

IR*ゲーミング学会 ニュースレター No.47

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.47

[記事]

ギャンブルと法

決済代行事業者と違法オンライン賭博

～新たなグレーゾーン領域～

美原 融 1

コミ導入期における変則的な「互先」

：上位者への配慮を重視した制度の紹介

松村 政樹 7

将棋界の礎を築いた名棋士の史跡を訪ねて

古作 登 10

松田道弘氏を偲ぶ

高橋 浩徳 13

e スポーツと IR

梁 亨恩 17

[掲示板]

22

決済代行事業者と違法オンライン賭博～新たなグレーゾーン領域～

ついこの間迄日本人は世界最大の現金偏重民族等と呼ばれていたものだ。小切手もクレジットカードもあまり使わず、デパートでの高額取引迄現金支払いが主流という慣習である。ところがさすがに今や **E-Commerce** の時代になり、若い世代では様相は様変わりした。彼らにはスマホ 1 台であらゆる支払いをこなす慣習が根付いている。コンビニでもレストランでもあるいは商品やサービスの購入でも、あらゆる種類のクレジットカードや電子マネー等を利用できる選択肢が顧客にはあり、銀行口座からの振り込みも銀行にいかずとも、スマホから行える。オンラインによるショッピングも日常的で、クレジットカードによるオンライン決済や宅配事業者による代金引換、コンビニによる収納代行等も極めて自然に世の中に溶け込んでいる。消費者にとり **B to C** の末端で選択肢が増えたのは、末端の **E-Commerce** 事業者にとり様々なクレジットカード会社や電子マネー事業者との関係を包括的に処理できる決済システムを提供する仲介主体（決済代行事業者）が生まれたことがその背景にある。従来は末端の **E-Commerce** 事業者が個別のクレジットカード会社や電子マネー供給主体と個別に加盟店契約をしていたのだが、これでは膨大なシステム構築と事務処理になってしまう。複数の決済方法を纏められる決済代行会社 1 社を起用することで顧客に利便性の良い選択肢を与えることが可能になるわけだ。これに伴い末端 **E-Commerce** 事業者は決済システムや個別の手法に対応した開発コストを削減できる。また管理や経理業務の負担を軽減することもできる。末端でカードや電子マネーを利用する顧客からは全く見えないのだが、決済代行サービスはオンライン決済には不可欠の重要な一要素になりつつあるというのが現実だ。

一般的に「決済」とは、「決済サービス提供者を介して直接現金を輸送せずに、意図する額の資金を意図する先に移動すること（送金）」及び、または「決済サービス提供者を介して、債権債務関係を解消すること（支払い）」と定義されている。この決済は「前払い型（プリペイド式電子マネー等）」、「即時払い型（銀行振り込み等）」、「後払い型（クレジットカード、コンビニ後払い等）」に分かれ、我が国ではこれらは各々「資金決済法」、「銀行法」、「割賦販売法」¹により規制の対象となっている。解りがたいのはこれら法律の規制の対象

¹ 資金決済に関する法律（平成二十一年法律第五十九号、最新改正 2020 年）、銀行法（昭和五十六年法律第五十九号、

とならない決済サービスがあること（例えばコンビニによる収納代行や宅配業者等の決済代行等）とともに、複数の決済サービスを組み合わせたサービス提供が行われていること（例えばクレジットカード等でスイカ等の交通系電子マネーにチャージし、これを消費する行為は割賦販売法、資金決済法の両方に跨る行為になる）、またクレジットカード等の発行事業者（Issuer）や加盟店管理業務を行う業者と末端加盟店（Acquirer）との間に決済代行業者が介在するようになってきたこと等の事情がでてきたことにある。更に技術の発展は新しい決済手法を可能にさせ、FinTech（ブロックチェーン）技術を利用した仮想通貨で決済する主体も生まれてきており、規制のループホールも生じてきている。様々な決済手法が登場し、この決済サービスを代行する決済代行業者の役割も極めて重要になってきたのが現実だ。制度上はこの決済代行業は資金移動業とみなされれば、上記の「資金決済法」による規制の対象になる。資金のやり取りが為替取引となる場合は資金移動業なのだが、そうでない場合は規制の対象外だ。如何なる行為を規制の対象とするかはサービスの機能・実態から資金移動業に該当するか否かを判断していくというのが、現行法の考え方になる。収納代行や決済代行の全てを規制することは好ましく無いという考え方をとっているわけだ。この結果、決済代行を実質的に担う事業者も登録事業者として直接規制の対象になる主体、登録事業者経由間接的に規制の対象になる主体、間接的な規制の対象にならない主体が混在している（！）。要は一般的には極めて解り難い制度になっている。

前置きが長くなったのは、今や様々な賭博行為の決済に関しても、（当該行為が合法であれ、違法であれ）オンライン手法が用いられ、資金決済代行業者を起用することが一般化しつつあるという背景を理解してもらいたいからである。事業者にとり、顧客に最大限の便益と選択肢を付与しつつ、自らの手間や費用を縮減できるからに他ならない。陸上設置型カジノ施設は一般顧客は現金決済、VIP は与信付与・後払い決済が基本だが、その他のほぼあらゆる賭博行為にはオンラインによる決済が組み込まれているのが世界の潮流だ。我が国でも公営競技の投票券や宝くじ、スポーツくじの販売の過半は今や窓口ではなくオンラインによる販売・決済になる。これは法律により電子的手段による販売が認められたことにより可能となった²。一端公式サイトにて本人確認手続きを経て、個人勘定を開設し、支払い手法を登録すると、以後の投票券やくじの購入は全てスマホでいつでも、どこでも、何度でもできる。この管理は胴元の特殊法人や振興法人・独立行政法人がやっているわけではなく、下請けとなる決済代行業者が複数のクレジットカードや電子マネー、銀行送金等の包括的な窓口になっているという仕組みになる。

オンラインによるカジノやスポーツブックは我が国では当然違法行為となるが、国民は

最新改正令和元年）、割賦販売法（昭和三十六年法律第百五十九号、最新改正 2020 年）

² 競馬法第六条三項（勝馬投票券）、自転車競技法第八条三項（車券）、モーターボート競争法第十条三項（舟券）、小型自動車競争法第十二条三項（勝車投票券）当選金付証票法第四条四項（当選金付証票の販売）、

関連違法サイトにほぼ自由にアクセスできる環境が成立している。この顧客と違法事業者との決済（出入金）も決済代行事業者を経由し、オンラインでクレジットカード、各種電子マネー、銀行送金、プリペイドカード、仮想通貨等多種多様な決済手段が顧客に提案され、顧客がこれを選択する形をとる。では、実際の（日本では違法となる）オンラインカジノやオンライン・スポーツブックではどう遊ぶのであろうか。まず胴元のオンラインサイトにて個人情報を開示しアカウント（勘定）を開設する。その後遊ぶための預託金をどの位支払うかという設問と共に如何なる支払い手法にするか（クレジットカード、電子マネー、プリペイドカード、仮想通貨）という画面が現れ、顧客がこれらを選択できる仕組みになっている。列挙されたカードや電子マネーの種類から顧客が選択すると、個人情報を登録する画面が現れ、登録後、金額を記入し、支払いを承諾すると、その場で決済がなされる。賭けの勝ち金は自分のアカウントにたまるが、この勝ち金を出金する場合も、胴元サイトから出金の項目を選択すると、クレジットカードや銀行等の選択肢が現われ、ここに必要情報を記入し、確認すると後刻指定口座やカード勘定へクレジットがなされる。この仕組みの実態は、支払い手法を選択するフェーズで決済代行事業者が関与し、胴元との一括契約やカード会社や電子決済サービス会社との包括契約に基づき、様々な決済手段を顧客に提供しているわけだ。

これらオンライン賭博行為に関する決済手法の現状の主流はクレジットカードと電子マネーである。但し、これも単純ではない。クレジットカード会社は顧客がカードを利用し、決済する行為には支払い相手が誰であろうと一切関知しないのだが、カードの口座に第三者が支払う行為（カードへのクレジット）に関しては相手次第では受け取りを拒否することがある³。特に海外の賭博関連会社からの顧客への勝ち金支払等だ。企業の方針として賭博関連の顧客への入金行為に関しては、マネーロンダリングを含む潜在的な違法行為に繋がりがねないリスクがあると判断しているからである。入出金の両方ができなければ、利便性は限りなく悪くなるため、オンライン賭博の決済に関しては、利用できるクレジットカード会社は限定される。因みに銀行口座からの直接的なオンライン決済に関しても顧客が自らの口座から第三者に振り込むことに関しては、何ら問題視しないが、（我が国では）銀行によっては賭博関連オンライン事業者から顧客の口座への振り込み（海外送金）がある場合、個別に用途を電話で問われ、これを拒否するケースもある。法的にグレーな領域からの顧客への支払は、何らかの制約がありうるということだ。

ではオンラインの決済に関与する決済代行事業者とは如何なる立ち位置にあるのであろう

³ 例えば三井住友カードのHPには「海外で合法的に運営されているオンラインカジノ等のギャンブルサイトへアクセスして賭博を行うことは日本国内では犯罪として検挙された事例があり、警察庁及び消費者庁よりオンラインカジノ等の利用に関して注意喚起が行われております。弊社発行のクレジットカードではオンラインカジノ等のギャンブルサイトの利用を制限させていただいております」とある。

<https://www.smbc-card.com/mem/cardinfo/cardinfo4010624.jsp>

うか。賭博行為を提供する胴元と一体化し、その機能の一部を決済代行業として担っているとすれば、賭博事業者以外の何者でもない。あるいは、胴元に対し、仲介主体として手続きを代行し、複数決済システムの利用等決済を一元化し、提供しているなら、胴元を支援する密接不可分の主体とみなされる。通常のモノやサービスの販売に伴う決済代行であるならば、何ら問題は無いのだが、海外からの賭博サービス提供のための資金の授受の代行となるとそもそも我が国では顧客が賭博行為に参加すること自体が違法行為である以上、これと絡んだ決済代行業務は明らかに賭博行為を幫助しているとみなされても仕方がない。但し、実際の賭博行為に関与する決済代行事業者は海外に拠点を置き、海外からサービスを提供する企業も多く、これでは我が国の法律は適用できない。もっとも本邦に存在する真面目な B to C ビジネスを実施する決済代行事業者が意図せずして賭博決済に関与することになった場合、これを立件できるのか否かは微妙だ。関与の実態や個別案件の事情、オンラインカジノ事業者との共犯性の立証可能性等にもよると思われるからである。事実、決済代行業者が検挙・逮捕に至った事案は過去殆ど無い。

ところが 2023 年 9 月 27 日に、警視庁・愛知県警・福岡県警の合同捜査本部が、オンライン賭博の決済行為に関わったとして、決済代行事業者と想定されている企業の運営責任者 2 名を「常習賭博幫助」容疑で逮捕、男女 5 名を同容疑で書類送検し、同時に顧客 21 名を単純賭博容疑で書類送検するという事案が生じた。決済代行業者を常習賭博幫助で検挙・逮捕に至ったのはこれが本邦初になる。但し、この事案は調べてみるとかなり特殊な背景がある模様だ。逮捕されたのは SumoPay（相撲ペイ、名前からして日本人を顧客対象とする意図が見られる）と呼ばれる決済代行会社の実質的な運営・管理者である。ネットでは英国企業という情報もあったが、実態は東京渋谷に存在する業者（Animex 社）でサーバー構築、アプリ開発、決済サービスシステム開発等を担う IT 企業が表の顔らしい。彼らの提供する仕組みはこうだ。海外オンライン賭博事業者のサイトにアクセスし、会員登録、口座を開設すると、入金ページに誘導され、様々な決済方法の選択肢が提示される。この中から SumoPay を選択すると SumoPay のサイトに誘導される。本人確認等の手順は一切不要だ。単純に利用金融機関を選び、支払金額、払い込み人氏名、電話番号を記入すると、振込先口座情報と振り込み人コードが表示される。これをノートあるいはコピーし、別途顧客自身が自分の銀行口座から銀行オンラインバンキングを用い、氏名の後に振り込み人コードを記入するか、コピー・ペーストで貼り付け、振り込みボタンを押すだけで支払いは完結する。決済通貨は円、支払い先は名目的な企業の口座のようで、Animex 社が SumoPay の代理人として決済業務をするのだろう。送金料は無料、送金確認には数時間かかる。一方、逆方向でオンライン賭博サイトから SumoPay を通じ勝ち金を出金する場合には賭博事業者のサイトで「出金」から SumoPay を選択し、口座情報等を入れると、同じルートで送金されるという仕組みである。これには数日間必要というネット情報がある。もっとも振り込み先の本邦の口座はしょっちゅう変わるみたいで、意図的に資金を分散して

いた模様だ⁴。

海外事業者の海外サイトへ支払うのに、日本円で、日本の銀行の指定口座に振り込めば全て完結し、手数料も不要等どう考えてもありえず、怪しい。この SumoPay を利用できるオンライン海外カジノサイトは 3 つしかなく、当該海外サイトと決済・清算の裏の契約があり、実践のシステムを構築し、Animex 社が海外カジノサイト別の本邦銀行口座を開設し、送金管理していたのだろう⁵。顧客からの入金確認後どう処理されていたのかはサイトが閉鎖されたため、調べようがない。顧客からの入金毎に海外事業者に決済（送金）しているか否かは不明だ。本邦での入金はシステムの外国でも即認知でき、顧客勘定へのクレジットが即顧客に通知されるのだろう。一方、顧客の勝ち負けは系統的に記録できるし、顧客の出金要請が無ければいちいち金を動かす必要もない。おそらく清算は纏めてできる限り回数を少なくし、仮想通貨でやり取りすれば、費用もかからず、ばれにくい。顧客による実際の勝ち負けと入出金のタイミングをずらしたり、纏めたりして処理すれば、更に効率的になる。入金は顧客自身が国内口座に自ら振り込んでいるだけゆえ、ここからも実態はまずばれない。為替操作等も裏で処理すれば顧客に意識されずに簡単だ。顧客からの出金要請に数日かかるというのは、出金だけは、海外との個別のやり取りや確認調整が必要で個別に対応せざるを得ず、時間がかかるということなのだろう。顧客から見た場合、他の海外送金代行業者と異なり、本人確認や居住地確認等の資料の提供等何ら要求されず、日本の銀行への振り込みで完結できるため、オンラインバンキングを日常的に利用している顧客ならば、机の上で 1 分もかからず処理できる。利用していない顧客の場合にはコンビニ ATM から支払うこともでき、こうなると日常的なオンラインショッピングと全く手法は同一である。手順が簡単、要求事項も少なく、かつ手数料も不要というのが売り込みの言葉だが、胴元の海外オンライン企業から手数料を徴収したり、決済レベルで、為替交換等で儲けたりするのだろう⁶。新聞情報では顧客数は 4 万 2000 人！2 年間で 800 億円を送金し、手数料として 21 億円取得したという。賭博幫助とはいえ、決済「代行」業者の裏の手数料としてはこんなレベルなのだろう。

尚、この立件は、この決済代行業者が国内の顧客が賭博代金を支払うことを幫助したとして、幫助の対象を国内賭博客として、顧客と決済代行業者両者の共犯性を根拠としたことに新鮮味がある。何を端緒情報にして摘発に至ったかは不明だ。海外事業者との決済に

⁴ 2024 年 2 月 8 日には、逮捕された容疑者 2 名は詐欺、組織犯罪処罰法（犯罪収益隠蔽）の疑いで再逮捕されている。ネットバンク二社に決済代行用の口座であることを偽って、自社法人名義で 6 口座を開設したというもの。マネロン手法で用いるレーヤーリングである。

⁵ 一部新聞報道では Animex 社は顧客に 1 ポイント＝100 円でポイントを販売し、顧客のコンピュータで遊ばせ、同社が勝ち金の払い出しと勝ち負けの清算を海外サイトとやっていたなどの情報が流れたが、これは 10 年前からやくざ組織がフィリピンの組織悪と組んで利益折半方式によりインカジで行っていた昔の手法だ。決済代行事業者はもっと賢い手法を採用している。

日本の銀行口座への振り込みだけで完結する等本来ありえず、これを堂々とネットで宣伝していたのだから、さすがに当局に目をつけられたに違いない。警察当局は何らかの手立てで証拠をつかみ（顧客の送金情報から資金の流れを押さえたのかもしれない）芋づる的に立件に至ったのだろう。一方、我が国で規制の対象となる E-Commerce に従事する通常の決済代行業者や我が国の規制の対象外となる海外に拠点を置く決済代行業者は、本来のビジネスの一部活動として賭博関連決済に従事していることもありうる。健全な決済代行業者が安易な形で違法賭博への決済に関与することになると、状況次第ではこれら決済代行業者も同様に摘発・逮捕の対象になりうる可能性はゼロではない。もっとも賭博行為の胴元が海外にいる以上、胴元との関係性や共犯性を完璧に捕捉できにくい事情もあることより、賭博幫助として立件することも単純ではない。

デジタル化の時代に注目すべきは、決済のオンライン化に伴い、顧客、送金代行業者、クレジットカード会社、電子マネー会社、暗号資産取引所、サイト誘導会社（アフィリエイト）、賭博サービス提供会社等、電子決済が進めば進む程利害関係者が増えてきたことと共に、手法的にもタイミング的にも決済行為の要素が分散化される状況を生みだしていることにある。これによりインターフェースが複雑化し、マネートレールが解り難くなってきている。これは現状のままで、例え当該サービス提供行為が違法であっても、この違法行為を摘発すること自体が難しくなりつつあることを示唆している。この結果、違法行為を堂々と合法と主張し、サイバー世界で賭博行為を違法に提供する主体が跋扈する状況が起こりつつある。看過すべきべきではないのだが、既存の制度的な枠組みでは効果的な法の執行は期待できない。これは決済関連法制の規則強化のみでは処理できず、インターネットを利用する違法ビジネスの規制に踏み込む必要がある。デジタル時代は法のループホールと新たなグレーゾーンを生み出した。本来新たな時代にふさわしい、新たな規制の枠組みが必要となるのだろう。

コミ導入期における変則的な「互先」 ：上位者への配慮を重視した制度の紹介

「誰が一番強いのか」を決める囲碁棋戦において、対局における公平性を確保するのは当然のように見える。現在では、互先（たがいせん）と呼ばれる対局（すなわち公式戦）においては、二人の対戦相手が黒を持つか白を持つかは 50%の確率であり、黒番を持ったものが白番を持ったものに対して 6 目半の「コミ」を出すとされている。そこに段位の差が介在する余地はなく、上位者が黒番を持つこともありえる。

しかし、コミが無かった時代から、コミが導入される過渡期には、互先（黒が白にコミを出す）で対局する際に、さまざまな問題が生じることになった。つまり、コミ無しの時代には、白を持った上位者が敗れたとしても、それは下位者に比べて棋力が劣っていることに直結するのではなく、白番のハンデのせいで敗れたのだと解釈することができた。

ところが、互先制度が導入されることになれば、上位者が下位者に敗れることはすなわち、「下位者の方が上位者よりも強い」ことを意味する。段位が下の相手に互先で敗れることは、後述するように「段位は棋士としてのキャリアの発露である」と考えられた時代、上位者のプライドを傷つけることになったであろう。

さらに言えば、上位者が（本来棋力が下のプレーヤーが持つはずの）黒番で下位者に敗れる事態は、特に避けたかったに違いない。

このような状況では、「コミは一定、黒と白が当たる確率は 50%ずつ」という本来の互先を、上位者のプライドに配慮したかたちで修正する試みが見られるようになった。「上位者に黒番が当たりにくくする」「上位者が黒番か白番かによってコミの目数を変える」といった、現在からすれば変則的とも見えるものである。

井口（1995）によれば、1937～1938 年にかけ、「実力第一人者」を選び出す選手権戦として本因坊戦が企画されることになった¹。

当時は段位の違いに応じて、手合い割が変わることを当然としていた。例えば七段の棋士と六段の棋士が対局する場合、六段の棋士から見て「黒白黒」を持って対局し、コミは無い。仮に六段の棋士が勝ち越したとしても、「黒番を二回持たせてもらった」ハンデのおかげであるとも解釈できる。反対に、負け越した七段の棋士から見れば「白番を二回持つことになった」ハンデのせいで不利になったともいえる。

一局でどちらが強いかを決めなければならないトーナメント戦が導入されることになると、三局でワンセットの発想では対処できない。そこで、コミを導入し、黒番でも白番で

¹ 井口（1995）44 頁。

も公平な勝負を行えるようにしたのである²。

コミを導入するとして、同段同士の対局であれば特に問題は生じない。通常の「ニギリ」を行うことで黒白を決め、黒が三目半（当時はコミ制度の導入期であり、後述するように、コミの目数は統一されておらず、棋戦、対戦相手によって流動的であった。）のコミを出すことにすれば良い。

ところが、段位に違いがある場合は、上位者からみれば「なぜ下位者と互先で打たなければならないのか」、という反発が生じる。段位は各棋士が築き上げてきた実力の標識であり、永年の貯蓄である、という明治以来の思想が受け継がれていたからである³。

そこで考え出されたのが以下のような「三分の一の握り」と呼ばれる制度である⁴。

六段と七段が対局する場合、六段が白石をニギリ（複数の白石を相手に見えないように握り、盤上に置く）、七段が1～3の任意の数を宣言する。次に六段は握った石を公開し、3つずつ石を取り除いていく。最後に残った白石が、七段の告げた数字と同じ場合（白石が残らなかった、つまり3で割り切れた場合は便宜上3、とみなす）は、七段が黒を持ち、そうでない場合は六段が黒を持つ。現在の互先であれば段位に関係なく50%の確率で黒白が当たることになるが、「三分の一の握り」では互先と異いつつも、七段が黒になる確率が三分の一、白になる確率が三分の二となり、七段に黒が当たりにくくなる。上位者である七段に配慮して、黒が当たりにくくなっている。

さらに、この「三分の一の握り」を用いると、六段と七段のどちらが黒を持つかによってコミの目数まで変動することになる。七段が黒を持った場合はコミ五目、六段が黒を持った場合はコミ二目、とされていた。

段位の異なる対局者が「完全に対等な条件」で対局するのではなく、下位者にハンデが与えられるようになっている。同段同士の対局であればコミは三目半と決められていたことから考えて、上位者が先番で敗れた場合は「通常以上のコミ（五目）を負担したから負けた」と言えるし、上位者が白番で敗れた場合でも「通常以下のコミ（二目）しかもらっていないので負けた」と主張することができる。

以上のように、「実力が一番強い棋士を決める」はずの棋戦であっても、上位者と下位者が対等な立場で対局することは忌避されていたことが窺える。公平性を担保することよりも、上位者の有する段位に対する配慮が優先されたとも解釈されよう。

「上位者が黒番を持って対局する」ことが避けられたエピソードとして中川亀三郎八段と本因坊秀哉名人の事例を紹介しよう⁵。大正13年、中川亀三郎八段と本因坊秀哉名人は先相先の手合い割で対戦している。コミは無く、中川八段が黒、白、黒の順に持って対局することになる。第一局に中川八段が黒番で3目勝ちをおさめたが、つづく第二局は行われ

² 囲碁は黒番と白番を1セットとして、コミ無しで対局すべきであると主張し、コミ制度に反対する意見も存在した。詳しくは松村（2013）を参照されたい。

³ 井口（1995）44頁。

⁴ 井口（1995）45頁。

⁵ 高木（2004）10頁。

なかった。

棋戦を運営する側の日本棋院からすれば、棋士の序列トップである本因坊秀哉名人が黒を持つことを避けるためであろうが、ここで名人の「(第三着を) 小目からナラんで打とうか」という冗談が紹介されている。

この冗談は、段位が下の中川八段に対して、名人が万一黒を持って対局することになった場合、対局開始早々に「一手パス」のような手を打つことで、「名人からすれば対等の勝負ではない」ことをアピールすることになる（実行はされなかったが）。

三分の一の握りを用いた互先などは、現在の互先に慣れた世代からは理解しづらい制度であろう。しかし、上位者が下位者に対して黒を持つことの意味が、現在とは大きく異なっていたことも併せてみれば、上位者に対する配慮が制度化されていたことは合理的であるといえよう。

参考文献

井口昭夫（1995）『本因坊名勝負物語』三一書房。

高木祥一（2004）『心に残る名局・名勝負』日本棋院。

松村政樹（2013）「コミ制度に関する一考察：妥当性の検証を通じて」 アミューズメント産業研究所紀要第 15 号 pp.201-213

将棋界の礎を築いた名棋士の史跡を訪ねて

壮観な小菅剣之助名誉名人景仰之碑

2023 年春、毎年恒例の伝統遊戯に関連するフィールドワークを行った。今回は近世から近代に活躍した将棋棋士の足跡をたどることに決め、写真資料と文献を収集することを目的に愛知県から神奈川県、千葉県を訪問し墓所や記念碑、それに関連する資料を調査した。

最初に訪れたのは愛知県にある小菅剣之助名誉名人の「景仰之碑」。小菅は幕末の 1865（元治 2）年尾張国愛知郡（現愛知県名古屋市）に生まれる。将棋家元伊藤家の八代伊藤宗印に入門し棋士となったあとは順調に昇段するが、1893 年にいったん棋界を離れ実業家に転身した。1900 年以降は三重県四日市市を拠点として株式や木材取引、土地開発で成功を収める。1920 年には衆議院選挙に出馬し当選、棋界出身者としては初の政治家となった。

将棋の実力は 1904 年に八段に昇段するほどで当時の棋界ではトップクラス、だが小野五平十二世名人の死去に伴い名人に推挙されたが小菅は辞退し、伊藤宗印門下で弟弟子の関根金次郎が十三世名人を襲位した。

1935（昭和 10）年に始まった将棋界初のタイトル戦「名人戦」はリーグ戦形式で行われ、1937 年に木村義雄八段が優勝して初めての實力制名人となった。名人戦の最中、将棋界は神田辰之助の八段昇段問題（通称神田事件）を巡って分裂するが、その仲裁を務めたのが実業家として財を成していた小菅剣之助だった。神田の名人戦参加は認められ、1936 年「将棋大成会」の名称で一つにまとまった将棋界は、棋界統一のため私財も投じた小菅の功績をたたえ、1939（昭和 14）年この地に「冠峯先生景仰之碑」（顕彰碑）を建立した。発起人の名は碑の裏側に記されており、関根金次郎十三世名人を筆頭に木村義雄名人（のち十四世名人）ら当時の棋界の第一人者が名を連ねている。



愛知県名古屋市にある笠寺観音（笠覆寺）の入り口



小菅剣之助名誉名人の功績をたたえる冠峯先生景仰之碑

関東にもある家元大橋家の墓

将棋一世名人の大橋宗桂（1555～1634 年）は京都の出身。戦国時代末期から江戸時代にかけて棋士として活躍した。囲碁一世名人の本因坊算砂とともに有力武将や公家と交流し信用を得て、1612 年には徳川家康から五十石五人扶持の俸禄を賜り、これが幕末まで続く将棋家元制の端緒となった。初代大橋宗桂の墓所は生地の京都に存在するが、幕府の命に



寺の入り口には桂川甫周の碑と並んで大橋宗桂の碑が建つ

より囲碁将棋の家元は江戸に移住することになったため、大橋本家の三代宗桂以降の墓所は関東にあり

今回は神奈川県伊勢原市の上行寺を調査した。



三代大橋宗桂を中心に「大橋本家」の棋士の駒形墓石が並んでいる

大橋宗桂の墓所が神奈川県伊勢原市にあることは将棋ファンの間でもあまり知られていないが、上行寺の入り口には江戸時代に活躍した医師・蘭学者の「史蹟桂川甫周墓」の碑と並んで「史蹟大橋宗桂墓」と書かれた碑がある。敷地内に入ってすぐの場所に大橋本家の墓所があつて 5 つある墓石はいずれも棋士らしい駒形になっている。

生地千葉にある関根金次郎十三世名人の記念碑と墓所

世襲制としては最後の名人となった関根金次郎十三世名人（1868～1946 年）は下総国葛飾郡東宝珠花村（現在の千葉県野田市東宝珠花）の出身。棋士を目指して上京し、八代伊藤宗印（のち十一世名人）門下となる。1905 年に八段に進んだが、同時代の小野五平十二世名人が長命（91 歳没）だったため関根が名人に襲位したのは 1921 年、53 歳の時ですでに



墓所には関根の功績をたたえ、大きな駒形の記念碑が建立されている

全盛期を過ぎていた。このことがきっかけとなり、将棋連盟顧問の中島富治の発案した実力による短期名人制に賛同し、1935 年「第 1 期名人戦」の開催が告知され、関根は名人戦が終了する 70 歳をもって退位することとなった。

2年にわたる名人戦のリーグが戦われている最中「神田事件」が勃発し日本将棋連盟は分裂するが、関根は兄弟子小菅剣之助に助けを求め「将棋大成会」として大同団結、関根は会長に就任する。第1期名人になったのは関根門下の木村義雄（のち十四世名人）だった。

千葉県野田市東宝珠花の墓所には後年建設された記念碑があり、すぐ近くの公共施設「いちいのホール」内の「関根名人記念館」には関根の棋士としての足跡や将棋関連の資料が展示されている。



戒名「霸王院殿棋道大成大居士」が書かれた関根の墓

松田道弘氏を偲ぶ

松田道弘という名前を聞いてもピンとこない方も多いと思う。正直一般にはほとんど知られていない方かと思うのだが、私個人にとっては一生を左右されたのではないかと思う人物なのである。松田道弘氏は 1936 年、京都市の生まれである。wikipedia によればラジオ関西勤務を経て著述業に専念したようである。氏の興味と著作の範囲は、奇術・ミステリー・ゲーム・トリック・ジョークなどで、筆者の興味と大きく重なるのだが、たぶんこれらは似ているところがあり、この中の複数を趣味とする人間は多いと思われる。

筆者が初めて出逢ったのは筑摩書房から出ている「松田道弘あそびの本シリーズ」の『ボード・ゲーム』(1981)である。この本には「アクワイヤ」「ディプロマシー」「モノポリー」「シグマ・ファイル」「クルー」「マスターマインド」などの欧米を中心に 60 年代や 70 年代に広く遊ばれた人気ゲームがルールとともに解説されている。当時、日本で発売されていたボードゲームの多くは、人生ゲームのような、判断の必要のない子ども向けのゲームか、シミュレーションウォーゲームのような、ルールが長くて複雑な面倒くさいゲームが多かった。昨今人気のあるユーロゲームと呼ばれるものは、まだほとんど知られていなかった（というよりほとんど作られていなかった）時代であり、それに近いゲームを集めたこの本は非常に魅力的であった。当時の自分にはこれらを入手することは不可能で、ボール紙などで自作はしてみたものの、相手がなく、悶々とするほかないのだった。



その後、筆者は社会人となって上京し、ボードゲームを趣味とする人間と何人も出逢ったが、皆一様にこの本を読んでいた。当時、アナログゲームが趣味の人間にとっては、松田氏は神様のような存在であったといえようし、日本にボードゲームの種を蒔いたのは松田氏のこの本ではないかと考えられる。

筑摩書房のこのシリーズには 2 人ゲームを集めた『ふたりで遊ぶ本』、一人ゲームを集めた『ひとりで遊ぶ本』、あまり一般に知られていないトランプゲームを集めた『面白いトランプゲーム』などもあり、私のアナログゲームに関する興味を広げてくれた。

1987 年、ゲーム仲間とボードゲームの本を作ろうということになった。かくて『ザ・ゲームカタログ』(1987、白夜書房)が製作、販売された。あまり知られていないボードゲー

ム、カードゲームを大量に紹介するムック本だが、中にいくつか有名人によるコラムを掲載することになった。最初に白羽の矢が立ったのは全員一致で松田道弘氏であった。松田氏からは2,500字ほどの「ゲーム人間の Do & Don't」という原稿が寄せられた。そこにはゲームをする人間への注意事項が5点書かれていた。ゲームを何年もやっていると、他の人にゲームの遊び方の説明をすることが多くなる。そのときの注意点である。

・「相手の好みに逆らわないこと」

ゲーマーは自分の好きなゲーム、自分が今したいゲームをしたがる・させたがる傾向にあり、周囲のことを考えない。筆者も、ゲーマーが、自分が今やりたいが人数が足りないからと、難易度の高いゲームに初心者を引きずり込もうとしていたり、こどもを対象としたゲームイベントで、ほとんどボードゲーム経験のない小学校低学年の生徒に対し、駆け引きや交渉などが必要となる中学生以上向けのボードゲームをやらせようとしていたりするような場面に何度か遭遇している。中にはゲーム店主催のイベントもあった。ボードゲームマニアの人間には、失礼だが、一般人の社会常識と少しずれている人間が少なからずいるように思える。

・「何度も同じゲームをしてそのゲームに慣れること」

松田氏は、ゲーマーは総じて新規愛好癖があつて、次から次へと新しいゲームをしたがる、と書いている。筆者もこのゲーマーたちの性癖には辟易している。中には、面白くなくてもいいからやったことのないゲームがしたい、と堂々と言う者もおり、ゲームオタクの存在は、ゲームの未経験者に裾野を広げるのに助けどころか、障害となることもあると感じている。

・「うろ覚えでゲームの説明をしないこと」

ゲーマーの中には、ルールブックを良く読まず、そのゲームを何度もしていないのに説明をしようとする者がいる。完全に把握していないので、うろ覚えになっており、単に好きだからということで説明をしだすと、往々にして細かいルールを漏らすことがある。そのためゲーム途中で、説明の追加をすることになるが、初心者にとっては非常に困惑させられることになる。

・「ルールの説明をするときに、戦略まで教えないこと」

これもゲーマーの悪い癖と松田氏は指摘する。ルールだけを教えてプレイさせれば良いのだが、面白い体験をさせたいから、というより、自分が面白い展開となるのを見たい、体験させたいとの理由で、戦略までも教えてしまうのである。それはゲームをして気づくことであり、口出しは無用なのである。

・「初心者をもてあそばないこと」

勝ちたいのは誰でも同じだが、自分だけ経験があるゲームの場合、一日の長があるため良い戦略を知っており、初心者がそれを知らないことを利用して勝って喜ぶゲーマーがい



る。それも終了後にわざわざ、このゲームはこういうふうにプレイするんですよ、こうすれば勝てるんですよ、と得意気に語る人間を見たことがあるが、これにはあきれるしかなかった。

筆者は長年ゲームの会をやっていて、こういう者を何人も見て困惑したが、松田氏はすでにゲーマーの特性を見抜いていたといえる。筆者はこういった人間たちとゲームをすることに次第に嫌気を感じるようになった。大阪へ移って現職のゲーム研究家となった後も、何度もゲームを教える機会を持っているが、松田氏のこの 5 則を守るようにしている。正直、ゲームに限らず、多くのことに通じる戒めとを感じる。松田氏には数度にわたって導いていただいたように感じている。

その他、氏の著作には次のようなものがある。

・『トランプものがたり』(1979、岩波書店)

トランプや伝統的なゲームカードに関するうんちくについて綴った随筆集。まだ、うんすんかるたという日本の古いカードやオンプルといったトランプの古い遊び方について知らなかった筆者は、大変興味深く読んだ。これによって、伝統ゲームを調査することに興味を持ったといってもよい。

・『世界のゲーム事典』(1989、東京堂出版)

バックギャモンやチェスを始めとする伝統的なボードゲームとそのバリエーションを、遊び方を中心に解説した本。シンプルなデザインの伝統ゲームが多い。

・『ジョークでパズル』(1985、講談社)

筆者の興味はゲームとともに、パズル、トリック、マジック、ジョークで、氏の著作と非常に重なるところがある。もともと松田氏がアマチュアマジシャンとしても有名だったのに対し、筆者はマジック(手品・奇術)に興味はあるが実践はしない。これは、ゲームをする者がマジックをできることを知られれば、何もしなくても疑われるのが必至だからである。松田氏にはマジック関係の著作も多い。

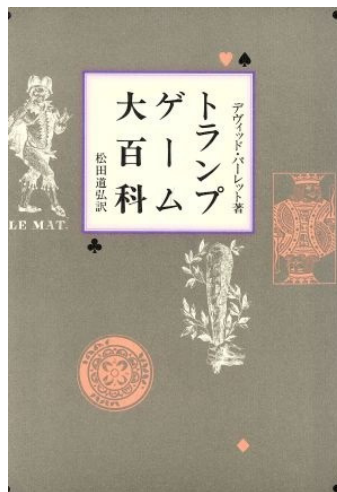
・『トランプゲーム大百科』(翻訳。社会思想社、1988)

イギリスのゲーム研究家・歴史家、デイヴィッド・パーレットの著書を翻訳したもの。トランプのゲームの遊び方を多数収録した本だが厚さ 5cm、1 万円を超す大著である。20 近いジャンルにわけて 350 種を超すトランプゲームが掲載されている。正直なところ、これらを全部プレイする人間はいないと思われるが、どれくらいのゲームがあるのかを知ることのできる貴重な本といえるだろう。

松田氏と私は遊戯史学会というゲームに興味のある人たちが集まる会の会員であったが、氏はほとんど例会には出席せず、お会いできたのは一度だけであった。そのときに頂戴した『世界のゲーム事典』は今でも筆者の書棚に鎮座している。感謝しつつご冥福をお祈りする。

その他の氏の著作

- ・『トリックものがたり』(筑摩書房、1986)
- ・『ジョークのたのしみ』(筑摩書房、1988)
- ・『おもしろゲーム実践本』(講談社、1987)
- ・『遊びの世界の味覚地図』(社会思想社、1988)
- ・『トランプゲーム事典』(東京堂出版、1988)



e スポーツと IR

2023 年の年末、イギリスの日刊新聞ザ・タイムズが世界のスポーツ界で最も影響力のある人物 10 人を発表した。その中に、e スポーツのプログラマーが初めて選ばれ、サッカーのリオネル・メッシ、野球の大谷翔平のような世界の有名プレイヤーと肩を並べで、意外にもヘッドラインの真ん中を飾っていた。

e スポーツとは、「エレクトロニック・スポーツ」(electronic sports) の略で、広義には電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称である。

1990 年代ゲーム産業と IT 産業が急速に発展し、インターネットの普及とゲーム機の販売拡大に伴い、格闘ゲームやオンラインゲームが人気を集め、2010 年代以降 e スポーツはグローバルに広まった。

プロゲーマーとは、このような競技に出場して賞金を獲得したり、トーナメントに出場する者をいう。世界初のプロゲーマーは、1997 年「クエイク quake」(一人称視点シューティングゲーム) トーナメントで優勝したスレッシュ thresh (Dennis Fong 香港 1977 年生) で、ゲーム開発者から愛車「フェラーリ」を贈られて、ギネス世界記録となった。

ザ・タイムズが選定したプロゲーマーは、不死対魔王 (The Unkillable Demon King) フェイカー faker (イ・サンヒョク 韓国 1996 年生) で、2023 年「リーグ・オブ・レジェンド」ワールドチャンピオンシップで優勝し、決勝戦で同時視聴者数 590 万人を記録し、人気スポーツを超える波及力がある人物として評価された。

さらに、陸上のウサイン・ボルトのように、フェイカー faker もオリンピックスターになる日が遠くないと強調した。イギリスの伝統保守媒体が e スポーツをスポーツの領域として認めたもので、e スポーツがグローバルに急速に拡大する新しいスポーツ産業となったことを意味する。

実際、e スポーツについてスポーツかどうかの議論があるが、他のスポーツと同様に競争的な要素とルールによって構成され、勝利のための多様な技術と戦略が要求され、速い動

From Sam Kerr to Faker and KSI, my sporting power list for 2023

Lionel Messi and Pat Cummins are among my ten most influential people in sport for the past year... along with Manchester City's lawyer



Left to right: Kerr, Messi, Faker and Ohlsson

Brexit's Bill, Chief Sports Writer Friday December 15 2023, 12:45pm GMT, The Times

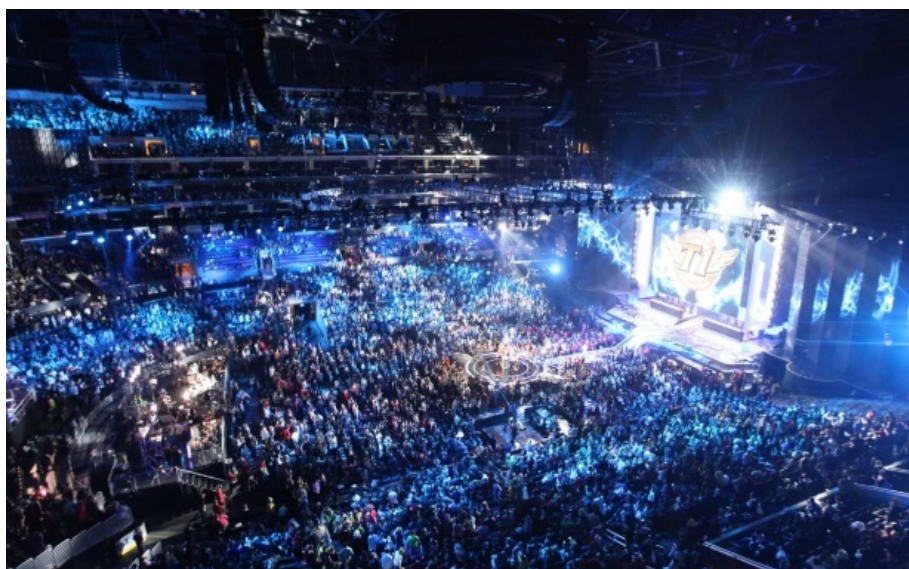
き、集中力、持久力、身体制御などの身体的能力が必要であり、こうした競技に判定や観戦する観衆などがあり十分なシステムを備えているため、スポーツとして見做すことができると思われる。

2022 年杭州アジア競技大会の正式種目で採択され、2024 年夏にサウジアラビア首都リヤドで史上最大の賞金規模 6 千万ドル（約 90 億円）の e スポーツ・ワールドカップが開かれる予定である。

一方、オリンピックでは、暴力性のあるゲームがオリンピックの精神に合わない見方で正式種目ではない。が、IOC（オリンピック委員会）は e スポーツの重要性を認めて 2023 年スポーツジャンルのゲームで「オリンピック e スポーツシリーズ」を創設した。

IOC では、オリンピックへの関心が低い若者層の対策として、e スポーツのような新しい形態を取り入れる考えであった。今後 e スポーツの成長ぶりも含め、2028 年ロスアンジェルスオリンピックで再論され、正式種目に採択される可能性は十分あると思われる。

1990 年代に筆者は、家庭用ゲームのグランツーリスモ、ストリートファイター、ファイナルファンタジー、パソコンゲームのスタークラフト、バイオハザード、ドゥーム (DOOM) などを楽しんだが、今のような多様なジャンルの e スポーツになるとは全然予想しなかった。



2023 リーグ・オブ・レジェンドチャンピオンシップ

WWW.GAMINGSPOT.COM

e スポーツのジャンルは、スポーツ・格闘・RTS（リアルタイムストラテジー）・MOBA（マルチプレイオンラインバトルアリーナ）・シューティング・トレーディングカード・パズルなどで大別され、e スポーツの種目は主に競争あるいは対戦ゲームである。

この中でも最高人気のゲームは、MOBA ジャンルの「リーグ・オブ・レジェンド」で、ゲームキャラクターたちのコスプレ衣装は大衆の人気を集めている。2016 年に映画「ウォークラフト：戦争の序幕」が制作される程である。

5人のプレイヤーがそれぞれのポジションで、成長しながらアイテムとレベルを上げ、相手の基地を破壊する方式である。フェイカーfakerは、ゲームの流れを変えるミッドライナーで、「暗殺者」または「魔法師」のように、重要な瞬間に神出鬼没するアクションで、勝機を一挙に捉える場面にファンたちは歓声を上げる。

競技方式は、世界9地域で最上位圏のクラブチームが参加し、サッカーのUEFAチャンピオンズリーグと同じく、リーグとトーナメント戦がある。毎年大会ごとに同時視聴者数の記録が更新され、サッカーのプレミアリーグ、野球のメジャーリーグと同じレベルとして評価されている。

他に、シューティング「バトルグラウンド」、格闘「ストリートファイター」、スポーツ「FIFAサッカー」なども世界大会が開かれ、アジア競技大会やeスポーツ・ワールドカップのメイン種目で、ゲーム別に専用施設で行われ、プレイ方式がゲームごとに異なるため、競争が激しく、2024年のスーパースターが誰になるのかが気になる。

今年はじめ、筆者は電気量販店で偶然通りがかったゲームコーナーで、フェイカーfakerの等身大パネルを見つけた。強い関心がこの場所に引き寄せたのだらうと、縁を感じ店舗を覗いてみた。スタイリッシュな照明とマルチモニタ・ウルトラワイド、高価に見えるゲーミングチェア、そして10代のeスポーツスターたちの写真が目に入り、今まで見たことの無い世界に、変化のスピードを感じた。

他の電気量販店の様子では、コーナーの上段にeスポーツと書いた看板が見られるが、従来のレイアウトのままであった。今後はゲームコーナーがeスポーツコーナーに変わって行く日は近いような感じもした。また5月の連休に大阪の地下街難波ウォークで開かれたイベント「eスポーツとデジタル」でレースゲームを「モーターeスポーツ」として広報していた。「ゲームセンター」の名称も「eスポーツセンター」に変わる時期が来たのだ。



電気量販店のeスポーツコーナー（筆者撮影）



難波ウォークのeスポーツイベント
（筆者撮影）

eスポーツのグローバル市場の規模は、統計データ調査プラットフォームのスタティスタ（Statista）によると、2024年の売上高が43億ドル（約6,450億円）で、年7.1%の成長率で2028年に57億ドルと見込んでいる。内訳では、eスポーツ・ベットが25億ドルで最

も多く、企業の後援及び広告収益の順であった。地域では、米州・ヨーロッパ・アジアの順で、米州が 2024 年 14 億 6 千万ドル、ヨーロッパが 14 億 4 千万ドル、アジアが 12 億ドルで、国では米国・中国・ドイツ・韓国・日本の順であった。

e スポーツ市場で、ゲーム大国である日本が遅れていた。理由は、パソコンゲームではなく、家庭用ゲームマーケットに比重を置いたためと言う。他国より遅れたが、2018 年社団法人日本 e スポーツ連合（JeSU、Japan esports Union）を設立し、e スポーツの拡大普及に積極的である。3 年前には、韓国・中国と協力し、東アジア e スポーツ・チャンピオンシップを毎年開催し、昨年には 2 連覇を果たすなど優秀なプレイヤーが多い。2026 年には、愛知・名古屋アジア競技大会で e スポーツが採択され、これを機に e スポーツは大活性化されると思われる。

さらに、5G の急速な拡大と共に AI（Artificial Intelligence 人工知能）と IOT（Internet of Things モノのインターネット）技術と組み合わせれば、他の方式や新しいジャンルのゲームが開発されるだろう。特に、モバイル活用の AR（Augmented Reality 拡張現実）と VR（Virtual Reality 仮想現実）ゲームが常用化になれば、「e スポーツ 2.0 時代」の到来も遠くない。また、多くの企業の広報マーケティング戦略として e スポーツに注目すれば、日本における e スポーツ市場は急成長すると見込まれる。

筆者は、e スポーツと同じく IR もゲーム産業であるため、取り入れた事例を調べてみた。韓国のカジノ会社であるパラダイスシティでは、2021 年シューティングゲーム PUBG グローバルチャンピオンシップを開催した。新型コロナウイルスのために無観衆のオンライン生中継でも、同時視聴者数 1 千万人を記録したと言う。



2021PUBG チャンピオンシップ
WWW. PARADISE. CO. KR



WWW. HYPERXESPORTSARENALASVEGAS.COM

2023 年の年末、オープンした米国のカジノ会社であるインスパイア IR では、グローバル e スポーツ専門会社のプレイヤーのユニフォームに会社ロゴを入れる等スポンサー契約を結んで、今後専用アリーナで e スポーツ大会も開催する。首都圏に遠くない仁川空港周辺に新しいエンターテインメント施設での e スポーツを楽しみたい若い層の集客効果が大きいと言う。

米国ネバダ州ラスベガスに e スポーツ専用施設がある。2018 年オープンしたルクソホテ

ル&カジノの「HYPER X ESPORTS ARENA LASVEGAS」で、ヤンキースタジアムやマジソンスクエアガーデンのような観光スポットを目指している。ファミリー層の熱い人気を集めていて、他のカジノ会社もスロットゲームよりビデオゲームを好む、若い層向けのeスポーツイベントを行ったり、専用施設の建設を検討するところも多いと言う。

筆者は、eスポーツがIRのコンテンツとして重要であると思う。華やかな施設やまぶしいLED照明などのムードや、ビデオゲームからeスポーツへ、カジノからIRへと変身した模様がとても似ている。新しい産業分野としてのeスポーツの期待効果もIRと同じで、イベントや専用施設の建設など様々な分野で経済波及効果を見せ、集客拡大による地域活性化に貢献することであろう。

そして、IRとeスポーツをセットとして考えるべきで、大阪IRがリードする「eスポーツのメッカ」として夢洲が発展することを期待したい。

執筆者紹介

美原 融	株式会社美原融事務所 代表取締役
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 所長
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
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

『IR＊ゲーミング学会ニューズレター』No.47

2024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