぐ客たちの受け皿として、終夜営業の店が必要であるという判断があったという。

いっぽうで、学生たちが利用しやすいように、図書館の夜間営業も実現させた。逆に昼間、一部のクラブを近隣児童の遊び場として開く試みもなされた。いずれも 24 時間を通じて活気のある都市を実現するためには、住民と来街者との相互理解が不可欠であるという確信のもとに進められたものであるという。

各国の 28 都市の関係者がアムステルダムに集い、初回となる「ナイト・メイヤー・サミット」を開催したのは 2016 年の春のことだ。「夜間の経済」「公衆衛生と政治」「都市空間の再定義」「モビリティ」「ナイト・メイヤーへの道」などの主題を設定、熱心な意見交換がなされたという。健全なナイトライフを確保するうえで抱える課題は、万国共通であるということだろう。

6

アムステルダムで創始されたナイト・メイヤーの試みは、成功事例として高く評価された。

歓楽街の健全化を担い、ショーに携わる外国人などの就労条件を整え、公共交通の 24 時間化を推進する。夜間のビジネスを行う事業者や労働者の実情にも深い理解をもって、規制を行う行政や警察と連携しながら、夜遊びを楽しむ人たちと近隣の市民との利害を調整

する。インバウンド観光客が増加し、夜間消費の拡大に向けた機運が高まるなか、都市が抱える課題を解決するうえで重要な役割を担うキーパーソンを求める声が、各国にひろがった。

欧米各地で、ナイト・メイヤーを設置する都市が急増している。もっともそのなかには、アムステルダムのように NGO が担うのではなく、行政組織のなかにその種の業務を担う責任者を置く事例がある。

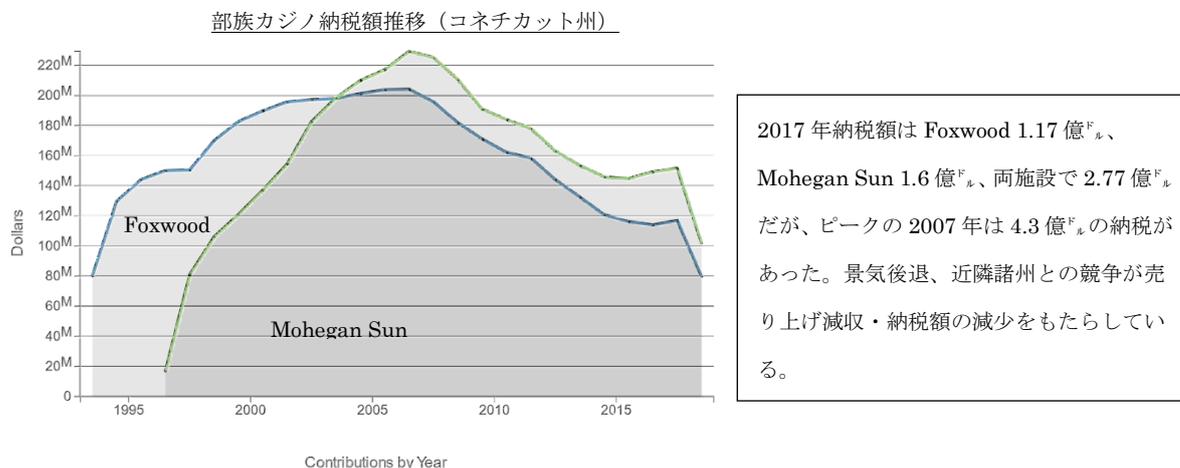
たとえばパリでは、市役所が「夜の評議会」を設置、昼の副市長がナイト・メイヤーに就任するかたちをとった。また「24時間都市」をうたい、夜遊び経済を4兆円市場に拡張することをもくろむロンドンでは、市役所に「ナイトツアー」（夜の政策担当長官）という役職を設けて、テレビ番組の司会を務めた女性に委嘱した。

ニューヨークも同様に行政内に担当者を置くかたちである。市役所にナイトライフ課を設置、初代のナイト・メイヤーにアリエル・パリッツさんを任命した。かつてダンスフリースの聖地であったクラブを経営、レストランやバーなどのホスピタリティを高める支援組織の設立に尽力した女性であるそうだ。不動産業界にも詳しく、コミュニティのボードメンバーなどの経験もある。非公式にマンハッタンのナイト・メイヤーと称されてきた人物を、追認したかたちである。民間と行政との架け橋となるキーパーソンには、このような経歴の人物がふさわしいということだろう。

「夜遊びビジネス」の健全な振興をはかるうえで、官民連携が重要であることは言うまでもない。その業務は簡単ではないが、わが国でも、東京の渋谷などで導入を提言する動きがあると聞く。IRの導入をはかり歓楽街を主たる観光資源とする大阪など、日本の各都市でも、夜の都市文化を深耕するべく、独自のナイト・メイヤー制度の検討をすすめるべき時期にあるのではないか。

部族カジノ対民間カジノ：熾烈なる戦い

米国コネチカット州のカジノといえば、いわずとした二つの部族カジノで有名である。マシヤンタケット・ペコー部族が運営するフォックスウッズ・カジノ（1986年開業）とモヒガン部族が運営するモヒガン・サン・カジノ（1996年開業）になり、いずれも連邦インディアン部族ゲーミング規制法（IGRA）¹に基づき部族が設置運営している施設になる。大都市圏であるニューヨークやボストンのほぼ中間的な位置を占めるこれら部族のサイトは、さすがインディアン部族居留地であるだけに自然以外の何もない、それこそ狐がでてきそうなどかな森林地帯でもあった。ところが東部地区に全く類似的なカジノ施設がない時代においては、これら二つの施設はほぼ独占的な地位を占め、大都市圏からのバス日帰りツアー客や、週末に田舎のリゾートを楽しむ都市からの顧客等により盛況を極め、数十年にわたり、巨額の収益を上げる施設となったことで知られている。これら二つの施設はお互いが極めて至近距離に位置し、競争しつつも、スロット粗収益の25%相当額を税として同州に納めることにより、州財政に大きな貢献をしてきたという経緯がある²。



図：Connecticut Dept of Consumer Protection

一方、この独占的な市場環境が変わってきたのは隣接するニューヨーク州やマサチューセッツ州において、商業的カジノが認められ、具体の施設の建設・運営が段階的に始まったことにある。競争的環境が厳しくなり、顧客の減少を招く兆候が明らかになってきたためである。事実2008年以降、毎年売り上げ・納税額は減少している。特に、2014年に隣

¹ Indian Gaming Regulatory Act(IGRA) <https://www.nigc.gov/general-counsel/indian-gaming-regulatory-act>

² 2017年レベルで二つの施設でスロット収益は130億^{ドル}に達している。同州におけるその他の許諾賭博はドッグレース、競馬、16のオフトラック施設等があるがいずれも低迷気味である。

の州であるマサチューセッツ州のスプリングフィールド市に商業的カジノ施設を設置運営することをマサチューセッツ州規制機関が認めたことは二つの部族カジノに大きな衝撃を与えることになる。スプリングフィールド市は両州の境界域にある都市で、人口 15 万人。同州ではボストン、ウースターに次ぐ第三の都市になり、隣接するコネチカット州の州都ハートフォードにも近く、実質的な共同経済圏を同市と構成している。両州の境界域とでもいふべきこの地点は、両方の州から顧客を集客できやすい。地理的に行きやすい場所に類似施設ができれば、顧客は当然これを選んでしまう。結果両部族にとり、マサチューセッツ西部のかなりの顧客を失うとともに、自分の州であるコネチカット州の州境に近い顧客は全て奪われることになりかねない。スプリングフィールド市のライセンスを取得したのは大手カジノ事業者である MGM Resort の子会社 MGM Springfield である。総工費 9.6 億ドル、テーブル 120 台、スロットマシン 2550 台、ハイリミットテーブル・ポーカールーム 23 台に加え、ホテル、Spa、劇場、飲食施設、ショッピングモール等を備えたかなり魅力的な同市の中心市街地の再開発プロジェクトともなった。



スプリングフィールド市は、ニューヨーク、マサチューセッツ、コネチカット、ロードアイランドの中間的な地位にあり、コネチカット州とも近い地理的優位性を保持している。

出所：Springfield City

これに対し、両部族がとった競争対抗戦略は生半可なものではない。長年競争しあってきた両部族がなんと手を結び、2015 年に米国企業としての JV を設立 (MMCT Venture LLC)。この JV をして、MGM から顧客を取り戻すために、彼らの施設の至近距離にあるコネチカット州内にサテライト・カジノを設置しようとする野心的な計画である。考慮されたサイトは、スプリングフィールド市からわずか 13 マイル (車では約 15 分のドライブ) の地点にあるコネチカット州イースト・ウインザー市になる。競合している部族カジノ同士が、IGRA 法を離れて、純粋米国企業として、商業的カジノ施設の運営を期すというのも異例中の異例、隣接州にできるカジノ施設と競争し、部族が州境に競合施設を設けるといいうのも異例中の異例であろう。提案されたカジノ施設とは、総投資額 3 億ドルで元映画館の土地を再開発し、テーブル 60 台、スロットマシン 2000 台の中規模施設を工期 18 ヶ月で 2020 年には開業するという内容になる。話は単純だが、その後の成り行きは単純とは言い

難い。立地市町村と州政府、連邦政府の合意を取得する必要があるからである。2017年、部族JVはスプリングフィールド市と開発協定を締結した。もし施設が実現した場合には、税・フィー等で年800万ドルを市に支払い、7700人の雇用、地元雇用の優先、フルタイム雇用に75%維持する等を確認する内容になる。

ややこしいのは州政府と連邦政府との許認可の構図になる。ペコー部族は州政府を関与させない「内務大臣手順」に基づき、連邦運営認可を取得しており、その後州政府とMOUを締結し、条件を詰めたが、モヒガン部族はコネチカット州との「協定」(Compact)に基づき連邦運営認可を取得している³。いずれの場合も、州政府に対し、スロット収益の25%(当初は10%)相当の税を州政府に納付する条件として、州政府は部族以外の第三者にカジノ免許を与えないという独占権が付与されている。一方、MMCTは部族が作った米国私企業であって、部族ではない。かかる事情により、もし、MMCTに免許を認めれば、部族の独占権を侵害することになり、この場合、自動的に州政府はスロット収益を課税する権利を失ってしまう。これでは州政府も困るわけで、州政府がMMCTへ新たにカジノ免許を付与する場合には、MMCTは上記の協定・MOUの例外とする枠組みが必要になってきた。この場合、協定・MOUを修正する必要があるが、連邦IGRA法は部族と州政府との「協定」の修正は内務大臣の合意を必要とすることを規定している。州政府にとり、隣接州の施設に税金が流れるよりは、自分の州に新たな施設ができ、税収を確保できることが政治的に好ましいことは当たり前である。2017年コネチカット州下院は当然これを支持し、2017年法律17-89号⁴により、州政府と両部族間の協定の修正並びにMOU条項の修正を認めた。但し、議会は連邦内務大臣がこの修正に関し合意(sign off)することを条件づけた。連邦法上の適切性を期すため、連邦政府内務大臣による同意取得を条件としたわけである。一方、上記動きに対し、MGM Resortは、直ちにコネチカット州政府を連邦地区裁判所に提訴した。部族が居留地以外でカジノを施行する場合には内務大臣の許可が必要なことより、州法による実質的な部族企業に対する合意付与は違法、憲法違反、不公平、非競争的という主張になる⁵。

一方、法律第17-89号に基づき両部族は、内務大臣に対し協定及びMOUの修正に関する合意を求めた。ところが連邦内務省は、モヒガン部族の「協定」修正に関しては同意を付与したが、ペコー部族のMOU修正に関しては、法的根拠無しとして同意付与を拒否してしまった。

³ ペコー族は当初コネチカット州とは同意できず、連邦内務大臣が定める手順に基づき大臣許可がなされ、後日州政府とMOUを締結し、収益分与を取り決めている。一方その後のモヒガン族の場合は、州政府との同意に基づき「協定」が締結され、この枠組みでの取り決めになり、部族毎にとられた手順は異なるのが現実となる。コネチカット州政府の取り決めは公開されている。

<http://www.portal.ct.gov/DCP/gaming-division/gaming/tribal-state-compact-and-agreements>

⁴ Public Act 17-89 <https://www.cga.ct.gov/2017/act/pa/pdf/2017-PA-00089-ROUSB-00957-PA.pdf>

⁵ MMCTは部族そのものではないが、実質的に部族が支配し、所有している企業であり、実態面では部族による居留地外における施設展開に等しく、連邦IGRA法に抵触するというスタンスをとったもの。

これを不服として、連邦IGRA法に基づき、ペコー族がワシントンDC連邦地区裁判所に
対し、内務大臣をして同意書に署名せしめることを求める訴え⁶を起こしたことから事態は
收拾がつかなくなる。原告はペコー族、被告は連邦内務省並びに内務大臣になる。ところ
が、誠にややこしいことに、もし内務大臣による同意が付与された場合、明らかに不利益
を被るMGM Resort は、この訴訟に際し、共同被告人たりうることを訴え、訴訟に介在し
てきた。結果、同時並行的にこれらが裁判所の審査に付されることになった。地区裁判所
のルーリングは2018年9月29日に出されたが、58ページもの文書になる。判決はMGM
の訴えを認め、MGMの訴訟への介在の正当性を認めるとともに、ペコー族の訴えに関して
は、「両部族は、州政府との契約条項の修正にかかわる同意を連邦政府内務大臣に強要する
法的根拠を保持してない」として単純に棄却されてしまった。これでは部族による商業カ
ジノ施設の実現は永遠にありえないことになり、このままでは部族にとり埒が明かない状
況となった。勿論今後部族が上訴することはできるが、ややこしいことに、州を跨るイン
ディアン部族（ペコー族）対商業施設カジノ（MGM）との法廷闘争になりそうな気配であ
る。不当な競争をやめさせようとするMGMと近隣に意図的に競合施設を作り、顧客を奪い
戻そうとする部族との法廷闘争になる。MGMは過去一部フォックスウッズの施設の管理委
託をやっていた程本来部族カジノとは緻密な関係にあったのだが、どうやらそうではない
事態が既に生じている。

さらにややこしいのは、上記部族の動きが喧伝されている渦中で、MGM Resort はニュ
ーヨークにより近い南コネチカットの大都市ブリッジポート市に商業的カジノ施設を設け
る運動をおこし、議会や州政府に積極的なロビー活動を開始したことにある。これに対
しても両部族は同様に参画の関心を示したのだが、これも部族に対する独占権（Exclusivity）
付与とリンクする。部族外の施設を認めれば、州政府は部族に対するスロット課税の根拠
を失いかねない。一方部族企業たるMMCTを部族との取り決めの対象外施設にすることを
認めれば、この部族企業は以後、独占的に、かつ競争なしに、コネチカット州でカジノラ
イセンスを取得できるということに繋がりがかねない。MGMの計画は、総投資額6.75億ドル、
スロット2000台、テーブル160台、300室ホテル、700席の劇場、飲食施設、ショッピング
モール等を含むもので、ライセンスが認められれば州に対し即刻5000万ドルのアップフロ
ントフィーの支払い、市には毎年800万ドル、周辺コミュニティーにも年450万ドルの支払い
を公言するという大盤振る舞いである。市長は当然大賛成、州議会議員をも巻き込んだこ
の動きは継続しており、2019年にはカジノライセンスを認めさせる議案を州議会に提出す
るとの動きもでてきた。部族カジノとの関係をどう調整できるかだが、法技術的には不可
能な話ではあるまい。

⁶ Case1:17-cv-02564-RC <https://ctmirror.org/2018/09/30/d-c-judge-deals-setback-east-windsor-casino/>

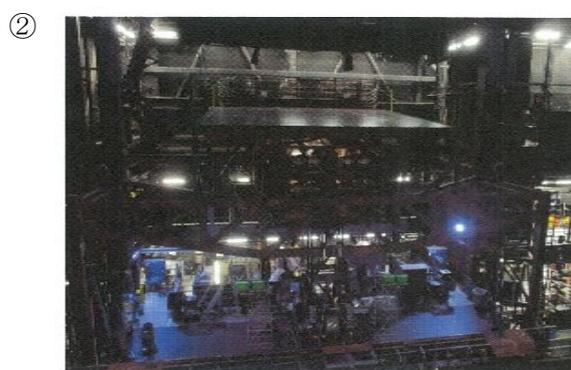
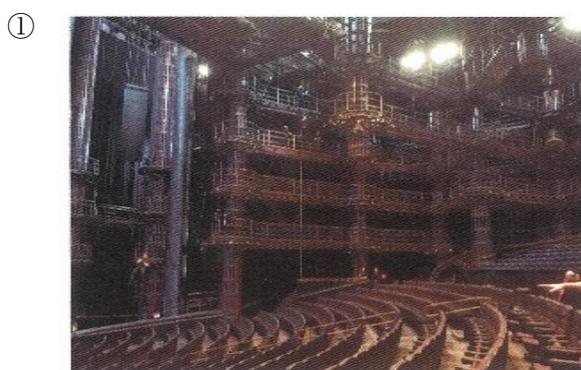
因みにスプリングフィールド市のMGMカジノ施設は2018年8月14日に開業、当初からかなりの集客と売り上げを達成している模様だ⁷。一方、二つのコネチカット州の部族カジノの収入減の一つの要因になりつつある⁸。中長期のパフォーマンスを検証しない限り、そのインパクトを評価できないことが実態ともいえるが、競争はスプリングフィールド施設のみではなく、東部各州全域にまで広がっている。結果、州境を挟んでカジノ施設ができる場合、州政府、立地市町村、民間事業者を交えての顧客争奪戦が必ず起こってしまう。健全なる競争は消費者余剰をもたらすというのが、経済学の基本的な考えでもあり、競争市場を構成することがカジノにあってもしかるべき方向性と単純に主張する識者は多いのだが、果たしてこれは健全な競争といえるのか。お互いが生きるか死ぬかの闘争に近い。相手の顧客を奪い取る形で、近隣施設同士が熾烈な競争をしかけることは、カジノの場合には意図せぬ帰結（Unintended consequence）を引き起こすことに繋がるのではないか。部族は過去、実質的な非競争市場にあり、連邦法の庇護の下で巨大化し、成熟化してきたのだが、これらがIGRA法の範疇外にでて、同じ州で競争に参加する場合、過去の制度的しがらみから、単純には抜けきれないというのも一つの教訓といえるかもしれない。かつ、肥大化した部族カジノ施設のみに独占権を付与していることが、本当に適切といえるのかという議論も当然起こりうる。連邦法の規制下にある部族カジノと州法の規制下にある民間商業カジノとは本来制度的にイコールフッティングではないわけで、問題の本質はここにあるのだが・・・。

⁷ 2018年9月の売上は2695万ドル、10月は2224万ドルに達し、この売上の25%が州にとっての税収になる。

⁸ モヒガン・サン・カジノ2018年9月末の四半期決算は売上が前期比3%減少した。

「KÀ (カー)」の裏側

ラスベガスのベネチアンを中心として行われた G2E (2018 年 10 月) の会合に参加しました。その折、シルクド・ソレイユの責任者のひとり、ボーバニエール氏(「ミステア」や「キュリオス」などを担当)を勝見氏より紹介され、そのお陰で「KÀ (カー)」の舞台裏を見せてもらう機会を得ました。勝見さんがその内容を詳しく(どこかで)発表する予定ですので、私からは「おそらく勝見さんが触れない部分」を中心に紹介します。



「KÀ (カー)」と言えば、写真①のように 180 億円もかけた専用ホールの公演で有名。そこを演者は縦横無尽に動き回ります。世界最大のせり上がり式舞台(②)は、油圧力で(ほぼ)縦になるまで傾けることができますが、これはこのためだけに開発されました。

ワイヤーとロープ

出し物で使うワイヤーやロープは何種類もあり、それが次の写真です。

ワイヤー(③)は主として演者の命綱ですが、その長さや太さは異なり、体型や演目によって使い分けるのです。ロープ(④)はもっと多くの種類があり、必要に応じて新たに作る部門すらあります。



驚いたのは安全管理の思想です。係の人が言うには「ワイヤーもロープも（安全）耐用年数の30%が過ぎた時点で取り替える」そうで、しかも担当者が2人おり、それぞれが独立してチェックするほどの念の入れようになっているのです。過去の事故から学んだ教訓なのでしょう。

裏方の人数

演者は大体80人ほどだとのことですが、それを支える裏方（補助やテクニシャン）はその人数をはるかに超えます。写真⑤は天井裏。下がスカスカに見えていますので、すくんで動けなくなる見物人も少なくないとのこと。チケットはほぼいつも完売ですから、ラスベガス旅行を計画している人は事前に予約してから行きましょう。



現在ラスベガスではシルクド・ソレイユだけで7つの公演を行っています。個人的な感想ですが、「マイケル・ジャクソン-ONE-」(⑦)と「ミステア」はお薦めですぞ。



将棋AI活用による中高年の競技能力向上に関する一考察 —50歳を過ぎて強くなることは可能か

◎アマチュア将棋界のトップは10代、20代選手が中心

「頭脳スポーツ」の代表格とされる将棋の世界では2017年から2018年にかけて、14歳で最年少プロになった藤井聡太七段の活躍が注目された。四段でプロデビューしてから29連勝の最多連勝記録を更新、その後も9割近い高勝率で五段、六段、七段と短期間に連続昇段、全棋士参加棋戦の「朝日杯将棋オープン戦」では佐藤天彦名人、羽生善治竜王らを連破し、決勝ではA級棋士の広瀬章人八段を破って頂点に立った。

近年、アマチュアの将棋界でも全国大会の上位進出者は10代、20代の選手が多く、40代を超えるベテラン選手の活躍は難しくなっている。こうした時流に抗うべく、アマ選手として競技に参加し続けている筆者は将棋AI（人工知能）の活用で競技能力の向上が図れないか、10年以上前から積極的に取り組んできた。



2018年8月、里見香奈女流四冠（26）と対局する藤井聡太七段（16）・筆者撮影

◎「ソフトに学ぶ」ことで、50代でアマ全国大会上位進出

筆者が最初にアマ全国大会に出場するようになったのは40年近く前。「プロとアマの差が大きいのは相撲と将棋」といわれていたそのころと現在を比べるとアマ将棋のレベルは飛躍的に進歩している。現在のトップアマは若手プロにも時々勝つようになり、プロ公式戦で高勝率を残してプロ編入試験を受け合格する選手も出る状況になった。

筆者は将棋ソフトがトップアマを超える実力を持つようになった10年ほど前からソフトの「激指」シリーズをトレーニングに用いるようにした。使ってみてわかったのは、人間の常識にない着手や柔軟な考えの吸収、序中盤の課題となっている局面の優劣の精査、終盤の正しい勝ち方の検討など、多くの面でソフト研究が有用であることだ。ソフトから学ぶことの重要性は情報処理学会誌『情報処理』2010年8月号（通巻546号）の中に「最強将棋ソフト『激指』との戦いに学ぶ——対コンピュータ戦略の必要性」と題した拙稿が掲載されているので、専門的内容に興味のある方はご覧いただきたい。

ソフトを積極的に活用し勉強した効果は比較的短期間で現れた。2012年9月の全日本アマチュア将棋名人戦全国大会で初めて準決勝に進んだ。正確な記録は残っていないが観戦していた棋士・関係者の話によれば、49歳でのベスト4進出は最高齢記録ではないかとのことだった。



2012年全日本アマ名人戦準決勝で対局中の筆者（当時49歳）

50代を超えてからは利用するソフトは「激指」に代え、プロの実力を超えるとされる「技巧」、「Apery」(エイプリー)といったプロ棋士を総合力で凌駕する最新のソフトをメインとするようになった。2016年、53歳の時には全国支部将棋対抗戦個人戦の西地区大会で準優勝(実質全国ベスト4)、決勝で対戦したのは19歳の学生だった。翌2017年にはアマ棋界最高棋戦(優勝者に七段授与)であるアマ竜王戦全国大会で初の4位(全国大会参加54人中最高齢)、この成績が評価されて54歳の史上最高齢記録でプロ公式戦の竜王戦6組ランキング戦に推薦出場することとなった。

この間も、筆者の勉強量はさほど変わっていない。多くのトップアマ選手と違って大会以外の練習対局はほぼゼロで、ソフトによる序盤研究と大会で指した将棋のソフト解析による検討(自分の直観とソフトが示す最善手を比較)を行うのみのトレーニングを断続的に続けただけで、平均しても1日30分も将棋の勉強に時間をかけていない。おそらく「将棋AIからの学び」はそれを用いない勉強法に比べ10倍、あるいはそれ以上の効果があるのではないだろうか。

◎ソフトによる事前研究でプロ八段にも善戦可能

2017年12月25日に行われた竜王ランキング戦6組▲古作登アマー△浦野真彦八段戦は一昔前なら考えられないような風変わりな序盤の進行となった。先手番ならこれでいくと決めていた事前のソフト研究によるいくつかのパターンに基づく作戦を採用、40手目くらいまではほぼ互角の形勢で推移することができた。ソフトを用いて事前にシミュレーションすることで、対戦相手の棋風から想定局面をいくつか準備しておくことが可能である。

The screenshot shows the Apery software interface. On the left is a Go board with pieces in their starting positions. On the right is a list of moves and their time costs. The moves are listed in a table format:

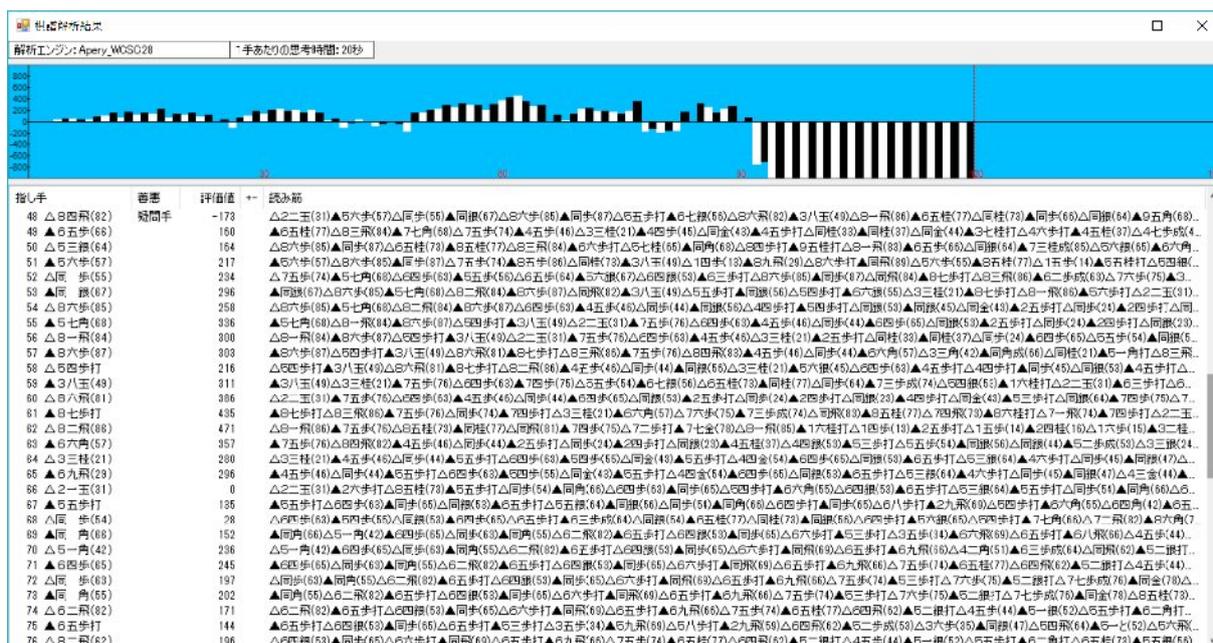
手数	手数	手数	消費時間
12	▲7三歩(52)	01:00	00:21:00
13	▲2四歩(25)	01:00	00:05:00
14	▲2四歩(25)	00:00	00:21:00
15	▲同飛(28)	00:00	00:05:00
16	▲2三歩打(34)	09:00	00:30:00
17	▲2五飛(51)	13:00	00:18:00
18	▲4三玉(51)	16:00	00:48:00
19	▲3八銀(39)	02:00	00:20:00
20	▲5二金(51)	20:00	01:06:00
21	▲1六歩(17)	02:00	00:22:00
22	▲6四銀(78)	31:00	01:37:00
23	▲1五歩(16)	13:00	00:35:00
24	▲8五歩(34)	04:00	01:41:00
25	▲5八玉(39)	08:00	00:43:00
27	▲8六歩(37)	05:00	00:48:00
28	▲4三金(52)	00:00	02:28:00
29	▲3七桂(29)	08:00	00:57:00
30	▲5四歩(53)	05:00	02:33:00
31	▲5八歩(57)	17:00	01:14:00

At the bottom of the screenshot, there is a table showing search statistics for the current position:

思考時間	探索深さ	探索局面数	評価値	読み筋
00:10	22/32	14509751	127	-- ▲3六歩(37)△5四歩(53)▲6六歩(67)△4一玉(42)▲6七銀(68)△4二銀(31)▲3七桂(29)△4三銀(42)▲4八金(49)△7五歩(74)▲4六歩(47)△3一角(22)▲6五歩(66)△7七歩(75)▲同銀...
00:05	22/32	9375407	147	++ ▲3六歩(37)△3三角(22)▲3七桂(29)△2二銀(31)▲4八金(49)△2四歩(23)▲2九飛(25)△2三銀(22)▲4六歩(47)△7五歩(74)▲同歩(76)△同銀(64)▲4五歩(46)△同歩(44)▲同桂(37)△...
00:04	22/32	7687154	127	++ ▲3六歩(37)△3三角(22)▲3七桂(29)△2二銀(31)▲4八金(49)△2四歩(23)▲6六歩(67)△7五歩(74)▲6七銀(68)△7六歩(76)▲同銀(67)△2四歩(23)▲2九飛(25)△7二銀(32)▲6五歩(66)...
00:04	21/32	7058049	107	++ ▲3六歩(37)△3三角(22)▲3七桂(29)△2二銀(31)▲4八金(49)△2四歩(23)▲6六歩(67)△7五歩(74)▲6七銀(68)△4三金(32)▲7五歩(76)△3二玉(42)▲7四歩(75)△4二角(33)▲7六桂...
00:03	20/32	5511574	117	++ ▲3六歩(37)△3三角(22)▲3七桂(29)△2二銀(31)▲4八金(49)△7五歩(74)▲同歩(76)△4三金(32)▲7四歩(76)△3二玉(42)▲5六歩(67)△四歩(63)▲6七銀(68)△4二角(33)▲4六歩(47)...
00:03	20/32	5172417	94	++ ▲3六歩(37)△3三角(22)▲3七桂(29)△2二銀(31)▲4八金(49)△2四歩(23)▲2九飛(25)△2三銀(22)▲4六歩(47)△7五歩(74)▲同歩(76)△同銀(64)▲4五歩(46)△7七歩(75)▲同四(77)...

26手目の局面を対局後に将棋ソフト「Apery」で解析、先手が筆者

中盤の入り口で浦野八段に誤算があり、思いがけず筆者は有利な態勢を築くことができた。将棋ソフトの評価値ではプラス400点以上。有利から優勢に近い数字で、そのままリードをキープすればもしかすると金星を挙げることもできたかもしれない。下の形勢推移グラフ(棒グラフが上に出ている分が筆者有利の数値を示す)でわかるとおり、70手目過ぎまではほぼ先手プラスの数値を示していた。



ソフトによる形勢解析グラフ。数値と読み筋を確認することで、勝負のポイントを知ることが可能

だが、対局開始の午前10時から9時間半を経過した午後7時半過ぎ、形勢に自信を持っていた筆者は攻め急ぎの疑問手を指し、その後も悪手を重ねて118手で投了に追い込まれた。優位に立ってからの浦野八段の鋭い寄せは「さすがプロ」というものだった。敗因は肉体的な疲労もあったが、やはり地力の差であろう。

ともあれ、筆者のようにわずかな勉強時間しか確保することのできないアマ競技者にとって、50代半ばでもプロ棋士とある程度戦える力を保持できるのはAIの活用によるところが大きいという確信を得ることができた。実際、2018年6月のアマ竜王戦全国大会にも55歳で連続出場し、3位決定戦で19歳の大学生を破って前年を一つ上回る3位の実績を残すことができた。今後も自らを実験台として、AIの活用により頭脳スポーツでの競技能力向上が何歳まで可能か、研究を続けていくつもりである。

ESPORTS

最近、ニュースや新聞などで ESPORTS が話題になっている。これら ESPORTS は世界的な広がりを見せており、米国やアジア、ヨーロッパなどの国々においてプロ選手も存在している。有名選手とスポンサー企業が契約して企業イメージの向上やブランディングを行っている。まさに実社会におけるプロのゴルフやテニス、サッカーの選手などとのスポンサーシップと同じである。

日本においても ESPORTS の団体が存在し、ESPORTS の選手を抱える企業も少しずつであるが増え始めており、将来のオリンピックの正式種目に選ばれれば、参加企業は更に増加することが予想される。

10月8日、米国ラスベガスにおいて開催された G2E においても ESPORTS に関する多くのスタディセッション（有料）が開催された。私もそれらセッションを受講したが、トーナメントの運営や選手登録と育成、ブランディング、法的な側面やこれからの課題など多くのトピックについて議論がなされていた。

まず ESPORTS とは、スマホやプレーステーション、PCなどの器具とゲームソフトを使用した対戦型のスポーツということになるが、ゲームはスポーツのみに留まらず様々な対戦型のゲームも含まれると考えた方がよい。

この ESPORTS であるが、青少年に対するギャンブルの入り口と危惧する専門家もいる。ESPORTS のサイトにはゲームを有利に進めることができるアイテムが入っているルートボックスが販売されており、ボックスの中に何が入っているのかがわからないため、欲しいアイテムを得るまで何度も購入することになる。

このルートボックスをギャンブル的であり、射幸心を煽ると問題視している規制当局や専門家は多く、日本においてはコンプガチャなどが類似と考えるとわかり易い。

ESPORTS とルートボックスの関係を考える場合、ESPORTS の対戦形式の基本となるトーナメント形式を抜きに考えることができない。日本のプロ野球やJリーグなどと同様、ESPORTS も少なからずトーナメント形式をとっており、一試合だけの形式は親善試合などもあるが、通常は稀であるといえる。

このルートボックスに入っている試合を有利に進めるアイテムであるが、ESPORTS のトーナメントにおいては、多くの場合、使用不可である。よって ESPORTS ビジネスの本質であるトーナメントに影響しないのであれば、トーナメント形式を基本とする ESPORTS と射幸心を煽る可能性のあるルートボックス自体の危険性を青少年に対するギャンブルの入り口と短絡的に結び付けるべきではない。

このルートボックスに関する扱いは各国で違いがあるが、ルートボックスが賭博に該当するか否かを大まかに説明すると、刑法上の賭博の定義である「偶然の勝敗により財物や財産

上の利益の得喪を争う行為」と照らし合わせた場合、ルートボックスは「偶然性」は存在するが、利益の得喪に関しては、価格相応の何らかのアイテム（対価）は貰えるので「喪」は必ずしも発生しておらず賭博であると言い切れない、との指摘がある。また、獲得したアイテムが課金できるか否かも専門家の間で論点となっており、その国や地域の文化や規制、法律によりケースバイケースの判断となっている。

この他、**ESPORTS** における問題点としては、ハッキングにより相手選手の動きを遅くすることで対戦を有利に進めたり、選手間の八百長問題もトーナメント運営の課題となっている。

このように様々な課題もあるが、複数の **ESPORTS** 団体がブランドの確立と集客、市場でのシェア獲得のために様々な取組みをしている。どのようにコミュニティーを形成し、成長させるかが重要であり、その為に、広告やチャット、ビデオ、ユーチューブ、多くのフォロワーを抱える人気ブロガーを使った宣伝や、双方向のコミュニケーションの形成にエネルギーを注いでいる。

また、継続的にプレイヤーをサイトに呼び寄せるために、小さくてもいいので何らかのイベントを毎日開催したり、賞金を出したりすることも重要であるといえる。

プレイヤーに対するロイヤリティプログラムを提供する企業も現れている。サイトを訪れる度にポイントを付与したり、ルートボックスが貰えるなど、プレイヤーのロイヤリティを高めることで集客し、巨大なコミュニティーを形成することで、更なる集客と選手を獲得しようと考えている。

さて、このミレニアム世代に人気の **ESPORTS** であるが、これらをカジノ内のスペースに設置し、次世代の主要顧客となるミレニアム世代をカジノに誘致しようと試みているカジノオペレーターもいる。

しかしながら、カジノと **ESPORTS** の商品（サービス）の本質を比べてみれば、必ずしも **ESPORTS** というゲームをする顧客セグメントが **CASINO** というゲームをする顧客セグメントとなるかは微妙であるといえる。なぜなら、**ESPORTS** はスキルのゲーム（偶然性も勝敗には関わらない）であり、**CASINO** はチャンス＝偶然性のゲーム（BJなどはスキルも勝敗に関わる）であり、勝負に対するプレイヤーの求めているニーズやインセンティブ、モチベーションが違うからである。

ESPORTS においては自分のスキルやチームワークの向上が勝負の勝敗に影響を与えるので、それを高めるための練習、または高額な賞金や有名選手としての社会的ステータスなどもモチベーションとなる。

CASINO においてはスキルやチームワークの向上などは意味のない行為であり、努力によって結果が影響されることはない（BJのカードカウンティングなどには練習が不可欠であるが、カジノではそれらの行為は禁止されている）。

このように同じ“GAME”であるが、その性質や顧客が求めるものが違う **ESPORTS** における顧客と **CASINO** における顧客が同じセグメントであるとは言い切れない。無論、両方

を楽しむプレイヤーも存在するのであるが、ESPORTS のプレイヤーを CASINO のプレイヤーとして育成するには更なる工夫が必要である。

今回の G2E においても、スロットマシンなどでスキルを組み合わせたものやルーレットやクラップスなどのテーブルゲームを電子テーブルに改良したものが多くあった。これらの流れも次世代の顧客に対する変革と進化と思われる。

IGT のブースでこれからのゲーム機の将来などを質問したが、あまりにも早いゲーム機の進化は顧客が適応できないリスクがあるので、顧客のニーズと動向を見ながら少しずつ進化すべきであると語っていた。

スキルとチャンスを組み合わせたゲームとゲーム機、カジノフロアにおける ESPORTS との占有率など、今の若者がカジノの主要顧客になった時のカジノが楽しみである。

執筆者紹介

- 橋爪 紳也 大阪府立大学研究推進機構 特別教授
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
- 谷岡 一郎 大阪商業大学 学長
大阪商業大学公共学部 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
大阪商業大学公共学部 助教
- 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ズレター』No.37

2018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