

IR*ゲーミング学会 ニューズレター No.38

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.38

[記事]

ギャンブルと法

パンドラの箱（その後）

～米国インターネット賭博制度事情②～

美原 融 1

2019 Asia G2E 所感

佐々木 一彰 5

最近発見された摩訶大将棋に関する古文書

高見 友幸 8

伝統ゲームは事典もネットも間違いだらけ

高橋 浩徳 12

韓国ギャンブル産業の現況と今後の課題

—違法ギャンブルの実態と問題点—

梁 亨恩 19

1970 年大阪万博記念乗車券に見る鉄道の延伸・発展の経緯

谷岡 辰郎 22

[掲示板]

第 16 回学術大会・総会 開催日程のお知らせ

27

パンドラの箱（その後）
～ 米国インターネット賭博制度事情 ② ～

2012 年のこのコラムで 2011 年 9 月 20 日付米国連邦司法省法制局による 1961 年連邦有線法¹に係る解釈見解²が、州政府による独自の規制に基づくオンライン賭博を認めることに繋がったことを解説した。その後 7 年が経過したのだが、ニュージャージー州、ネバダ州、デラウェア州、ペンシルベニア州でオンライン賭博が制度として認められ、オンラインによるロトリーくじもジョージア州、ペンシルベニア州、イリノイ州、ケンタッキー州、ミシガン州、ニューハンプシャー州で制度的に認められ、実践されている。これに続く様々な州の動きも顕在化し、この動きはとめようがないのが現実だ。オンラインカジノは基本的には州内部のみでの許諾となるため、これら州は、複数州間インターネットゲーミング協定（multi-state internet gaming agreement）を締結し、ネットポーカー等をプール化して、市場自体を拡大し、より魅力あるものにしつつある。ロトリーに関しても、州際間で同じ Mega million 等のチケットを販売し、パイを大きくしている。米国では既にオンライン賭博市場は存在し、成長しつつある市場というのが現実であろう。

これでインターネット賭博解禁の方向は一件落着かと思いきや、なんと 2019 年初頭に連邦司法省は、上記 2011 年 9 月の自らの見解を再考する意見書を公開した。まるで、ちゃぶ台をひっくり返すように従前の見解を不十分な配慮と否定し、正反対の意見を公表したのである。この意見書は 2018 年 11 月 2 日付司法省検事総長補（副長官）によるもの³で、公表されたのは本年 1 月 14 日である。問題の本質は半世紀前の 1961 年の有線法⁴の法文解釈なのだが、2011 年見解は、法文中の「あらゆるスポーツ・イベントないしは競技」という文章が全体にかかるとして、有線法は、スポーツ・イベントないしは競技のみに対象を限定した州際間の賭け事情報や賭け金のやり取りを禁止することがその趣旨であったとした。だとすれば、スポーツ以外の賭博行為は（オンラインを含めて）連邦法では禁止対象にはなっていないことになる。この場合、連邦憲法第十改定を根拠とし、別途州政府がオンラ

¹ Wire Act 18 U.S.C. §§1084(a)

² Whether proposals by Illinois and New York to use the internet and out-of-state transaction processors to sell lottery tickets to in-state adults violate the wire act
<https://www.justice.gov/sites/default/files/olc/opinions/2011/09/31/state-lotteries-opinion.pdf>

³ Reconsidering Whether the Wire Act Applies to Non-Sports Gambling (Nov 2 2018)

<https://www.justice.gov/olc/file/1121531/download> 実際に効力を持つのは 2019 年 6 月 14 日になる。

イン賭博に関する制度を設け、規制すれば、連邦法上の問題はなくなる。一方 2019 年の新たな見解は、この同じ本文には、4 つの禁止条項が記載されており、素直に文章を読めば、スポーツ・イベントに係るのは 1 つのみ、その他の 3 つの禁止条項はあらゆる賭博種にも適用されるとし、有線法の規定をより広く解釈し、全ての州際間の賭博に適用されるべしというスタンスをとった⁵。これでは 2011 年 9 月の司法省見解に依拠して制定した、州法のオンライン賭博制度は連邦法違反ということになりかねない（所謂カジノだけではなく、オンライン・ロトリー、ファンタジー・スポーツ、インターネット・ポーカー、その他の賭博種も含むことになる）。

もっとも専門家や弁護士の中には、所詮こんなものは一つの意見、法的拘束力はないし、法廷による司法判断でもないとする意見が強い。確かにその通りなのだが、連邦政府司法省の正式見解は、現状を混沌とさせ、結果的に米国におけるオンライン賭博の将来に亘る不確実性・予測不可能性を増していることは間違いない。この曖昧な状態が継続することはありませんいわけで、今後①確実に連邦政府・州政府・民間事業者を交えた訴訟合戦が起こり、この解釈を司法上明確にする様な動きが加速化すること、あるいは②新たな連邦法を制定する強いドライブがかかり、既存の制度の矛盾を解消し、オンライン賭博を規制・認知する、あるいは逆に全面禁止する等の検討が始まることは間違いない。事実、訴訟合戦は始まっており、議会における活動も活性化しつつある⁶。

ややこしいのは、WSJ 誌を含むマスコミは、ことは単なる制度上の議論ではなく、司法省の行動の裏には政治的な思惑があったのではないかとということの問題視したことにある。大手カジノ事業者である Las Vegas Sands 社は、「インターネット賭博をやめさせる連合体」（CSIG Coalition to Stop Internet Gambling）⁷なる団体を創設し、長年に亘り巨額な資金贈与により議会に対し、オンライン賭博禁止法を制定させる（あるいは旧有線法をより現代社会に則するように改正し、オンライン賭博を禁止する法律に変える）政治的ロビーイング活動を支援してきたという経緯がある⁸。議会の説得はうまくいかず、司法省の有線法解釈を変えさせるロビーイングに方針転換し、これが功を奏したのではないかとということになる。2017 年上半期の時点で、法務省犯罪局は法制局トップに対し、2011 年の同省見解を再考する意見書を提出したという。トランプ政権の司法長官候補として 2017 年に指名された共和党セッション議員は、議会証言において、就任した場合、2011 年司法省見解を

⁵ 中学校の英語のテキストみたいだが述語の文章に A or B、ないしは C or D とあり、一定の形容句が全てにかかるのか、このうちの一つだけなのかという解釈議論になる。2019 年 3 月 22 日付ニューハンプシャー訴訟にて司法省が提出した略式判決棄却動議参照。

⁶ 2019 年 2 月 19 日ニューハンプシャー州は連邦司法長官を提訴（訴訟 No1 : 19-ev-00163-PB）、同州では民間事業者も同様に連邦司法長官を提訴、合同案件として処理されつつある。

⁷ 表面的には単なる市民運動。競争を制限するために陸上カジノ事業者が支援しているとはどこからも判断できない。<https://stopinternetgambling.com/about-coalition-to-stop-internet-gambling/>

⁸ グラハム上院議員（共和党）、フェインシュタイン上院議員（民主党）を動かし、2015 年、2016 年二度に亘り、Restoration of America's Wire Act 法案を提出、失敗。2017 年 10 月に両議員は司法省に対し、2011 年司法省見解を修正する要請状を提出している。

再考する旨公言した。もっともややこしいことに、就任後、同長官はコメイ FBI 長官罷免に関する議会査問の自らの弁護のために、何と上記 CSIG の顧問弁護士であったケーパー弁護士を起用、2011 年見解の対応に関しては、長官自身は利害相反ありとして忌避することになった（長官自身はその後ロシアへの選挙干渉疑惑で大統領と対立、2018 年 8 月には罷免されている）。結果司法省の見解発出は司法省検事総長補（副司法長官）が担ったのだが、ホワイトハウス、司法省トップは全て共和党、結局、政治的にロビーされただけではないのかということになる。ニュージャージー州司法長官は 2019 年 2 月 5 日に司法省に対し、情報自由法（FOIA）に基づき、上記政治的干渉・経緯に係る全ての情報公開を求める公開書簡を司法省に提出した⁹。対応がなかったため同州は、5 月 7 日に連邦司法省を提訴する事態に発展している。

事態を更に複雑化させたのは、2018 年同時並行的に生じたスポーツブックング賭博に関する制度的変化にある。2018 年 4 月に連邦最高裁は、1992 年 PASPA 法（プロアマスポーツ保護法、スポーツ行為が賭博の対象になることを禁止する連邦法）¹⁰の規定を連邦憲法第十改定違反と指摘¹¹。スポーツ行為を賭博の対象にするか否かは、州政府の判断であるべきで、連邦が規制すべき内容ではないことを判示した。これは別途州政府がスポーツブックングを認知し、規制する法律を作れば合法化できることを意味する。この結果 2018 年から 2019 年にかけて、全米の各州でうねりの如き制度化の波が起こりつつあり、デラウェア州、ミシシッピ州、ニュージャージー州、西バージニア州、ペンシルベニア州等では法制化が実現、ロードアイランド州、ニューヨーク州等でも同様の動きが顕在化している。このスポーツブックングもその提供の在り方次第ではオンライン賭博に極めて近い。コトは真にややこしい。

もっともこのスポーツブックングについても連邦議会では一部不協和音もある。2018 年 9 月 27 日、上院犯罪・テロ・国土安全調査に関する法務小委員会は、「スポーツベッティングに関する連邦規制に関するヒアリング」¹²を実施、手段としてのオンラインを含むスポーツベッティングの在り方が公開議論の対象になった。上述した CSIG とかかわりのある有識者も招聘され、有線法を再度活性化し、オンライン賭博を厳格に連邦法で禁止の対象にすべきとする論点もこの中で指摘されている。この結果、この小委員会は、国の今後の在り方として三つの選択肢を提示した。ひとつは連邦法としての禁止規制を新たに設ける、二つ目は連邦政府ではなく、州政府に規制を委ね、州政府の判断として認知せしめる、三つ目は、連邦として法ではなく最低のスポーツベッティング連邦基準を設け、統一的な規範が国として施行されるようにするという選択肢になる。制度的なアプローチとしては、

⁹ 全文が公開されている。 <https://www.nj.gov/oag/newsreleases19/FOIAWireAct.pdf>

¹⁰ Public Law 102-559 <https://www.govinfo.gov/content/pkg/STATUTE-106/pdf/STATUTE-106-Pg4227.pdf>

¹¹ https://www.supremecourt.gov/opinions/17pdf/16-476_dbfi.pdf

¹² You Tube で全画像記録が見れる。 https://www.youtube.com/watch?v=4exXWCZPI_8&t=3005s

上述するオンライン賭博の是非と類似的な側面があることに注意したい。

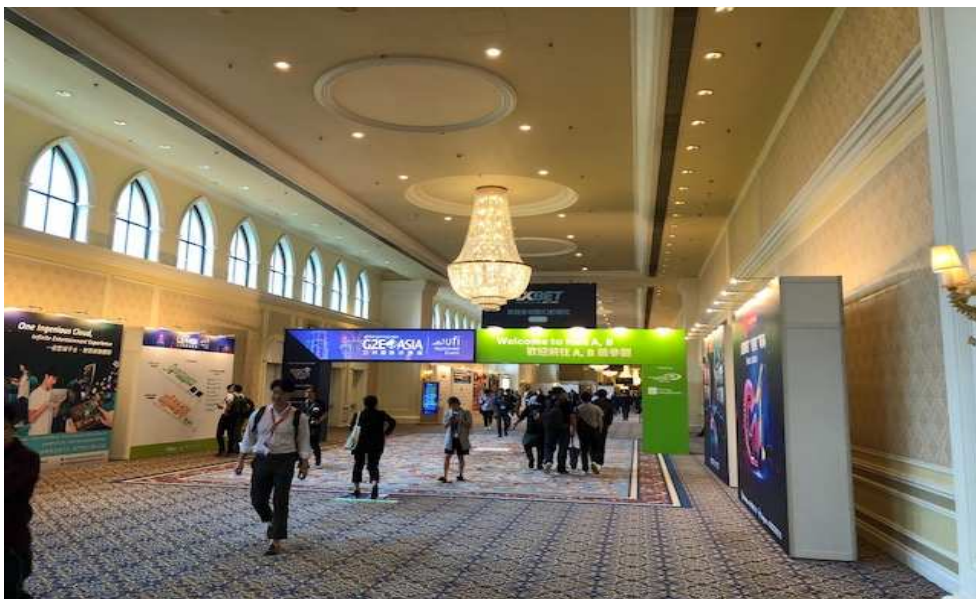
米国が今後どうなるのか、オンライン賭博の可能性は今後どうなるのかに関し、明確な予測は立てにくい。そもそも、半世紀前の法律の文章の解釈議論を行い、果たしてインターネットは有線法で規制できるのか否かなどを議論するより、昔の法律は全て反故にし、現代技術に呼応した法制度に組み替えればいいだけの話と思うのだが、世の中はそんなに単純にはできていない。有線法の名の下に規制され、禁止された行為や有罪判決となった判例がごまんとあり、ネット賭博もこの経緯と判例の下に規制対象として存在してきたという事実があるからだ。連邦司法省の判断には、政治的思惑もあるようだし、トランプ政権、何が起ころうか極めて不透明である。一方、覆水は盆に戻らないわけでインターネットを巡る実態経済の動きは抑えようがない。やはり立法府の意思として、半世紀前の旧態依然とした制度自体を現代社会に適合するように変えていくことが本来あるべき姿なのだろう¹³。

もともと日本の公営賭博法体系も、風営適化法に基づくパチンコもその基本は 1950 年代の法律故、半世紀以上も前のものだ。勿論様々な改正はなされてはいるが、制度の本質は変わっていない。制度と経済実態が乖離してしまう現象は米国のみならず、わが国にもある。なにしろオンライン賭博は明確に違法行為なのだが、現実には存在し、効果的な規制も法の執行も何らなされていないのだから。

¹³ 尚、6 月 5 日ニューハンプシャー州地区裁判所 Paul Barbadoro 判事は、州際間の賭け事を禁止する法律（連邦有線法）はスポーツベッティングのみに限定される旨の判決を言い渡した。州知事は直ちに「歴史的勝利」と宣言し、当面の混乱は避けられる見通しとなった。但し、コトが単純でないのは、連邦司法省は間違いなく、第一巡回控訴裁判所（First Circuit Court of Appeal）に上訴するだろうし、これで負けても、連邦最高裁判所（US Supreme Court）に控訴することになりうるからだ。かつまたこの 6 月 5 日判決は、オンライン賭博は本当に州際間で合法になるのか（即ち連邦法による禁止の対象外となるのか否か）については触れられていない。結局、これからも議論は続くということになる。

2019 Asia G2E 所感

2019 年、5 月 20 日～23 日までマカオのベネチアンホテルで開催された Asia G2E の Chinese Lottery Forum に登壇してまいりました。本フォーラムには毎年招待されており今年はこちらでギャンブル等依存症対策推進基本計画が4月に閣議決定されたことを受けてそのことを中心に話してまいりました。2019 年の Asia G2E の展示会場は2層（1階部分と2階部分に分離：下写真：ホール A,B およびホール D,E）にわけて開催されており例年とは異なった開催となっております。



1 階部分は従来型のマシニングゲームを中心とした大企業がほとんどの展示、そして 2 階部分は中小ベンチャーを中心としたインターネット関連の展示が多くなっておりました。昨年は台湾系のインターネット企業が展示企業のうち三分の二を占めていたようですが今年はかなり違った様相を見せておりました。会場では当局から大手インターネット企業は出店を遠慮してほしいという要請があったということも聞かれました。昨年と同じ接遇する人たちはホスピタリティにおいて優位性をもつことから台湾からかなり来ていたようですが彼らは 2 階の中小インターネット系企業の展示場におり往年の日本における各種 Expo の撮影会のような催しがかなり催されておりました。

私が登壇したのは Asia Lottery Forum and the Second Asia-Pacific conference of China Lottery Industry Salon であり前述の通り日本の直近の動きを中心に話してきたわけですがこの China Lottery Salon は北京で 2009 年に設立されたものであり依存症を中心とする様々な問題を解決するために様々な活動を行っており本 G2E における催しもその一環であるとのことでありました。昨年のニューズレターにも少し書かせていただきましたが中国の宝くじの売り上げはとて大きく 2009 年は 1 元 16 円換算で約 2 兆円、2018 年は約 8 兆円となっているようです。



この売り上げはマカオのゲーミング産業と単純に比較できませんが、かなり大きく様々な課題を持っていることには間違いなく China Lottery Salon のような存在が必要であることは当然と思われます。

また、近年ではスポーツくじの売り上げも伸びてきており国内のみならず海外にも進出しているようです。その点について会場で様々な人に話を聞くことができました。面白いことに中国の企業は宝くじの端末をかなりアフリカに出しており、宝くじをあつか

っている事業者のうちの一人と話したところアフリカの人々はサッカーくじとバスケットボールくじが好みであるそうで、決してアフリカは一般の人々がイメージするようなアフリカ（貧しく、暑く、治安が悪い）ではないので一度見ておいた方が良いのではという話も聞くことができました。

どうしてもIR実施法が可決したことにより日本ではゲーミング産業のうちカジノにのみ焦点が当てられ、そして欧米系のゲーミングにのみ焦点が当てられがちにはなりますがこのような動きもしっかり見ておく必要があるということを改めて確認することができた2019 Asia G2E でありました。

最近発見された摩訶大将棋に関する古文書

1. はじめに

大型将棋のルールが記述されている古文書は非常に少なく、いまだ大型将棋の全貌は十分に解明されないままである。一方、最近の研究からは、大型将棋が、将棋の伝来や現代将棋の起源と密接に関係を持つことが指摘されている（たとえば、拙著「摩訶大将棋の復刻」：大阪商業大学アミューズメント産業研究所 研究叢書第19巻）。大型将棋の解明は、単に大型将棋の復刻という観点だけでなく、将棋史全体の問題として重要視されるべき研究テーマになりつつある。

表1に、大型将棋のルールを記載する古文書を年代順に並べた。この表で、摩訶大将棋之圖（仮の名称）とした古文書が本稿の話題である。この古文書は巻物の断簡で文書名は不明である。半分以上が摩訶大将棋の記述であるため、その箇所タイトルを文書名として用いることにする。この古文書は、大阪在住の将棋愛好家、田中賢一氏によりごく最近発見されたものであり、将棋史の専門家諸氏にはこの古文書の存在は知られていないものと思われる。将棋史関連の単行本や論文には言及されていない内容が数多く含まれる。この文献で、摩訶大将棋のルールを記述する古文書は、象戯圖に次いで2冊目となった。象戯圖の記述内容との比較や、これまでの大型将棋の復刻結果の検証という点で、非常に価値の大きい古文書である。本稿では、この古文書から得られた新しい知見のいくつかを速報する。

図1と図2に、摩訶大将棋之圖のコピー画像を示した。図1の前の部分には、大大将棋に関する記述の一部がある。巻物の裏側には、中将棋の成り駒の説明と初期配置（右半分のみ）が書かれている。摩訶大将棋之圖が写本かどうかは不明であるが、ルールの詳細な説明がなされているため、少なくとも象戯圖の系統とは違う系統の文献が17世紀にはまだ存在していたものと思われる。

表1. 大型将棋のルールを記載する古文書.

(◎は○よりも詳しい内容の記載がある.)

	成立時期/年	平安将棋	平安大将棋	(小将棋)	中将棋	大将棋	大大将棋	摩訶大将棋	延年大将棋
二中歴	13世紀前半	○	◎						
象戯図	1592年(原本は1443年の写本)			○	○	○	○	◎	○
(摩訶大将棋之圖)	1672年						○	◎	
諸象戯図式	1696年			◎	◎	○	○	○	○
古今将棋図彙	1697年			◎	◎	○	○	○	○

2. 摩訶大将棋の将棋盤

図1からわかるとおり、摩訶大将棋之圖では、摩訶大将棋の盤のマス目の数が「向17目、横19目」となっている。一方、通説では、どの大型将棋でも盤のマス目の数は縦横同じ数とする。これは、象戯圖や諸象戯圖式が、盤の大きさは縦横同じであるとしているからであるが、このふたつの古文書には多数の誤りが含まれていることも考慮する必要がある。記載どおりで正しいと単純に結論できるものではない。

摩訶大将棋之圖にある「向17目、横19目」の記述は、大型将棋の盤の縦横の目の数が同数でないとする初めての記述例である。ところで、前節で挙げた文献（摩訶大将棋の復刻、以下、復刻本と略記）では、大型将棋の盤の目の数について、いくつかの根拠が提起され議論がなされている（復刻本の第5章参照）。その結果、導かれた摩訶大将棋の将棋盤（復刻本 p83 の図 71）の大きさが、奇しくも摩訶大将棋之圖の記述ときちんと一致していることは驚きだった。

3. 摩訶大将棋の居喰いについて

中将棋の師子の居喰いについては、中将棋が遊戯として現代にまで伝わっており、問題にすべき点は何もない。ただ、大型将棋史の観点から見た場合、摩訶大将棋や大将棋の師子の居喰いが、中将棋の居喰い（＝隣接する敵駒1枚を動くことなく取ることができる）と同じだったのかという点は一考の余地が残る。実際、摩訶大将棋之圖の記述では、摩訶大将棋の居喰いは、我々の知る居喰い（中将棋の居喰い）とは異なっている。これは、仲人や鳳凰の動きが摩訶大将棋と中将棋で異なるのと同様で、さほど不自然ではないであろう。中将棋のルールは、ある時点でいくつかの変更がなされたということである。

摩訶大将棋之圖の記述から導かれる、居喰いについての新しい知見は、次の3点である。この正当性については、さらに検討が必要であろうが、ひとまず本稿にて速報する。象戯圖の記述と抵触することもなく、さほど大きな問題点はないであろう。

- 1) 師子同様、狛犬も居喰いの機能を持つ（図2参照。復刻本第6章も参照されたい）。師子は1手で2枚の敵駒を居喰いし、狛犬は1手で3枚を居喰いすることができる。
- 2) 師子、狛犬が敵駒を取る場合、居喰いでなければならない。つまり、敵駒を取る手では、自身は動くことができない。
- 3) 逆に、師子、狛犬が動く場合には、敵駒を取ることはできない。つまり、敵駒の位置には動くことができない。

図3に、師子と狛犬が居喰い可能な位置と移動可能な位置を示した。師子は、玉将が2手で動くことのできる範囲（◎の位置）に移動可能であるが、移動する場合、敵駒を取ることはできない。つまり、敵駒の位置を通過したり、敵駒の位置に移動したりすることはできないのである。また、玉将が2手で動くことのできる範囲にいる敵駒を取るができるが、このとき、師子は動くことが禁じられている。これが居喰いの意味である。したがって、現代の中将棋の居喰いとは違い、隣接していない2目先の駒を動かずに取ること

ができるし、1手で2枚の敵駒を取ることもできる。図3の師子（居喰）の図では、11、22、44、55、12、15の位置の2駒を1手で取ることができる。また、1～5の位置の駒を1枚だけ取ることもできる（ただし、2目離れた位置の1の駒だけを1枚取ることはいかなるわけでもないであろう）。注意すべき点として、たとえば、4と5の位置の2駒は、師子に隣接する位置にいるものの1手で両方を取ることはできない。

狛犬についても同様である。象戯圖では「正行度」と表現されていた狛犬の動きは、摩訶大将某之圖では「直して（ただしで）」となっており、同じ意味である。図3の狛犬（居喰）の図では、同じ数字の駒を1手で複数枚取ることができる。1の駒ならば3枚、4の駒ならば2枚を取ることもできる。師子と同様、敵駒を取る場合は居喰いしなければならない。この振る舞いは「踊所居喰」と記述されている。

参考のため、図2の最後の段落部分を以下に示す。「師子、狛犬、飛鷲、角鷹四枚は踊所（ところ）居喰也。此外（このほか）二つ目三つ目踊馬は、たとへば、きりん（麒麟）鳳凰の踊るごとく也。馬の仕い様（つかい様）中将某に代る事なし。奔金奔銀の成は中将某に替る以上。」詳細な説明は省くが、麒麟と鳳凰は踊り駒であることが明記されており、象戯圖の記述（復刻本の第3章を参照されたい）と一致する。普通の踊り駒の踊り（移動しながら取る）と師子狛犬の踊り（居喰：移動せずに取る）が区別されている点に注意されたい。また、摩訶大将某之圖では、飛鷲と角鷹も2枚までの居喰いが可能であるとする。この点は、たとえば、象戯圖にある飛鷲の記述「頭二角二目居喰」と矛盾していない。

4. 法性と教王のルール

図2の中央部6行を以下に示す。「右貳つの（ふたつの）馬はとりすつる事なし。我馬にあたりたれば其（その）あたりたる我馬をすてて其所（そのところ）にて向（むこう）へふりむけて此方（こちら）の馬になして仕ふ（つかう）也。亦（また）向ふ（むこう）につなぎ馬あれば其つなぎたる馬をすてて其所にて向ふの馬にする也。互（たがい）にかくするほどに、のちにはつなぎのつき（尽き）ざる方の馬となる也。」

法性／教王は、無明／提婆と同じルールに従うということである。象戯圖には、無明と提婆の特殊ルールについての記述はあるが、法性と教王のルールの記述はない。復刻本第3章（p51～p53）では、「無明即法性」「無明法性一体也」という經典の言葉に基づき、法性と教王のルールが導かれているが、それと全く同じ内容が、摩訶大将某之圖では、文章でもって明解に表現されているわけである。当時の参考文献から得られた情報だったかも知れないが、仮にそうした文献がなかったとすれば、摩訶大将某之圖の著者は、復刻本と同じ考え方を辿っていたのであろう。法性／教王のこのルールは、結局のところ、法性（仏様）と教王（法華經）が盤上（この宇宙）からなくなならないことを対局の中で表現したものであり、摩訶大将棋が対局を前提とした将棋だったことを（駒を並べるだけの将棋ではなかったことを）示すものである。



図1. 摩訶大將某之圖（田中賢一氏所蔵）の冒頭部分．赤枠は著者による．

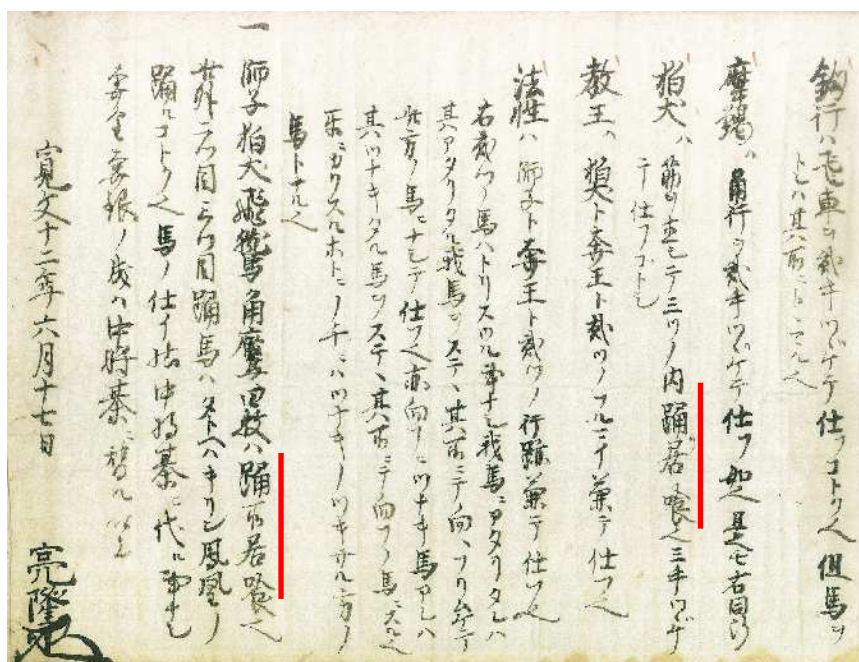


図2. 摩訶大將某之圖（田中賢一氏所蔵）の最後の部分．赤線は著者による．

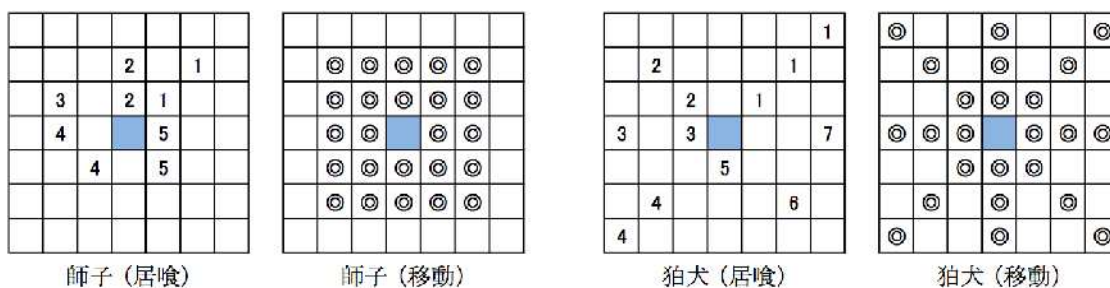


図3. 師子と狛犬の居喰い．

伝統ゲームは事典もネットも間違いだらけ

ゲームの研究をしていると、一般の人が知っている事実に誤りが多いことに気が付く。専門的な知識がないから当然なのだが、単にイメージで理解しているだけでなく、誤った知識を植え付けている者もいることもある。また個々人の知識が誤っているだけでなく、辞書や事典まで誤っていることも少なくない。一般にこう言われ、そう思われているが、実は誤り、というものをいくつか紹介したい。

○中大兄皇子と中臣鎌足が出会ったのは蹴鞠の場である

蹴鞠は保存会があり、その会によるものや他の団体などにより全国 10 ヶ所ほどで行われている。いずれも年 1、2 回だが一般の認知度も高く、テレビなどマスコミにも時折取り上げられる。そこではしばしば表記のようなことが言われる。大化の改新の主役となった中大兄皇子（後の天智天皇）と中臣鎌足が出会ったのは蹴鞠の場であったと。書籍やネットでも蹴鞠のエピソードというと第一に取り上げられるほどである。

しかし、2 人が出会ったのは蹴鞠ではなく打毬^{だきゅう}の場である。『日本書紀』には次のように記述されている。

「偶^{たま}中大兄^{ほふこうじ}の法興寺^{つぎ}の槻^きの樹の下に打毬^{まりく}うる侶^{ともがら}に預^{くは}りて、皮鞋^{みくつ}の毬^{まり}の随脱^{ままぬ}け落つるを候^{まも}りて、掌中^{たなうら}に取り置^もちて、前^{すす}みて跪^{ひざまづ}きて恭^{つつし}みて奉^{たてまつ}る。」（本文は漢文であり、読み下出し文は岩波文庫版（坂本太郎校註）の解釈である。現代語に直すと、「（中臣鎌足は）中大兄皇子が法興寺（現在の飛鳥寺）で、槻の樹（櫟のこと）の下で打毬をする仲間に加わった。（皇子の）靴が脱げたのを取り、手に持って（皇子の）前に進み出て差し上げた。（拙訳）」となる。）

ここで知り合った二人は、蘇我入鹿の暗殺を企て、いわゆる大化の改新となったというのである。

打毬というのは、現在のホッケーのように棒を持って地面にある球を打つ球戯である。にもかかわらずこの事項を「蹴鞠をしているとき」としている資料が多い。蹴鞠の方は現在、前述したように全国 10 ヶ所ほどで行われているのに対し、打毬が行われているのは八戸市の新羅神社と山形市の豊烈神社の 2 ヶ所のみで、その知名度は大きく異なり打毬は蹴鞠に比べてほとんど知られていない。しかしそのためだけではない。打毬の存在を知っていながら、これを蹴鞠の場とする説があるのだ。そこでは「打毬というゲームもあるが、靴が脱げたのは蹴鞠をしていたからであり、これは蹴鞠である」などという珍妙な理屈が唱えられている。確かに蹴鞠は毬を蹴るために足を振り上げるので靴は脱げ易いかもしれな

い。しかし、地面を走る打毬でも靴が脱げるのは十分あり得るわけで、これは身勝手な解釈に他ならない。さらには「当時は蹴鞠のことを打毬と呼んでいた」という見解を言う者もいる。蹴鞠保存会や蹴鞠を紹介する資料などではこの事柄を非常によく使用しているが、蹴鞠のことを権威付けするために、あるいは蹴鞠が古くから行われていることにしたいために都合の良いように解釈していると考えられる。



蹴鞠（京都市下賀茂神社）



打毬（八戸市新羅神社）

○平安時代から行われている二枚貝の同じものを合わせる遊びを「貝合わせ」という

現在でも、趣味として貝に絵を描いている者がいるし、和風の調度品として絵を描いた貝を2枚セットになったものが売られている。これらは皆「貝合わせ」という名前になっている。

しかし、平安時代に存在した「二枚貝の一致したものを見つけるゲーム」の名前は「貝覆い」である。これは貝を伏せて並べ、模様を見て同じものを当てるのだが、一方の貝を、もう一方の貝の上に載せて、つまり覆って一緒に取るのでこの名前がある。

複雑なのは、平安時代に「貝合わせ」という別な名前のゲームがあったことである。そしてこれが2種類あったから余計に話は複雑である。一つは箱の中に砂を敷き、貝を置く^す洲^{はま}浜という箱庭のようなものを作ってその出来栄えを比べ合うものである。これは平安時代に書かれた『堤中納言物語』に登場する。もう一つは「貝」を題材にして和歌を詠み、その出来栄えを比べる遊びである。

貴族の時代が終わって武士の時代になると、貴族の遊びであった「貝合わせ」は姿を消してしまった。そして江戸時代になると「貝覆い」が「貝合わせ」と呼ばれるようになる。2枚の貝を合わせるのだから、自然とそうなったものと考えられる。「貝覆い」を「貝合わせ」と呼んでしまう間違いは、すでに江戸時代に始まっていたので、現在「貝合わせ」と呼んでしまうのはしかたがないのかもしれないが、江戸時代と違って情報がはっきりした現在であるので、正しく「貝覆い」と呼んでもらいたいものである。



『青楼美人合』（鈴木春信画、国立国会図書館蔵）



市販の貝合わせ（アマゾン・ジャパン）

○百人一首カルタは平安時代からあった

百人一首カルタはいつ頃からあるか、と聞くと、ほぼ半分の人が平安時代と答え、残り半分は奈良時代か鎌倉時代で、その他という意見はほとんどない。

実のところ、小倉百人一首は鎌倉時代に藤原定家がそれまでにあった歌集から 100 首を選んで編纂したもので当初はただの歌集であった。カルタがポルトガルから日本に伝来したのは室町時代末期の 1540 年代で、そこで日本人は紙の札を作ることを知った。この札は今日本人が知っているトランプの前身の札で、日本人が最初に作ったカルタも、ポルトガルの遊戯札と同じ模様と数の札である。「貝覆い」を紙の札で作れば、という発想で 2 枚一組のカルタが作られるようになったのは、その後の安土桃山時代や江戸時代ということになる。

しかしながら歌集としての百人一首よりもカルタとしての百人一首の方が有名であるため、百人一首は最初からカルタであった、と思っている人間が多い。そしてもう一つの誤解は、小倉百人一首の歌人に紫式部や清少納言といった平安時代の人間がおり、鎌倉時代の人間にはあまり有名な者がいないためであろう。

しかし、それだけではない。たとえば京都の八坂神社では毎年 1 月 3 日にかかるた始めというイベントが行われる。これは十二単を着た女性たちのが百人一首カルタをする行事である。こんなこと、つまり、十二単を着た人間がカルタ取りをしたということは歴史上ありえなかったし、八坂神社もそれを知ってはいるのだがやめようとしな。十二単の方が観光客も喜ぶので、客寄せイベントとして、正しい歴史よりも集客の方を重視しているのである。こういうものをテレビのニュースで放映するため、十二単を着てカルタ取りをする習俗があったとってしまうのもやむを得ないことだろう。

○カルタと言えば小倉百人一首のことである

○百人一首カルタの正しい遊び方は競技かるたである

これもまた大きな誤解だが、そう思っている人間も少なくない。理由としては、毎年 1

月5日に近江神宮で行われる、競技かるたの日本一決定戦がある。カルタがマスコミに出るのがこれくらいであるので、一般の人間はカルタといえば百人一首のこと、百人一首カルタの遊び方は競技カルタと誤解してしまっているのである。これを主催する団体は全日本かるた協会と名乗っており、やっているゲームも「競技かるた」と呼んでいる。そしてこれしか宣伝しないのだから当然だろう。

実のところ、カルタには一般の人が知っているだけでも花札やいろはかるたや株札など実に多数の種類がある。本来、カルタはカードゲームを意味するポルトガル語の言葉なのだが、百人一首カルタやいろはかるたが有名なため、それらを指す言葉と解釈され、花札などはカルタと誤解していない人間が多いようである。

百人一首は数あるカルタの一つに過ぎない。また「百人一首」自体も、百人の人間の和歌を集めた歌集という意味でありゲーム札ではないのだが、もはや百人一首=百人一首カルタとなってしまう。その百人一首すら、本来は百人の人間の詠んだ和歌を集めた歌集で、歴史上数多くのものがあるのだが小倉百人一首以外はあまり知られていないので小倉百人一首=百人一首となっているのである。さらに小倉百人一首カルタ札を使ったゲーム自体もいくつもあるのだが、競技かるたのみが広く知られており、かるた協会も競技かるたしか推進していないため、カルタ=小倉百人一首=競技かるた、となってしまうのである。

その競技かるたは大正時代に生まれたもので、ルールは何度も変わり、現在の遊戯法になったのは第二次世界大戦後なのである。歴史的には他の小倉百人一首カルタの遊戯法の方が古いのである。さらにいえば全日本かるた協会は「競技かるたでいかに早く札を取るか」のみを追求し、和歌の詠み手や内容などには一切問題にしない。しかし、小倉百人一首を文化扱いするならその点も指導すべきだろう。でなければ名称を「全日本競技小倉百人一首かるた協会」と改めるべきである。

○投扇興は平安貴族の遊びである

投扇興は扇を持ち、1.5mほど離れたところに置いた台の上に乗せた的に向かって投げ、これに当てて落とす遊びである。バラエティ番組や時代劇などに登場するので、名前だけでも知っている人はかなりいるようである。筆者も30年ほど前から講演や体験会などを行っているが、かなりの人間がこの遊びを知っている。ただ、どのようなゲームだと思っているかを聞いてみると、約半分は平安貴族の遊びと答え、残り半分は芸者の遊びと答える。

正解はどちらでもない。投扇興は江戸時代の中後期、安永年間に投壺というゲームから生まれた町人の遊びである。

貴族の遊びと思う理由は非常に簡単である。現在の人間はほとんど扇を使用しない。そのため扇を持つ人間と聞いて思い浮かべるのは貴族であり、扇→貴族→平安時代、そして和風の遊び→芸者の遊びという発想なのである。

そしてこれを利用する人間もいるから困るのである。筆者は滋賀県の寺で行われた投扇興のイベントに参加したことがあるが、主催者である住職氏は挨拶の際に堂々と「投扇興は貴族の遊びであり…」と述べた。その他にも投扇興のイベントを行う者や、道具を売る者がいるが、当然江戸庶民の遊びというより平安貴族の遊びと思ってもらう方が、威厳があって値も高く売れるのである。京都にある京都御所でも、以前十二単を着た女性の人形が投扇興をしている見学個所があった。御所を見学した人のブログにそのような写真が載っていたので、いつか指摘に行かなければならないと考えていた。数年後、確認に行ったら見学コースが変更になっており、投扇興をしている人形の部屋は見学コースから外れていた。勝手に投扇興の団体を作り、勝手な作法や段級位を設けているところもある。それは自由としても、それが昔からあるように宣伝していたり、自分たちのものを正しいと謳うところは、嘘の権威をでっち上げているもので悪質と呼ばざるを得ない。



『投扇図』上村松園画



市販されていた投扇興セット（投扇競と表記されている）

○オセロは日本人が発明した

オセロというゲームは日本の長谷川五郎（1932（昭和 7）～2016（平成 28））氏が「発明した」と思っている日本人は少なくない。

しかし実際のところ、オセロはリバーシというゲームと同じである。リバーシは 19 世紀終わり頃に考案された。1870 年、ジョン・モレットはアネクゼイションというゲームを考案。ボードは十字型をしており、ルールはオセロと同じ交互に駒を置き、はさんだらひっくりかえして自分のものにする、というものだった。1880 年、ルイス・ウォーターマンは通常のチェス盤、つまり 8×8 の盤で遊ばれる同ルールのゲームを考案し、リバーシと名付けた。1886 年、モレットは自分のゲームをアネックスという名称で発表。1888 年、ウォーターマンは特許を取得し、リバーシという名前で公開した。日本にも明治時代に伝わっており、「リバーシ」「レベルシ」「源平碁」などの名称で市販されていた。

1971 年、ツクダからオセロという名称で発売。長谷川五郎はオセロに関する自著の書籍で当初、リバーシから思いついたと発表している。その後、自分が考案したと変更した。これが長谷川自身の主張か、発売元のツクダの戦略かは今となっては不明である。ところ

が有名になるにつれて主張は弱まり、今度は戦後の青空教室の中で誕生した、などと曖昧な表記に変わってきている。批判を避けるためだろうか。

元々ゲームに著作権はないため、また、リバーシの権利は切れているため、ツクダ以外の会社は同類のゲームをリバーシやその他、白黒ゲーム・逆転ゲームなどの名称で販売している。ツクダのあとを受け、現在オセロを販売しているメガハウスが持っているのは緑地の盤と白と黒の駒という意匠である。

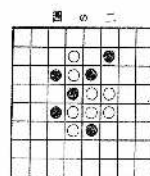
ただネットなどでは「長谷川考案」と言っているものもある。偶然リバーシと同じものを考えついたのであって、リバーシを知っていたわけではない、と言いたいのだろう。ただゲーム会社に持ち込んだ以上、日本のゲーム会社がリバーシを知らないはずはなく、知らなかったは通らないのである。



リバーシ



『源平智恵競』（国会図書館蔵）



○プレイングカードを日本でトランプというのは、昔、外国人がカードをしている際にトランプ（切札）という言葉が発していたので、これを見ていた日本人が、これがこの道具の名前だと思ってトランプと呼ぶようになった

英語圏でいうプレイングカードをトランプと呼ぶのは日本だけである。雑学の本などを見ると、表記のような説が実しやかに語られている。しかし、それだけで日本全国でトランプというようになるだろうか。

明治時代になると、西洋の文化が多数日本に入ってきた。その中にプレイングカードもあったが、当初は「西洋骨牌（かるた）」という名称で販売された。しかし、骨牌には現在の花札のイメージがあったため、何か別の呼称が必要であった。プレイングカードを販売し、本も出版していた上方屋勝敗堂が見つけたのが、英語の本にたびたび登場するトランプという言葉であった。同店がトランプと呼ぶようになり、他社が追随して全国的にトランプと呼ぶようになったのである。勘違いではなく、正式に名称として使用したからなのである。

○コリントゲームの名前は輸入業者であった小林脳行の小林をコリンと読み、最後にトを付けたものである



テーブル・ビリヤード



コリントゲームと外箱

輸入販売を行った小林脳行という会社は現在存在しない。防虫剤入り衣類収納箱のモスボックスなどを販売していた会社だが解散してしまい今は調べようがない。余談だが、同業の小林製薬と間違えて連絡をする者が今でもいるらしい。

さてコリントゲームだが、英語名はコリンシアン・バガテル（Corinthian bagatelle）である。元々屋外のゲームであったボールを転がしたり棒で打ったりするゲームは、中世のフランスで室内ゲームとなった。最初かどうかはわからないが、フランスのバガテル城で遊ばれたために、このゲームはバガテルと呼ばれるようになった。羅紗の敷かれたテーブルでボールを転がしたり、キューで打ったりして、ボード上に開けられた穴に入れるゲームである。穴に入りにくくするため、盤上には釘が打たれていた。現在は釘の無いもので、ビリヤードという名称が一般的である。フィンランドのユシラ（Jussila）社は台を傾け、手前から球を打ち、それが戻ってくるゲームを作り、フォーチュナ（Fortuna）と命名した。球の動きを複雑にするために、釘を多数並べ、英語圏ではコリンシアン・バガテルと呼ばれた。釘の並んだ様子をギリシャのコリント式神殿に見立てたものだろう。これが大正末期に日本に入り、コリントゲームと呼ばれヒット商品となった。輸入した小林脳行の小林をコリンと呼び、最後にトを付けるとよく商品が売れたのでコリンにトをつけた、と言う俗説が広まったが、誰かがいいだしたこじつけであろう。バガテルが言いにくい、馬鹿に似ているため、最初のコリンシアンを取ってコリントゲームと命名したものと考えられる。

他にもいろいろあるが、辞書や事典まで誤っていることがあるので非常に怖い。昔はゲームの専門家などいないため、よくわからないが、こんなところだろう、ということでゲームに関する記述を行ったり見解を発表したりしたわけだが、それを真実と思って辞書や専門書に載せる者がおり、それを読んで事典にそう書いてあるからということで信じてしまっている人間が多い。最近はネットなどにも、誰が言ったともしれない見解を、いかにも本当らしく書き込む人間がいるのでなおさら注意が必要である。

韓国ギャンブル産業の現況と今後の課題 ー違法ギャンブルの実態と問題点ー

1. 韓国公営ギャンブルとコントロールコミッション

韓国ではギャンブル産業を射幸産業と呼ぶ。射幸行為の処罰特例法（第2条）によれば、多数の人から財物もしくは財産上の利益を集め、偶然な方法で得失を決めて財産上の利益もしくは損失を与える行為と定義している。賭博産業ともいうが、射幸行為者の観点で射幸産業と呼ぶのが一般的で、その呼び方は、比較的新しい。

合法的な射幸産業（以下、公営ギャンブル）として競馬・競輪・宝くじ・カジノ・スポーツ toto・競艇・闘牛の7つがある。4つが2000年以後に法制化され、カンウォンランドカジノ（2000年）・スポーツ toto（2001年）・競艇（2002年）・闘牛（2011年）の順に法制化され、中でも3つが民主党の初政権（1998年～2008年）の下で許可されたが、税收拡大や基金助成が必要であった。娯楽産業がない時代に大衆の射幸心を煽り、2004年の週2日休務制によるレジャー人口の増加が後押しした。

こうした余波は、アーケードゲームにも影響を及ぼした。2004年に初めて紹介された「海物語」が大フィーバーとなり、2年足らずで45,000台も売れたが全国に娯楽センターが散在するようになり財産蕩尽による自殺者が続出するなど社会問題が起きた。ギャンブル共和国と呼ばれる程であった。有力者が絡んでいると言う噂も流れたが、未だに解明されていない。これを機に、射幸産業を統制する機関が出来た。

2007年「射幸産業統合監督委員会法」によって、射幸産業統合監督委員会（National Gambling Control Commission、以下射監委）が設立された。目的としては、公営ギャンブルの健全化と賭博中毒の予防治癒と違法ギャンブルの監視である。そして、健全なレジャー文化の定着のために、公営ギャンブルの売り上げの管理と現場指導を強化すると同時に社会弊害からの安全システムの構築と違法ギャンブルの根絶のための活動をしてきた。

設立10年の成果として、ギャンブル産業に対する注意喚起や違法ギャンブルの拡大を防ぐことができたと言える。射監委の有効性を証明出来たと言えよう。主要活動として、売り上げの総量制と有病率の管理がある。まず、売り上げの総量制とは公営ギャンブルの売り上げをOECD国家のレベル（GDPの0.54%）まで下げる、世界初の制度で試行錯誤しながら完成度を高めている。次に、有病率の管理とは、ギャンブル依存の程度が低い欧米のレベル（フランス1.3%～英国2.5%）に誘導することである。韓国語版CPGI（Canadian Problem Gambling Index）の開発は、そのデータの信頼性と妥当性を上げている。

2. 公営ギャンブルの売り上げと有病率

公営ギャンブルの売り上げ（2016年）は2兆2,000億円（表1）で、競馬→カジノ→宝くじ→スポーツ toto→競輪→闘牛の順である。10年前（2006年）と比べると82.0%増加で、

毎年 GDP が増加するからで、国際観光客のカジノ利用が増えたことも一因と言える。しかも、設定目標の OECD 国家のレベルまで低減した結果であった。

表 1 では、韓国の売り上げは日本（5 兆 8,880 億円）の 37.4%で韓国の方が著しい増加傾向を表している。経済成長期の抑制されてきた欲求が政治民主化に伴い噴出したと思われる。もし、パチンコのようなギャンブル性の娯楽があったら、日本を上回るかもしれない。因みに、パチンコ産業の売り上げ（20 兆 4,180 億円）を合算すれば韓国は 0.87%に過ぎない。余談であるが、釜山から船で 2 時間の対馬でパチンコを楽しむ韓国人観光客の様子がテレビで報道される程度である。社会の底辺にギャンブル需要が少なくなき、射幸性の高い社会となっている。

表 1 公営ギャンブルの総売り上げの日韓比較（10 年間）

区分	韓国	増減	日本	増減
2006 年	12,086 億円	-	62,350 億円	-
2015 年	20,504 億円	69.6%	57,510 億円	-7.7%
2016 年	22,000 億円	82.0%	58,880 億円	-5.6%

資料：射幸産業利用実態調査（2016）日本レジャー白書

射監委としてこうした社会現象を把握するために、ギャンブル依存の有病率の管理活動を始め、2008 年 9.5%から 10 年後（2018 年）には 5.3%まで低減している（表 2）。2014 年～2018 年の 3 回の調査では 5%台の推移を見せ、国の規制政策に従った射幸産業の健全化の成果であると思われる。2 年毎に射幸産業利用実態調査を行い、一般人と公営ギャンブル参加者のギャンブル行為と関連するデータを集めてギャンブル依存の予防や治療対策を推進している。但し、毎調査時の母集団と数が変わるために信頼性の問題が生じることがあることから今後の推移を観察する必要があると思われる。

表 2 韓国のギャンブル依存の有病率推移（尺度：CPGI）

区分		2008 年		2010 年		2012 年		2014 年		2016 年		2018 年	
サンプル数		1,000 名		1,000 名		3,100 名		20,000 名		7,000 名		12,000 名	
問題性	有病率	2.3	9.5	1.7	6.1	1.3	7.2	1.5	5.4	1.3	5.1	1.1	5.3
中危険	(%)	7.2		4.4		5.9		3.9		3.8		4.2	

資料：射幸産業利用実態調査（2018）

3. 合法ギャンブルと違法ギャンブルの売り上げと有病率

公営ギャンブルの拡大傾向は違法ギャンブルの拡大にもなり、社会の雰囲気を変化させる。こうした関係について「バンドワゴン効果（bandwagon effect）」もしくは「風船効果（balloon effect）」という。現実的には、増加するギャンブル需要と同時に売り上げの総量制などの規制強化策による違法ギャンブルの活性化となる意味である。最近、マスコミで違法賭博共和国と呼ぶ記事が見え始めた。

射監委の「違法ギャンブルの実態報告書（2015 年）」によると、売り上げが 8 兆 4,000 億円で、公営ギャンブルの 4 倍規模である。オンラインギャンブルやスポーツギャンブルの大幅増加によると分析している。因みに、海外でのギャンブルも違法である。外貨の海外への持ち込みは制限されている。こういう現象を海外遠征ギャンブルと呼ぶ。射監委の

「海外遠征ギャンブルの実態報告書（2017年）」によると、売り上げが4,900億円で、公営ギャンブルの22%である。その80%をマカオとフィリピンが占め、カジノと絡んだ犯罪がよく報道される。特に、フィリピンのカジノが多い。

問題は、違法ギャンブルの有病率である。表3は射監委の二つ報告書から整理したもので、違法ギャンブル（25.1）が公営ギャンブル（8.1）より3倍、海外ギャンブル（53.1）

表3 公営ギャンブルと違法ギャンブルの有病率（尺度：SOGS）

区分		公営ギャンブル		違法ギャンブル		海外ギャンブル	
サンプル数		1,120		490		398	
問題性集団	有病率	2.9	8.1	6.5	25.1	27.9	53.2
病的集団		5.2		18.6		25.3	

資料：違法ギャンブル実態調査（2016）、

海外遠征ギャンブル実態とコントロール方案研究（2017）

が6.5倍の高い有病率が確認された。因みに、SOGS（The South Oaks Gambling Screen）は、臨床調査の尺度のために有病率がCPGIより高く出る傾向がある。違法ギ

ャンブルの深刻さを教えてくれる。

それ故に、違法ギャンブルの社会的費用が大きい。表4は違法・公営ギャンブル集団間の社会的費用を比べたものである。違法ギャンブルの方が公営ギャンブルより、年間支出額は3倍、年間損失額や負債額は2倍、失職経験や信用不良の経験は2~3倍、自殺経験は4倍ある。財産や暴力犯罪は2倍、ドメスティック・バイオレンスは1.5~2倍を見せた。

4. 今後の課題

射監委の設立10年で、売り上げの総量制と有病率の設定目標に一定の成果はあるものの、未だに初期段階に過ぎないと思われる。前述したように、違法ギャンブルの有病率や社会的費用の増加を大きな問題として指摘しておきたい。規制強化策が違法ギャンブルへのアクセスを容易にしたのであれば、適正な運営システムを講じるべきであると思われる。

最近、違法ギャンブル共和国と指摘する声もある。従って、射監委の違法ギャンブルに対する権限を強化する方向で検討する必要があると思われる。監視権限のみの体制では、現場で摘発しても即効性がない。こうした問題について「第3次射幸産業の健全発展の総合計画（2019~2023）」では、違法ギャンブルに対する特別司法・行政的権限を確保する計画があるという。これこそ、射監委の設立目的に近づくことができ、政治混乱期に形成された「射幸性の社会」を早期に対処することができると思われる。

表4 違法・公営ギャンブルの社会的費用比較

区分	違法ギャンブル	公営ギャンブル
サンプル数	1,700名	
年間支出額	262万円	92万円
年間損失額	164万円	90万円
年間負債額	74万円	37万円
失職経験	21.7%	7.9%
信用不良経験	18.7%	8.2%
自殺経験	19.3%	4.7%
財産犯罪経験	31.5%	13.0%
暴力犯罪経験	22.0%	9.9%
配偶者暴力経験	60.2%	41.3%
児童虐待経験	38.3%	19.2%

資料：洪（2015）ギャンブル犯罪の社会的費用

1970 年大阪万博記念乗車券に見る鉄道の延伸・発展の経緯

I. 2025 年大阪・関西万博の決定

2018 年 11 月 23 日、2025 年の国際博覧会が大阪・夢洲で開催されることが決定した。「大阪万博」といえばこれまで 1970 年に開催された日本万国博覧会（Japan World Exposition Osaka 1970）を指していたが、この開催決定により混同される可能性が出て来た。本文では 1970 年の日本万国博覧会を「大阪万博」、そして 2025 年日本国際博覧会（Expo 2025 Osaka, Kansai, Japan）を「大阪・関西万博」と呼ぶことにする。本文では大阪万博における鉄道の延伸・発展と大阪万博における私鉄各社・地下鉄の記念乗車券について紹介する。

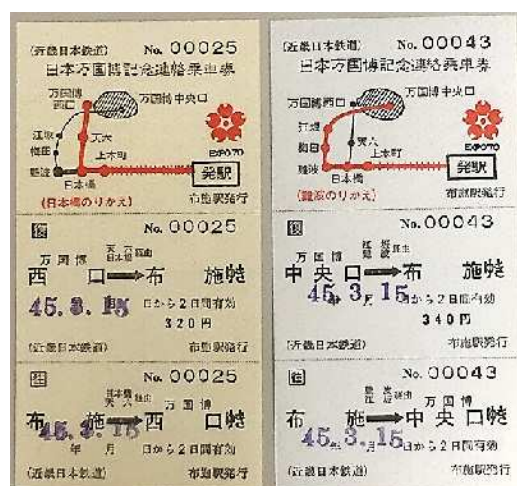
II. 大阪万博の記念乗車券

この章では筆者のコレクターとしての趣味の観点から大阪万博の記念乗車券を取り上げたい。1970 年の大阪万博では関西の私鉄・地下鉄で路線延伸・新規路線の開通・新駅開業など様々な出来事があったが、それらに関しては次号（ニューズレター第 39 号）で詳しく書くので、今号では省略させて頂く。

大阪万博に際しては私鉄各社及び大阪市営地下鉄がいろいろな記念乗車券を発売した。博覧会やイベントにおける記念乗車券の発売自体はよくあることで特に取り上げることもないかもしれないが、ここで興味深いのは、私鉄各社と地下鉄の協力による記念乗車券であったという事実であるとともに、各社が阪急と地下鉄を経由する 2 種類の記念乗車券を作成したということである。これだけではわかりづらいと思われるので、それぞれの私鉄・地下鉄の記念乗車券の実物の写真をご覧いただきたい。

ア. 近畿日本鉄道（近鉄）

近鉄の記念乗車券は「日本万国博記念連絡乗車券」という記載で 2 種類あり、難波駅で地下鉄御堂筋線・北大阪急行に乗り換えて地下鉄の万国博中央口駅に向かう往復乗車券（江坂／難波経由と記載）と、近鉄日本橋駅で地下鉄堺筋線・阪急千里線に乗り換えて阪急の万国博西口に向かう往復乗車券（天六／日本橋経由と記載）であった。



イ．京阪電気鉄道（京阪電鉄）（右）

京阪電鉄の記念乗車券は「万国博記念乗車券」という記載で2種類あり、淀屋橋駅で地下鉄御堂筋線・北大阪急行に乗り換えて地下鉄の万国博中央口駅に向かう往復乗車券と、北浜駅で地下鉄堺筋線・阪急千里線に乗り換えて阪急の万国博西口駅に向かう往復乗車券であった。



ウ．南海電気鉄道（南海電鉄）（左）

南海電鉄の記念乗車券は「万国博用連絡往復乗車券」という記載で1種類のみあり、難波駅で地下鉄御堂筋線・北大阪急行に乗り換えて地下鉄の万国博中央口駅に向かう往復乗車券であった。

エ. 阪神電気軌道（阪神電鉄）

阪神電鉄の記念乗車券は2種類だが、経路ごとに名称が異なっている。「阪神／京阪神急行連絡往復乗車券」という記載のものは梅田駅で阪急千里線に乗り換えて阪急の万国博西口駅に向かうものであり、「阪神／地下鉄／北大阪急行連絡往復乗車券」という記載のものは梅田駅で地下鉄堺筋線・阪急千里線に乗り換えて阪急の万国博西口駅に向かう往復乗車券であった。



オ. 京阪神急行電鉄（阪急電鉄）

阪急電鉄は前述の私鉄4社と異なり、自社線のみで万博会場まで行けることから記念乗車券もシンプルで、記載も「万国博往復乗車券」という阪急千里線の梅田駅～万国博西口駅の単純往復乗車券である。ただ阪急電鉄も記念乗車券を2種類ずつ作成した他の私鉄各社への対抗意識があったのか（?）、何と同じ内容でありながら英文表記の記念乗車券をも発行して2種類にしているのが面白い。



カ. 大阪市交通局 (大阪市営地下鉄)

大阪市営地下鉄は「万国博記念乗車券」という記載で2種類あり、地下鉄御堂筋線・北大阪急行で地下鉄の万国博中央口駅に向かう往復乗車券(江坂経由)と、地下鉄堺筋線・阪急千里線で阪急の万国博西口駅に向かう往復乗車券(天六経由)であった。



Ⅲ. 記念乗車券のセット

前章で紹介した記念乗車券は私鉄各社と大阪市交通局が発行したものであるが、筆者が持っているのはこれらが全てセットになったものである。この記念乗車券セットは財団法人日本万国博覧会協会が作成した公式なもので、これらの各社の記念乗車券が合同で販売されたことも驚きであるが、そのセット組に使われている封筒の内側に印刷されている地図が一番興味深いものであり、写真をご覧いただきたい。



写真をご覧いただければわかるように、御堂筋線は高速鉄道 1 号線、堺筋線は高速鉄道 6 号線、阪急千里線は阪急千里山線と呼ばれており、阪急の万国博西口駅は「仮設駅」との表記である。新幹線も東海道新幹線のみが開業している状態であり（山陽新幹線の新大阪～岡山間の開業は 1972 年である）、この当時の中国地方以西からの交通は在来線（東海道本線・山陽本線）の長距離列車が担っていたことが伺える。また、大阪万博に合わせて整備された高速道路も中国自動車道（当時は中国縦貫道路）は吹田～池田間のみ、近畿自動車道も吹田～門真間のみが開通であったことが分かる貴重な資料となっている。

IV. 万国博西口駅の新規開業

北大阪急行の万国博中央口駅と阪急千里線の万国博西口駅は大阪万博閉幕後に臨時駅としての役目を終えて廃止され、駅舎も残されていない。しかし阪急千里線の万国博西口駅跡地から 800 メートル離れた場所に、大阪万博閉幕 3 年後の 1973 年 11 月 23 日に山田駅として開業した。その山田駅の開業記念乗車券のイラストには「エキスポランド（元万国博会場）への玄関口」と記されており、万国博西口駅があったことを思い出させてくれるものになっているのは余談である。



執筆者紹介

美原 融	東洋大学大学院公民連携専攻 客員教授
佐々木 一彰	東洋大学国際観光学部 教授
高見 友幸	大阪電気通信大学総合情報学部 教授
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.38

2019 年 6 月 28 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