

ギャンブリング * ゲーミング学会 ニューズレター No.5

Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.5

[巻頭エッセイ]

ゲーミングの空間デザイン 05 博覧会場のアメリカ

橋爪伸也 1

[記事]

GG News Update(解説付)

谷岡一郎 2

ラスベガス・バックステージ<第5回>

ラスベガスのディーラーをロボットにしてみよう!

泉豊禄 5

ギャンブル@写真館<第5回> コオロギの勝ち関

谷岡一郎 6

ギャンブルと法律<第5回> 賭博行為におけるマネーロンダリング対策法

美原融 8

カジノ法制がパチンコ業界を変える?

●曲がり角にさしかかったパチンコ・パチスロ業界

山田紘祥 12

Do You Know this<第5回> とっぱんと麻雀カブ(その二)

梅林勲 14

[書評]

『天才スマリヤンのパラドックス』

—ゲーデルもピアノもマジックもチェスもジョークも—

谷岡一郎 18

『20世紀少年白書』

岡本美紀 18

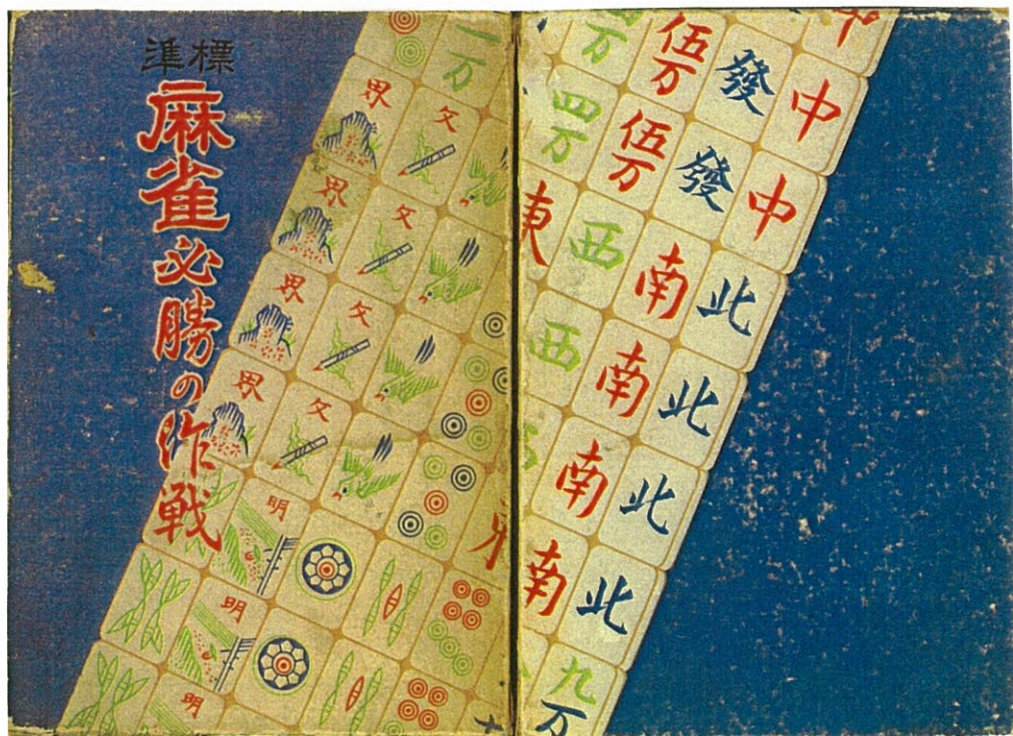
[掲示板]

第2回学術大会が開催されました

第3回シンポジウムが開催されます

『ギャンブリング*ゲーミング研究』創刊号を発行します

年会費納入について他



日本の麻雀勃興期のルール解説書と戦術指南書

上段は左から菅野容夫著『一しやん聴』文雅堂(昭和6年5月25日)、東明夫著『麻雀競技解説—標準競技法と最新戦術—』松雲堂(昭和5年9月1日)、東京麻雀倶楽部著『必勝秘訣 麻雀新戦術』恒星堂(昭和4年9月20日)、下段は清麻雀倶楽部著『標準麻雀必勝の作戦』太陽社(昭和4年1月25日)

ゲーミングの空間デザイン 05

博覧会場のアメリカ

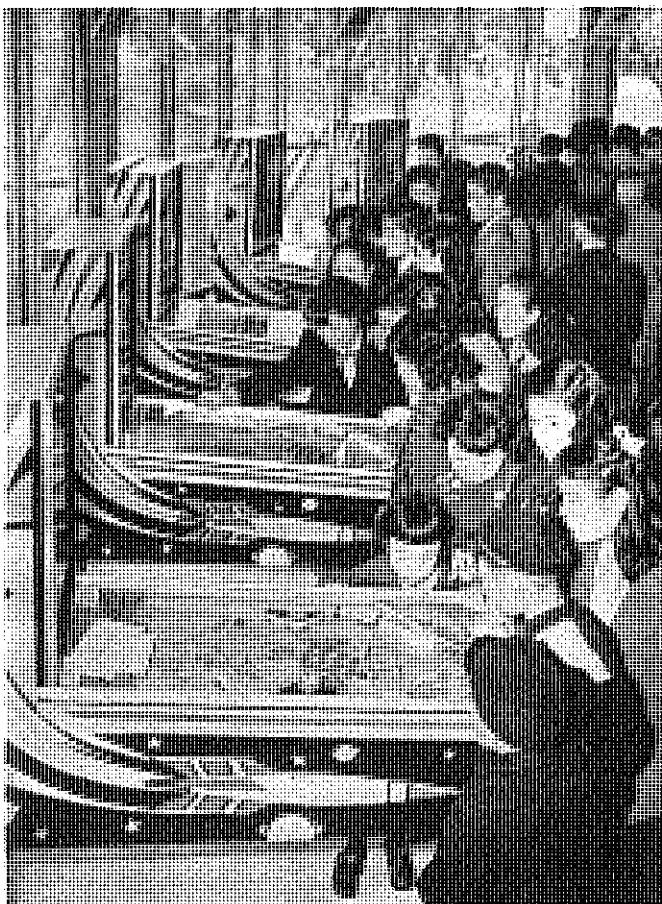
大阪市立大学院助教授 橋爪紳也

昭和 25 年の春、阪急西宮球場と宝塚外園に「アメリカ」が出現した。朝日新聞社が主催したアメリカ博覧会が開催されたのだ。占領軍の協力を得て、歴史、政治、経済、教育、芸術、文化、生活など、あらゆる領域にわたって、当時のアメリカの文物、生活習慣など文化の全貌を紹介した。

ゲートの近くに、ホワイハウスを模造した展示館があった。独立までの歴史のほか、ペリーの来航からミズリー号での調印式にいたる日米の関係を米国側の史観から提示、アメリカ流の民主主義を啓蒙した。球場を使用した本館のほか、新日本産業ホールや農業館など産業展示のパビリオンなどがあった。なかでも人気があったのが、最新のアメリカ製テレビを紹介するテレビジョン館、当時の米国の家庭生活を示すモデルハウスやトレーラーハウスなどに人気が集まった。米国の豊かさを示す展示群である。

第二会場は、アメリカの景勝地を紹介する巨大パノラマが建設された。ナイアガラ瀑布、サンフランシスコ、ニューヨーク、ピッツバーグなどの都市風景、ヨセミテの大自然などを再現した大掛かりな模型を巡覧するかたちであった。博覧会全体が「小さなアメリカ」という風情に造作されていたわけだ。

そのなかに CLUB GOLD RUSH という遊戯場があった。東京のロジャース商会が出展、スロットマシンやビンゴ、ピンボールなどが館内に据え付けられていた。写真を見ると家族連れで子供たちがゲームに遊んでいる様子が見える。資料にはその様子を「アメリカ人も非常にこれを楽しんで、ほほえましい情景を描き出した」とある。少なくとも博覧会場にあっては、この種のゲームもすべて、アメリカ文化を代表する健全な娯楽として、紹介されていたわけだ。



<海外>

☆ ベガスに巨大複合エンターテインメント施設（フジサンケイビジネスアイ、2004 年 11 月 21 日）

最近マンダレイ・ベイまで買収してしまったMGMミラージュ。今度は40億ドル(約4000億円)の資金を巨大エンターテインメント施設計画に投入するそう。カジノをはじめ、ホテル(4000室+α)、コンドミニウム(1650室)、ショッピングなどいろいろ。2010年にベラッジオの近くに27ヘクタールの広さでオープン予定。

☆ ソウル市に新たにカジノ2軒

ソウルには現在ウォーカーヒルの1軒のみ。あと2軒認可したが、これらは外国人専用です。

☆ アメリカのゲーミング収益、順調な伸び（IGWB Aug. '03）

<別表参照のこと> インディアン・カジノが2年連続2ケタの伸びで、カジノ全体では約45ビリオンドル(約4兆数千億円)の収益(粗利)だった。宝くじも順調だけど、馬系はダウン。ちなみに同年の日本の収益は3兆6千億円。そのうち2兆9千億はパチンコです。

☆ マカオ好況に沸く（朝日新聞、2004年11月12日）

新カジノがスタートしたマカオ、観光客が急増(約36%up)しているという。ちなみに我々が行った調査では本土から40%、香港から50%、のこりが外国からの客といった割合だった。来年9月には香港にディズニーランドも登場する。

☆ WTO、インターネット関連訴訟に裁定（2004年11月10日）

アンチグア・バーブーダというカリブ海の国がアメリカに対し市場アクセスを提供しないのはGATSの約束違反だとした事例。今のところアンチグア側の主張が認められた。

☆ ゲンティン、英のカジノ買収（日経産業新聞、2004年9月29日）

ゲンティンは知る人ぞ知るスタンリー・ホーによるマレーシアのカジノ。アジアでは最大規模です。

アメリカにおけるゲーミング収益 (million\$) / 2001, 2002, 2003 年度変化

	2001 年度	2002 年度	%change	2003 年度	%change
パリ・ミューチュエル	3,890.5	3,986.8	2.5%	3,786.1	-2.8%
競馬	3,415.1	3,519.6	3.1%	3,362.4	
グレイハウンド	434.8	430.3	-1.0%	398.4	
ハイアライ	40.6	36.9	-9.0%	25.3	
くじ／宝くじ	17,608.8	18,638.6	5.9%	19,929.2	+6.81%
ビデオ (VLT)	1,855.2	2,223.3	19.8%	2,578.0	
伝統的ゲーム	15,753.6	16,415.3	4.2%	17,351.2	
カジノ	27,310.8	28,143.7	3.1%	28,689.4	+2.98%
Nevada/NJ スロット	9,340.0	9,535.0	2.1%	9,804.4	
Nevada/NJ テーブル	4,223.9	4,096.6	-3.0%	4,309.2	
リバーボート・カジノ	9,962.5	10,437.9	4.8%	10,231.8	
クルーズ船	648.8	679.5	4.7%	715.2	
地上カジノ (その他)	1,742.3	1,911.2	9.7%	2,102.8	
non-casino devices	1,227.3	1,320.9	7.6%	1,356.6	
その他	166.0	162.6	-2.1%	169.4	
インディアン・ゲーミング	12,735.4	14,197.3	11.5%	16,821.2	+16.23%
クラス II	1,400.9	1,478.9	5.0%	2,018.5	
クラス III	11,334.5	12,718.4	12.2%	14,802.6	
その他					
スポーツ・ブック	118.1	110.4	-6.5%	123.6	
ホース・ブック	7.8	5.8	-25.4%	5.0	
カード・ルーム	992.0	972.5	-2.0%	851.3	
チャリティ・ビンゴ	1,122.8	1,124.5	0.2%	1,108.7	
チャリティ・カジノゲーム	1,467.8	1,510.3	2.9%	1,559.7	
インターネット*	(3,004.5)	(4,007.0)	(-33.4%)	(5,691.4)	
総計	65,254.0	68,689.9	5.3%	72,874.2	+6.16%

*インターネットは統計に含まない source: IGWB Aug. 2003 Vol.24, No.8, P.32

IGWB Sep. 2004 Vol.25, No.9, P.60

<国内>

☆ 囲碁殿堂資料館がオープン（2004年11月15日）

市ヶ谷の棋院地階と1Fに展示。徳川家康、本因坊算砂、本因坊道策、本因坊（跡目）秀策の4人が殿堂入りをはたしました。ちなみに私（谷岡）は準備委員、ノミネート委員、そしてニューズレターの編集長を務めました。

☆ 超党派カジノ議連に向け、自民党、民主党合同勉強会開催（2004年11月24日）

民主党の代表は古賀一成議員。講師は相変わらず美原融氏と私（谷岡）でありました。今後各党の全議員にアンケートを出し、超党派議員団連盟をスタートさせる予定とのこと。

☆ toto試練（産経新聞、2004年11月11日）

新しいタイプのtoto、「トトゴール」も不振。文部科学省では2006年から法律（省令）の見直しを予定している。

☆ 麻生総務相、賭けゴルフ発言で陳謝（産経新聞他、2004年10月1日）

こんなことにイチャモンをつけるヤツの顔が見たいもんだ。ホンマ。

☆ 東上野にパチンコ博物館オープン（遊戯ジャーナル、2004年10月号）

連絡先：03（3831）6678・館長：牧野哲也

ラスベガス・バックステージ＜第5回＞

泉 豊禄

ラスベガスのディーラーをロボットにしておもう！

今日もラスベガスでは、歓声とため息が交錯しています。「あのディーラーに変わってから、ツキが変わって大負けだ！」「ルーレットでディーラーの裏をかいたぞ！」などなど。皆さんディーラーとの対決を楽しんでいます。しかしラスベガスと言えば凄腕のディーラー揃い、なかなか勝てないのでは・・・と考えるのも自然ですね。ところがディーラーには強い弱いはいないんですよ。

よくある質問1ールーレットでディーラーは好きな目に落とすことができる。

いつもの答え1ーディーラーは好きな目に落とすことはできないし、できないようなルーレットの構造になっている。

考えても見てください。ディーラーの給与はネバダ州で定められている最低賃金程度。さらにカジノが勝っても負けてもディーラーの給料は変わらないのです。カジノに対するロイヤルティなど強く持つてはいません。ディーラーはお客様からもらうチップの方が大事なのです。ということは、もしルーレットでディーラーが好きな目に落とせるとしたら？ 客と組んでどんどん客に勝たせて、どんどんチップを稼ぐことに力を注ぐでしょう。そうなったらカジノはパンク！

よくある質問2ーブラックジャックで私が勝ち続けていたら、いつもカジノはディーラーを変える。

いつもの答え2ーディーラーは、だいたい45分（あるいは50分）働いて15分（あるいは10分）休みといった勤務条件になっており、時間がくれば自動的に変わります。

カジノが負けているからといってディーラーを変えるカジノは... もう無いのではないのでしょうか。一日一日という単位で見れば、カジノの売上がマイナスの日もあります。しかし365日平均すれば、そのゲームにおける確率上の数値に必ず収斂します。気持ちよく勝っているお客様にはぜひそのまま気持ちよく勝ち続けてもらい、次回には負けていただければそれでいいのです（また勝つかも知れませんが）。だから、お客様が勝っているからという理由でディーラーを変えることはありませんし、やっけてはいけません。

ディーラーは全員クビにして単純ロボットを置いても、カジノの数値にはまったく影響がありません。逆に人件費の節約になるかも。しかし、そんなカジノには誰も来ないか...

ギャンブル秘写真館＜第5回＞

—コオロギの勝ち鬨—

谷岡一郎

闘蟋（とうしつ）というギャンブルをご存知でしょうか。コオロギどうしを戦わせる中国古来のパスタイムで、ラスト・エンペラーのラストシーンにも登場しましたが、わりとポピュラーなギャンブルです。2004年10月末、コオロギの活動が盛んな頃、上海でこの闘蟋を見学してきました。上海に住む麻雀プレイヤーに案内してもらいました。



（こおろぎ市場）

コオロギを売る人々。丸い容器の中に1～2匹のコオロギがいる。

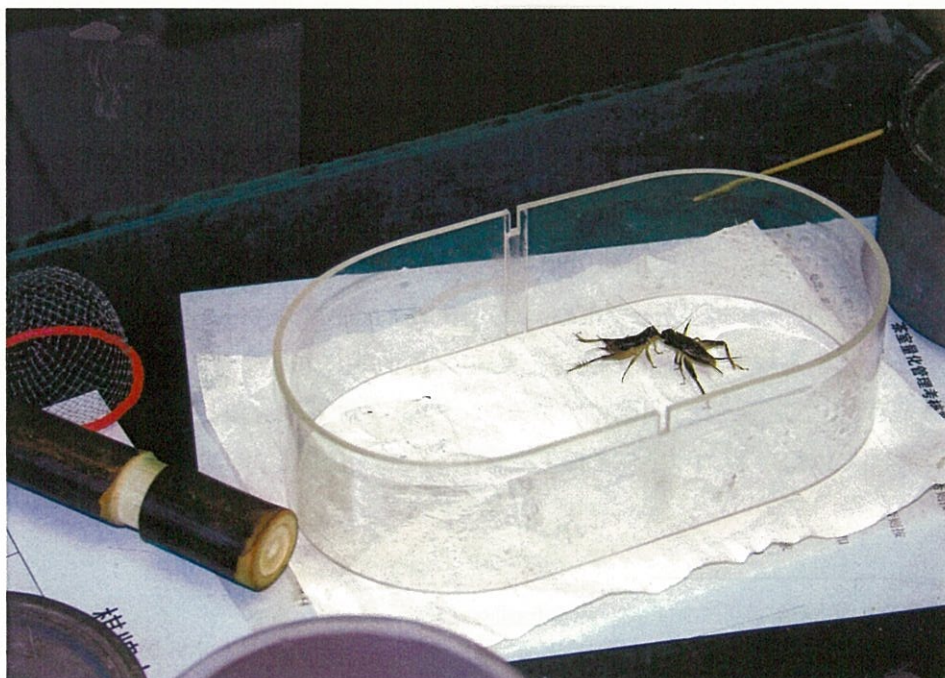
まず市場内にはコオロギを売る人々がいて、一匹最低10元（約150円）くらいから、上は（私が見た範囲で）1万元（約15万円）くらいまで売っています。勝手に練習試合をする人。強化用エサの売人などいろいろ。チャンピオン級のコオロギを育てると、種付け料なども含めて蔵が建つ世界だそうです。0.01グラム単位で体重を量れる機器もあり、ウェイト別の戦いもあります。

戦いの方法は2匹のコオロギを丸い容器に入れ、仕切り板を取るだけのこと。イキリ立ったコオロギ（主としてオス）は勝手に戦いを始めます。よく見ると日本のコオロギよりキバが発達しているような気もする。

勝敗は間違えようがありません。負けた方はスタコラ逃げ出し、そして勝者は羽を打ち震わせて鳴く。つまり勝ったほうが勝ち鬨を上げるのです。



(こおろぎ接近)
ファイトは数十秒続く。



(こおろぎ勝敗)
勝ち鬨を上げる勝者（右）と、スタコラ逃げる敗者（左）。

ギャンブルと法律<第5回>

美原 融

(みはら とおる)

賭博行為におけるマネーロンダリング対策法

資金洗浄〔マネーロンダリング〕とは不正に取得した資金を何らかの手法を用いて合法的に取得した資金に変える行為をいう。不法取引から得た資金は見つかれば証拠品として押収され、有罪が確定した段階で没収される。これを避ける為の行為が資金洗浄である。本来法的に認められない資金を取得した場合その出所を隠蔽しながら、あたかもこの資金が合法的な経済活動により取得されたかの様に細工をする。これにより、悪や不正から取得した資金は合法の性格を帯び、きれいな資金として新たな悪や不正の世界に用いられることになる。専ら組織暴力団等が不正な行為により取得した資金を合法的に用いることなどに用いられている。マネー・ロンダリングが注目され始めたのは 1980 年代以降の世界的な金融規制緩和と市場における資金の国境を越えた流動化が加速した事実を端を発する。国境の枠を超えて資金が自由に移動できる世の中の出現は、国境をまたがえて移動する不正な資金の動きをもたらし、効果的なマネー・ロンダリングが実践できるようになったからである。当初は麻薬取引の国際間取締りがその目的で 1989 年に開催された先進国首脳会議(アルシュサミット)において国際間の連携組織として OECD を事務局として金融市場作業部会FATF(Financial Action Task Force)¹が成立され、この議論を経て、主に麻薬や組織犯罪等に係わる不正資金の国際移動を規制する国際的な連携が図られている。その後この考えはテロ資金を規制する考えにも発展し、これら考えに基づき各国において類似的な法的措置がなされている²。わが国も当初よりFATFに加盟し、必要な法的措置を取ると共に、主に金融取引の分野において集中的な規制と監視の体制をとっている³。マネーロンダリングが専ら金融行為を仲介して行われるという経緯があったため、わが国における主務官庁は金融庁になる。上述せるFATFは 2003 年 6 月「40 の勧告」の改定を実施し、同改定においてカジノ業は一定の指定された非金融職業者として定義され、明確にマネーロンダリング対策の対象となることになった。もともと欧米先進各国では遥か昔よりカジノを擬似金融行為として把握し、同等の規制が課せられている

¹ 金融市場作業部会の活動に関しては <http://www.fatf-gafi.org/> が詳しい。

² 国際間で連携しながら各国が同様の規制を敷いたり、各国間の情報網が整備されていない限り、国際間をまたがる犯罪組織には対応できないからである。

³ 1988 年「麻薬及び向精神薬不正取引の防止に関する国際連合条約」、これに伴う国内法としての 1992 年麻薬二法(「麻薬及び向精神薬取り締まり法等の一部を改正する法律」、「国際的な協力の下に規制薬物に係わる不正行為を助長する行為等の防止を図るため、麻薬及び向精神薬取締法等の特例に関する法律」並びに 1999 年組織的犯罪対策三法(「組織的な犯罪の処罰及び犯罪収益の規制等に関する法律(組織的犯罪処罰法)」、「犯罪捜査のための通信傍受に関する法律(通信傍受法)」、「刑事訴訟法の一部を改正する法律」)あるいは 2003 年「金融機関等による顧客等の本人確認等に関する法律」など。尚、例えば銀行で新規口座を開設する場合、あるいは現金で税金の還付を受ける場合は窓口で必ず本人確認を要求される。口座の不正使用を防止することが目的だがマネー・ロンダリング対策の一つの手法でもあり、その行為はこれら法律を根拠とする。

のが国際的常識になっている⁴。対象となる賭博行為はカジノであり、その他の許諾賭博ではない。なぜカジノのみがマネーロンダリングに関係してくるのであろうか。かつまた規制の詳細はどうなるのかは一般市民には見えづらい世界になる。恐らく過半の人はマネーロンダリングとは程遠い現実でゲームを楽しんでいるだけであらうから。

カジノとは顧客と胴元との間で記録されないゲームを行い、この結果巨額の資金の取引を無記名で行う行為を意味する。かつまた単純な金銭取引のみではなく、チップと現金との交換や、胴元と顧客における金銭の貸し借り、あるいは優良顧客による海外からの資金の預託(デポジット)等、関連する金融取引あるいは擬似金融取引は多岐にわたる。これら全てが賭け行為の対象とはならない、あるいは賭け事の帰結ではない要素があるため、限りなく資金を洗浄しやすい環境を提供しているといわれている⁵。不特定多数の顧客が特定化されないままに巨額の資金を取引する構図はマネー・ロンダリングを誘発しやすい状況をもたらしているといえる。では賭博行為をするカジノにおいてマネー・ロンダリング等本当にできるのであろうか。例えば賭け事はリスクのある行為であり、例え不正な資金でも確実に戻ってくる保証は無いのだからいいではないかという議論も存在する(負ければ元金と共にパーになる。勝つという保証は無い。胴元が勝てば、その一部は確実に税金として戻ってくる)。またマネー・ロンダリングとは大きな資金を動かして始めて実現できるものであって、本来ちまちました小額の資金で効果的な資金洗浄等できるわけもないし、もし真面目にやるとすればリスクもあるために実際の効果は小さい。問題は賭け事ではなく、賭け事の周辺にある周辺金融取引あるいは賭け事自体の金融取引に着目した疑似金融取引にある。例えば不正資金を利用してカジノで遊ぶ目的でチップに交換し、何らのゲームもせずに別の人間がこのチップを新たに現金に交換すれば効果的な資金洗浄が成立する。キャッシャー外で通常の顧客と優遇レートでチップ・現金交換をすることによっても効果的な資金洗浄が成立する。賭け事の対象にならない資金がゲーム場の周辺を動き回ることにより、効果的に資金が洗浄されるわけである。更にはカジノ業は本来的にはキャッシュリッチなビジネスとなる為、カジノの運営に必要な資金要素に不正資金をもぐりこませることができうれば、この資金を容易に合法の資金へとすりかえることもできる。またカジノ施設は常に巨額の小口紙幣を大量に保持しているために、巨額の連番高額紙幣とこれを両替することにより、特定の犯罪目的に活用できるということもありうる。金には色はついていないのだから、洗浄の可能性がある限り、悪の資金が近づいてくることになり、米国等では多種多様な手法が組織悪により現実的に試みられたという経験がある。

⁴ 例えば欧州では1990年「犯罪収益のマネー・ロンダリングの摘発・押収並びに接收に係わる欧州議会条約141号」1991年EU委員会「マネー・ロンダリングの為に財政システムを利用することを防ぐ為の欧州統一指令91・308/CEE」に基き各国毎に規制が存在する。尚、米国では31 CFR Part103「連邦銀行秘密法」の改定により、連邦政府財務省財務犯罪執行ネットワーク(FinCEN)が統一的にカジノを含めたマネー・ロンダリング規制を実施している。わが国においても、カジノ法制を創出する場合には、FATF勧告に基き、カジノにおける行為を疑似金融行為とし、金融機関と同等の規律が課せられることになる。銀行とカジノの差異はカジノの場合には施設規模、顧客次第では圧倒的に対象件数が多くなる可能性が高いことにある。

⁵ ちなみにパリティミューエル賭博となる公営賭博ではかかる事象は起こりえない。例えば競馬の馬券などは胴元(公的主体)による不可逆的な投票券の販売であり、この行為自体には金融的な操作は起こりえないからである。

もっともマネー・ロンダリング等はゲームに参加している庶民にとっては関係の無い話でもあり、顧客が何らかの損害を被るわけでもなければ、カジノ側も何らかの損害を受けるわけではない。但し、不正な資金が洗浄されうる可能性があるということは本質的にはカジノにとっても危険の要素が高い。例え不正な金でも、金を使う人は顧客、リスクある賭博で税を効果的に巻き上げられればよいとする考えがもし施行者にあったとすれば、確実に組織悪の餌食になることは間違いない。不正な資金が入ること自体がカジノにとっては大きなリスクとなり、カジノ自体の正当性と存在を脅かし、不正や悪に晒されるリスクがより高くなるからでもある。かかる事情によりいずれの先進国においても一定金額以上のカジノにおける取引(チップ交換行為、掛金行為、貸借行為、デポジット行為、勝金行為等を全て含む)は全て当該顧客の本人確認の対象⁶になり、規制当局に対する報告義務を構成する。もっともこの網をくぐり規制金額すれすれの取引を実施し、意図的に本人確認義務を逃れる事例も諸外国では散見されている。例えば1万ドル以上が本人確認の対象となるならば、9900ドルを何回にも分けて、複数の人間を利用し、チップと交換する。後刻、ゲームをせずに他人がこのチップを交換したとすれば、効果的な資金洗浄が成立してしまう。カジノの儲けとして資金を認知させてしまうわけである。ゲームをやったか否かは記録されていない為、正当な資金となるか否かの立証は難しい。もっとも高額勝者の本人確認を励行していれば、この部分の記録は残ることになる。

犯罪組織によるこのマネー・ロンダリングの基本的手順は三つの要素に分かれるとされている。即ち、①レーヤリング-Layering-(金融システムないしは疑似金融システムの中に非合法資金を入れることをいう。金融行為だと、他人名義で分割して口座開設あるいは資金そのものを多様な金融商品に転換することなどをいう)、②プレースメント-Placement-(一端金融システムの中に入った場合、資金の転換や移動を行い、できうる限り当初の資金源から当該資金を隔離する。金融行為における売買行為や外国間移転、あるいは財・サービスの購入等に粉飾する形で資金の移動を図ることなど)③インテグレーション-Integration-(上記のプロセスを経て洗浄された資金を再度合法的な経済システムに入れ、当該資金を不動産、資産、事業投資等に投資する)になる。カジノでのポイントはやはりレーヤリングになる。カジノ事業者が資金の貸し借りや、第三国デポジット等を実施する場合、プレースメントが可能になる。また民設民営等の場合には事業者の投融資金を構成する資金源の一つとして非合法資金がカジノにインテグレーションされるということもありうる⁷。民設民営を前提とする場合には顧客と胴元との取引のみならず、施行者側に不正な金が入りこれがマネーロンダリングのツールと化すこともある。例えば不正な資金をもって何らかの形で資本や負債に入り込みカジノが実現した場合、配当や金利益という形で何らの減失もなく、合法的な資金を手にすることができる。

⁶ 氏名、住所、生年月日、国籍、職業、金額、場合によっては資金の出所に係る本人の申告、本人確認の為に用いた書類等の番号が確認の対象になる。

⁷ 実際に米国であった話は非合法資金がカジノ予定地の一部を買占めておき、資金を土地に転換せしめ、土地の地上げに絡んで合法的に土地買収の対価とする手法などが過去存在した。

ではもしわが国でカジノ法制ができるとしたならば、何が起こるのであろうか。カジノ施行者並びに受託運営事業者は「組織的犯罪処罰法」、「金融機関等による顧客等の本人確認等に関する法律」等による報告対象義務事業者となり、銀行業と同様に一定金額以上の取引ないしは金額に拘らず疑わしい取引に際し、顧客の本人確認義務と当局(金融庁、カジノ管理機構)に対する通告義務を課せられる(カジノで大金を使ったり、逆に大儲けしたときは当局に本人確認情報が行くという事であり、銀行で口座を作るときと同じと思えばよい)。勿論代替的な手段として、入場の際、全ての顧客の本人確認を要求したり、顧客に特典付与等のハウス ID を保持せしめる等して、顧客にわからない様に、全数チェックするという手法等もある。個人取引情報は多岐に亘ると想定され、データ報告をどうするのかに関しては実務上の課題もあり、関連する行政当局間の関係を調整する必要がある(米国では当然電子スキャンにより膨大な数のデータが統一的に管理されるのだが、わが国では銀行間のプロトコールすら統一されていないはずで、効果的なデータの検証が為されているのかは定かではない)。尚、もっとも効果的な犯罪防止の方策はいうまでもなく、カジノを訪問する全ての顧客のIDを 100%確認することではない。但しこの場合、一部の顧客の不满を引き起こす可能性も高く、需要抑制効果があることは間違いない⁸。明らかに銀行以上にカジノは悪や組織悪によるマネー・ロンダリングに活用されかねない要素はある。この為如何なる規制がなされるかは国によっても事情が異なるが、高額取引のみならず、疑わしい取引の全てを効果的に監視し、トレースできるシステムが必要になるといってよい。

エンターテイメントとしてのカジノに組織悪によるマネー・ロンダリングが関与しうるリスクは現実に存在する。お金に色は無いというが、カジノではお金に色をつけたと見なして資金の流れと顧客情報を管理することが通例であり、カジノの制度設計に際しては、この見えない部分の管理手法や制度的な規制をしっかりと考えることが全ての前提になる。顧客の ID をチェックすることは、カジノの健全性を保持するためには必要な行為でもあり、過剰な規制ではない。大金を賭けても、大金を儲けても、常に ID はチェックされ、身元は必ずばれる。よってお金を使って悪巧みを図る人はカジノには絶対近づかないことが得策であろう。カジノはあくまでも賭け事を楽しむ場所なのだから。

⁸ フランス等で外国人がテーブルゲームを楽しむ場合には、パスポートの写しを取られかつ、写真までその場で取られてしまう。中に入ることすら大変になるが、果たしてここまで管理せざるを得ないのか、遊ぶ分からは疑念が生じると共に個人情報の秘匿は大丈夫か心配なところ。一方、全顧客IDは確認はするが、これと高額取引者はデータを峻別し、全ての顧客データが管理対象とはなっていない国も存在し、国により考え方が微妙に異なる。米国では勿論全数ID検査等ないが、一定金額以上の取引は確実に捕捉され、関連当局に通報されるシステムとなっている。

カジノ法制がパチンコ業界を変える？

文教大学国際学部教授 山田 紘祥

●曲がり角にさしかかったパチンコ・パチスロ業界

カジノがいよいよ現実味を帯びてきた。2004 年 6 月に懸案の法案の枠組みが提示され、超党派の議連も結成、05 年ないし 06 年には国会に法案が上程される運びになっている。

このカジノ法案は、我が国ではこれまで存在しなかったカジノという本格的なゲーミングを規制する法案であり、これまでややあいまいな法規制の下にあった公営ギャンブルやパチンコ・パチスロに大きな影響を与えることが予想されている。

なかでも、パチンコ・パチスロも昨今は大きな曲がり角にさしかかっている。2002 年から 03 年にかけてパチスロで極端に射幸性の強い機種が出た結果、売上げは 30 兆円近くを維持したものの、パチンコ人口は 1700 万人台と全盛時の 6 割近くの水準にまで落ち込んでしまった。最近のホールは粗利率は落としても極端に高い射幸性で客を煽り、まわりのホールとの競合に勝ち抜くような不毛な競争に陥っており、見かけの売上げは増えても実質の収入は同じかもしくは減少している。そういう過当競争の結果として業界は多くの大衆顧客のパチンコ離れを引き起こし、また売上げの肥大化に比例して、さまざまな不正や犯罪を招いているのである。

こうした状況の中での、警察庁は 14 年ぶりに遊技機規則改正に踏み切った。ねらいは、逸脱したパチスロの射幸性の抑制と不正及び不正改造の防止ということだが、規則改正が実施されると、当然これまでのような射幸性の高いパチスロの製造はできなくなり、売上げの減少や若者のパチスロ離れが危惧されるところとなる。

そこにカジノ解禁を求める動きが活発化してきたのである。必然的に、カジノの法規制の枠組みをめぐる議論の中で、パチンコ・パチスロのあり方が問われることになる。カジノの法整備を進めるにあたっては、パチンコ業界の 30 兆円にも達する異常な売上げ、違法状態に近い換金の仕組みなどが論議の俎上にのせられるからである。パチンコ業界は危機意識をいよいよ高めている。

図表2	パチンコ・パチスロの参加及び市場動向（「レジャー白書」等より作成）								
			1995	1997	1999	2000	2001	2002	2003
参加率（％）			27.4	21.6	17.2	18.6	17.7	19.8	15.9
参加人口（万人）			2,900	2,310	1,860	2,020	1,930	2,170	1,740
ホール事業所数			18,244	17,773	17,173	16,988	16,801	16,504	16,076
パチンコ台数（万台）			405	388	356	342	332	325	323
パチスロ台数（万台）			70	88	114	132	146	161	166
市場規模（億円）			309,020	284,260	284,690	286,970	278,070	292,250	296,340
対前年伸び率（％）			1.4	-5.4	1.5	0.8	-3.1	5.1	1.4

●近代ゲーミング規制の考え方

アメリカでは車で2、3時間も走ればどこかのカジノにたどり着くといわれるぐらい、カジノの数は多く、かつ多様な形態で存在する。そのうち、法規制モデルとして常にとりあげられるのが、ネバダ州ラスベガスのカジノに代表される「近代ゲーミング規制」の考え方である。

「近代ゲーミング規制」は、旧態的なカジノの持つ負の部分(悪、組織悪、利権、腐敗、汚職)をカジノの施行・運営から根絶せしめ、カジノの持つ経済的・社会的メリットを積極的に享受することを目的とする。この考え方はアメリカでは、競馬や宝くじに関する法律や運営の仕組みに際しても基本概念となっている。

「近代ゲーミング規制」では、カジノがそもそも胴元と客がリスクを分け合うゲームであり、さまざまな犯罪の温床になる蓋然性は極めて高いがゆえに、極めて厳格な法規制をしることになる。実質的な施行主体となる民間事業者には、責任ある施行、不正・悪の根絶、地域貢献と地域との共生、依存症に対する制度的措置などが厳しく求められる。しかしその一方で、カジノの持つ経済的なパワーを最大限社会に貢献させる仕組みを構築している。

この考え方で我が国のパチンコ・パチスロをかえりみれば、いかにその法規制があいまいなものであるかは明らかであろう。パチンコ・パチスロは否が応でもカジノと比較されることになる。こうなると、風適法で守られた曖昧な法規制が維持できなくなる可能性が強い。賭博と遊技を明確に峻別せざるを得ないし、緻密な定義が導入されるはずである。

パチンコ・パチスロとカジノの共存共栄は可能だろうか。

多くのパチンコ業界人が期待するのは、「パチンコ営業は風適法等の枠内でおこなわれている限り賭博に該当しない」という、これまでの警察庁の見解に沿った、いわば自主規制路線である。しかし、これはあくまで現状維持の考え方。この考え方はカジノ法制化の議論が進み、我が国全体のギャンブル型レジャーのあり方に対する認識が深まるにつれ、そのあいまいさを維持することは難しくなろう。何より、パチンコ・パチスロは30兆円にも及ぶ世界最大のギャンブル産業であり、それを可能にしている「換金問題」は、法的には誰が見ても限りなくクロに近い灰色だからである。

こうなると、カジノとパチンコを一元的な法規制の下におくという考え方も正当性を帯びてくる。カジノ、パチンコ、公営ギャンブルを包括する「ゲーミング法」の考え方である。

その延長上ではあるが、ひとつのバリエーションとして、「遊技業法」についての議論もある。これは同じ法規制をかけるにしても、カジノという大ギャンブルに対して、小ギャンブルとしてパチンコ・パチスロを認める新たな法律を作ろうという考え方である。この考え方では、当然現在のような射幸性の水準や営業の自由はそれなりの制約を受けることになるが、いったんギャンブルとして認知されれば「換金問題」はクリアされ、売上げの把握とともに実効的な社会貢献がなされ、不正はあらゆる段階で法的に制御されることになる。パチンコ業界はいかなる途を選択すべきなのであろうか。

{本稿は、(財)社会安全研究財団の「ゲーミング研究会」(メンバーは美原融氏や筆者)による、「世界のゲーミング」(2004年3月)から一部引用した。}

Do You Know This <第 5 回>

梅林 勲

とつぱんと麻雀カブ(その二)

このような麻雀牌を使ったギャンブルはいつの頃から始められたのでしょうか。当然のことながら麻雀という遊びが成立してから以降ということになりますが、トンズやジャンカウのようにぞろ目等の特殊な組合せを 9 より強い役と認めるカブゲームは、日本の花札や朝鮮半島のテジョンという遊びに見ることができますし、中国でも牌九やマーチャオと言われる古いカードで行われています。ヨーロッパではイタリア起源の遊びとして、絵札を 0.5 として 7.5 点を目指すとつぱんと良く似た Seven and a Half というトランプ遊びが存在し、中国広州市で発行された「撲克牌玩法大全」(平成 16 年 4 月(2004 年)初版、楚樟宇主編、広東世界図書出版公司)というトランプ遊びの本には、絵札を 0.5 と数えて 10.5 点を目指す十点半という遊びが紹介されています。とつぱんや麻雀カブはこのような遊びを借用して、麻雀を行う際の軽い余興の遊びとして行われるようになったのではないのでしょうか。

麻雀がいつ頃成立したのかということですが、19 世紀中頃マーチャオと言われる中国のかるたを始祖として、浙江省寧波で科挙の秀才コースを通った陳魚門(1816 年～1878 年)がルールを確立したと言われています。この説の真偽の程は定かではありませんが、19 世紀後半にはその形が出来上がったようです。

日本には明治 38 年(1905 年)年頃、中国四川省に英語の教師として招かれた名川彦作という人が明治 43 年(1910 年)に帰国した際麻雀を持ち帰った、或いは明治の末期にアメリカから帰国した人々によって伝えられ普及したと言われています。何れにせよ大正の末期から昭和の初めにかけて本格的に麻雀が上陸してきたようで、この頃次のようにたくさんの麻雀教本が出版されています。

- | | | |
|-----------|------------------------|--------------|
| 麻雀の戦術 | 昭和 4 年 11 月(1929 年)初版 | 杉浦末郎著、大阪屋號書店 |
| 趣味の麻雀 | 昭和 3 年 7 月(1928 年)初版 | 杉浦末郎著、大阪屋號書店 |
| 麻雀の戦術 | 昭和 4 年 11 月(1929 年)初版 | 榎原茂樹著、自彊書店 |
| 麻雀精通 | 昭和 6 年 3 月(1931 年)初版 | 榎原茂樹著、春陽堂 |
| 麻雀競技法 | 大正 13 年 10 月(1924 年)初版 | 中村徳三郎著、千山閣書房 |
| 麻雀疑問解答全 | 昭和 3 年 9 月(1928 年)初版 | 中村徳三郎著、千山閣書房 |
| 麻雀競技解説 | 昭和 5 年 9 月(1930 年)初版 | 東明六著、松雲堂 |
| 一しゃん聴 | 昭和 6 年 5 月(1931 年)初版 | 菅野容夫著、文雅堂 |
| 麻雀新戦術 | 昭和 4 年 9 月(1929 年)初版 | 東京麻雀倶楽部編、恒星堂 |
| 麻雀競技とその戦略 | 昭和 4 年 1 月(1929 年)初版 | 清雀倶楽部著、太陽社書店 |

麻雀必勝の作戦 昭和4年10月(1929年)初版 清雀倶楽部著、太陽社書店
麻雀教本 昭和9年10月(1934年)初版 キング麻雀倶楽部編、日本図書出版社
麻雀読本 昭和4年12月(1929年)初版 麻雀倶楽部編、春江堂
麻雀早分かり 昭和4年12月(1929年)初版 麻雀倶楽部編、春江堂
高級遊戯・麻雀教科書 大正15年1月(1926年)初版 井上壽美枝著、井上盛進堂
麻雀競技とその秘訣 昭和4年12月(1929年)初版 林茂光著、三省堂
支那骨牌・麻雀 大正12年7月(1923年)初版 林茂光著、華昌號
麻雀 大正14年1月(1925年)初版 下村白薇著、内外出版

この他麻雀の専門書ではありませんが麻雀を取り上げている資料には次のようなものがあります。

賭博と掏摸の研究 大正10年(1921年)初版 尾佐竹猛著、総葉社書店
酒・阿片・麻雀 昭和5年9月(1930年)初版 井上紅梅著、萬里閣書房
支那風俗・巻中/賭博の研究 大正10年(1921年)初版 井上進(紅梅)著、上海日本堂
詐欺賭博の研究 昭和10年2月(1935年)初版 井上馨著、司法研究報告書
明るく面白い家庭遊戯全集 昭和9年1月(1934年)発行、婦人公論新年号附録

これら麻雀教本を眺めてもとっぱんや麻雀カブ、或いは牌を使った麻雀以外の遊びを見ることはできません。尾佐竹猛の「賭博と掏摸の研究」においては現今盛んに行われる賭博と述べるに留まり、井上進(紅梅)「支那風俗・巻中」においては20項目に渡る上海を中心とした中国の賭博について解説を行い、特に麻雀には詳しく触れていますがやはりとっぱん、麻雀カブについての解説はありません。

反骨のジャーナリストといわれる宮武外骨は大正12年(1923年)に「賭博史」を半狂堂から刊行し、かるたやさいころ賭博を始め数多くの賭博について述べていますが麻雀についての解説は行っていません。同じ頃書かれたものに司法資料「とばくの葉」(昭和12年1月(1937年)、三木令二著)、「賭博に関する調査」(昭和2年(1927年)、吉良辰二郎著)、「賭博要覧」(大正11年(1922年)、清水行恕著)といったものがありますが、これらの本に書かれているものは主に花札やさいころ賭博であり麻雀に関する説明はありません。

手許の文献で確認しうる範囲ですが牌を使った遊びが現れてくるのは第二次大戦後の本からで、古いものでは菊池寛が序文を書いている昭和26年6月(1951年)初版の「麻雀大観」(東田悠一著、愛隆堂)に麻雀競馬遊戯法についての詳しい説明があります。麻雀競馬は現在でも麻雀の際の気分転換に行われている遊びで、私の父親も昭和30年代に麻雀仲間とこの遊びをしていたのを覚えています。

麻雀カブに関しては昭和23年3月(1948年)に刊行された「賭博犯検挙要説」(光藤直人

著、警察時報社)に簡単な説明があります。しかしながら第二次大戦前に出版された本でとっぱんや麻雀カブについて記述したものは見当たらず、第二次大戦後においても「賭博犯検挙要説」を除いて、次のような文献がとっぱんと麻雀カブについて述べているにすぎません。

「とっぱん」

鉄火場攻略かげろうガイド 平成 16 年 6 月(2004 年)初版

五十嵐毅、西原理恵子著、竹書房

「麻雀カブ」

麻雀ものしり事典 昭和 57 年 11 月(1982 年)初版 灘麻太郎著、芳文社

ギャンブル遊び百科 昭和 48 年(1973 年)初版 天野敬著、西東社

海外に目を向けると近年中国で刊行された伝統遊戯の解説書として、「博奕遊戯人生」(平成 4 年(1992 年)、史良昭著、上海古籍出版社)、「中国古代賭博習俗」(平成 6 年(1994 年)、夢新本、許蓉生著、陝西人民出版社)、「中華伝統遊戯大全」(平成 2 年(1990 年)、麻国鈞、麻淑云著、衣村読物出版社)といったものがあります。中国語を学習したことはありませんが、幸い全て漢字なのでこれらの本をざっと見渡してみましたが、とっぱんや麻雀カブは取り上げられていません。

珍しいものでは昭和 3 年(1928 年)に日本統治時代の台湾において、台南州警務部が作成した司法資料に「臺灣の賭博と無頼漢」というものがあります。この司法資料は日本語で書かれており、台湾或いは中国で行われるかるたやさいころ賭博が 100 種以上に渡って紹介されていますが麻雀に関する記述はありません。

分かりうる限りでは香港で出版された「麻雀奇趣・開枱」(平成 11 年 2 月(1999 年)、簡而清著、電視企業出版物)、北京で出版された「中華民俗叢書・遊戯」(平成 12 年 11 月(2000 年)、陳連山著、中央民俗大学出版社)にそれぞれ「十點半」、「十点兒半」としてとっぱんが紹介されています。

「中華民俗叢書・遊戯」に紹介されている「十点兒半」はトランプ遊びとされていますが、花牌 5 枚が揃えば最強の役で負けることがないとなっており、麻雀牌を使用することを前提に書かれています(香港では春夏秋冬以外に梅蘭菊竹等の花牌を使用して花牌 8 枚で遊ぶことが普通です)。

「麻雀奇趣・開枱」の「十點半」は花牌は使わず白發中は 10 点、東西南北は 0.5 点と計算します。また、最近のやり方として親は 5 点以下なら必ず牌を引き、6 点以上になれば牌を引けないとなっています。

アメリカ人の Stewart Culin はニューヨークのブルックリン博物館工芸研究所の学芸員を務めた民族学者ですが、彼は 1880 年代後半から 1920 年代にかけて数度に渡ってアジア

を訪れ、当時のアジアにおける様々な遊びを書き残しています。とりわけ彼は中国、日本、アジアに重きをおいた次のような論文を発表しています。

Chinese Games with Dice 明治 22 年(1889 年)

Gambling Games of the Chinese in America 明治 24 年(1891 年)

Chinese Games with Dice and Dominoes 明治 22 年(1889 年)

Korean Games with Notes on the Corresponding Games of China and Japan
明治 28 年(1895 年)

Japanese Game of Sugoroku 大正 9 年(1920 年)

Game of Ma-Jong 大正 13 年(1924 年)

彼の書いた論文において、麻雀や麻雀の先祖である中国のマーチャオと言われるかるたの記述はあるものの、とっぱんや麻雀カブのヒントになるような記述はありません。

ゲームについての解説書はどうしても欧米で刊行されているものに頼らざるを得ないところがありますが、手許にある数多くの本を見てもとっぱんや麻雀カブについて解説したものは殆ど見当たりません。昭和 49 年(1977 年)に出された BANTAM BOOKS 社の「THE WAY TO PLAY」がマレーシアの中国人社会の遊びとして、サップ・ティム・ブンという名前をとっぱんを解説していますが、これは昭和 30 年(1955 年)に出版された C. T. Dobree の書いた「Gambling Games of Malaya」によっています。

とっぱんや麻雀カブは中国において麻雀が隆盛を極め、広く市井の人々に遊ばれるようになって以降、従来から遊ばれていたギャンブルゲームに改良を加え、麻雀の余興として行うようになったことが始まりではないでしょうか。台湾や東南アジアに広がったのはいつの頃か分かりませんが、専用の筒子牌や雀九が販売されるようになったのは第二次大戦後で、日本に入ってきたのも第二次大戦後ではないかと推測されます。因みに平成の初めの頃作成されたと思われる司法資料「賭博の種類と方法」によれば、台湾式麻雀賭博(通称トンス)として台湾、東南アジアの麻雀カブについての詳しい説明があります。この遊びはかなり以前に金沢の麻雀荘でも遊ばれていたという情報がインターネット上の麻雀フォーラムで流されていたことがあります。

(続く)

書評

レイモンド・スマリヤン著；高橋昌一郎訳

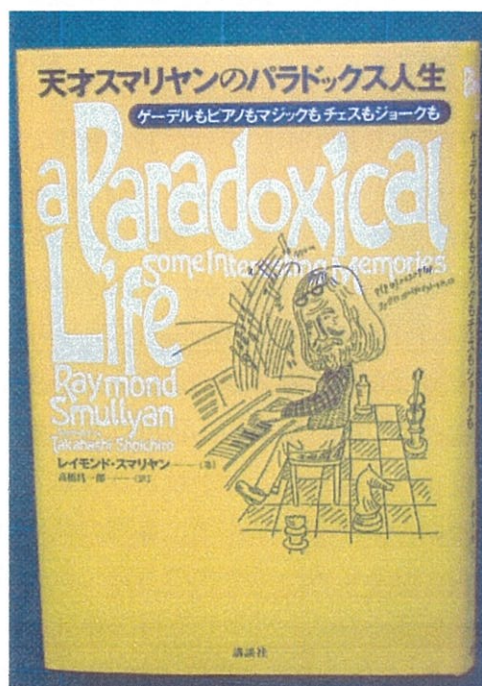
『天才スマリヤンのパラドックス人生』

ーゲーデルもピアノもマジックもチェスもジョークもー』講談社(2004.11)

谷岡 一郎

論理学者としてより、パズル作家として広く知られる数学者レイモンド・スマリヤンが83歳にして著した自伝。スマリヤンという名前にピンと来ない人もいるかと思うが、「ウソツキ人（いつも正しくない）」と「正直者（いつも正しいことを言う）」の登場する論理パズルと言えは「ああ、あれか」と思う人もいるはず。最初に有名になったパズル集『What is the name of this Book?（この本の名は？）』（1978）が世界的ベストセラーになり、以後『シャーロック・ホームズのチェスミステリー』（1982）、『パズルランドのアリス』（1985）、『決定不能の論理パズル』（1987）、『無限のパラドックス』（1992）など、どれも大変なおすすめ本。

自伝とは言いながら、しょっちゅう脱線して横道にそれるヘンな自伝だ。加えてナゾナゾやパズルも33問ある。読んでいて驚いたのは、腱鞘炎であきらめるまでは、スマリヤンがプロのピアニストを目指していたというくだり。また、プロのマジシャンとしてステージにいたこともあるという。イタズラやジョークの好きな愛すべきスマリヤンの自伝。すぐ本屋に行って買うべし。



山田 五郎『20世紀少年白書』世界文化社(2004年) 1,400円+税

岡本 美紀

「万国博覧会」とは何と不思議で面妖な響きを持つ言葉なのだろうか。何やら怪しげな建物の中には薄暗い灯りがほんのりと点り、壁際に設えられた四角いガラスケースを覗き込むと、そこには「人魚の干物」やら「人の言葉を喋る花」、あるいは「人間の顔をした甲虫」など、とにかく世界各国からのありとあらゆる珍品・奇品がぼんやりと並んでいて、その品物達は少し意地悪そうに微笑んだり悲しそうにこちらを見ていたりする。それを目にする観客達は顔をしかめたり、いかにも面白そうに指を指して笑ったり、心の底から驚き感動したりしてそれぞれの家へ帰って行くのである。ああ。ああ。私はそのような場所には決して行くまい。いくらお父さんが高価な入場券を前売りですでに家族分の枚数購入済

みであったとしても、私は断じてそのような恐ろしい場所には行かんぞ。・・ええっ。小学校の遠足でも行くことになっているって。うおお。今すぐこんな小学校は退学してやる。

いえ。これは大嘘である。たとえ万国博というものがこのように一種胡散臭いものであったとしても私は自分からすすんで見に行くであろう妙な子供であったため、現実には大阪で万国博が開かれるという時、父親が開催の半年も前からいち早く買い求めてきた前売り入場券を手にして(この人も私と似たり寄ったりの「うれしがり」であるな)かなり興奮していたというのが真実の姿であった。その上、小学校の遠足でも万博に行けると知り、その興奮に拍車が掛かったことは言うまでもなからう。ああ。早く来い来い万国博。

大学院は比較的学生の年齢層の幅が広いところであって、どこかの研究会の後の宴会で(あの頃は何かと理由を付けては飲み会になった)万博の話題になり、あれが面白かったこれがよく並んだなどと盛り上がりたのであるが、どうも後輩連中とは話が噛み合わない。

「何やこいつら、ノリが悪いやっちゃなあ。」

と、思っていたところに後輩の一言。

「先輩はつくばの科学万博に行ったんですよね。」

「げげっ。」

この時初めて、自分達はもはや若くないと思い知らされたと同時に、「団塊の世代」だとか「全共闘世代」だとかいう「～世代」という呼び名は自分達には無関係であったろうに、これで我々はもはや「大阪万博を知っているよ世代」ということになってしまうのだろうかと思案と考えたことを覚えている。そうさ。私は大阪万博に行ったんだ。

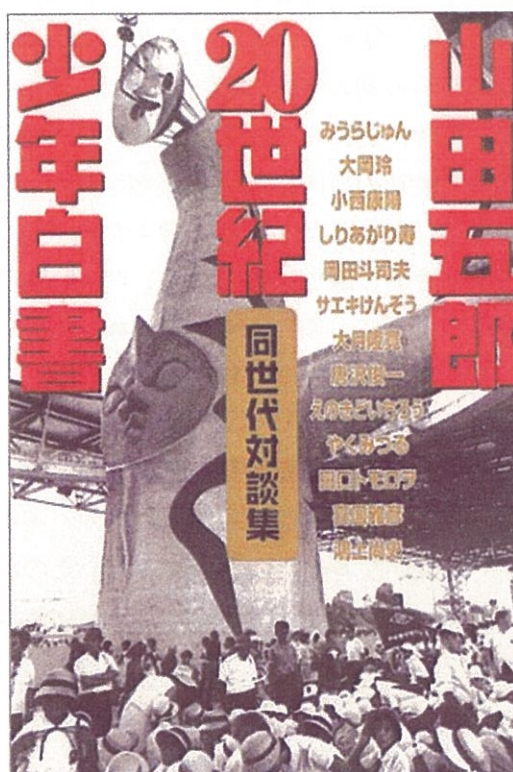
小学校の遠足が最初の万博体験であった。すでに初夏の気配が漂う連休明けの頃だったように思う。当時、関西の小中学生達は大概万博遠足を体験したのではない。それはおそらく、日本で最初の万国博覧会の集客が少ないことを恐れて児童生徒に総動員がかけられたためなのではなかったろうか。そのため、自分の学校の子供が迷子になった際に教師が他校の子供と容易に識別出来るよう、我々ほとんどでもない服装をさせられた。普段使いの白い体操服の上下に、頭には例の紅白帽。しかも、そのてっぺんには色鮮やかな水色のリボンをバツェンに縫い付けてあるというしろもの。今更ながら想像し難いセンスである。それを集合場所の校庭から被り、神戸からはるばる大阪の吹田まで国鉄(当時)に乗って行くなんて。これではほとんど拷問である。あるいは小学生には羞恥の心やおしゃれ心はないとされたか。ああ。これではせつかくの私のハイな気分も台無しである。

だが、泣く泣く辿り着いた会場を見て驚いたのなんの。それは、そこにすばらしい「人類の進歩と調和」が華々しく展開されていたからではなくて、我々と同じように珍妙な姿の小中学生がわらわらと存在していたからである。色とりどりのリボンなんてまだましな方で、リレー選手のごときカラフルなタスキやハチマキ、ボーイスカウトのような揃いのスカーフ(よく見るとただの布切れ)、果てはメキシカンダンサーズ並みの派手な上っ張り(たぶんみんなお母さんの手縫い)。・・みんなみんな苦勞してたんやなあ。だが、この我々の苦勞は無駄ではなかった。迷子になりこの奇抜な服装のおかげで発見された者はいなかったけれども、外国人観光客と思しき西洋の人々が極東の国ジャパンの子供は伝統的にこのように

変わった姿形をしているのであろうという明らかな誤解の下、我々と一緒に写真や8ミリ（8ミリビデオじゃない）を撮りたがり、クラスのお調子者達はその画面に入っては、おそらく無名であろうその外国の人にサインをねだっていた。これが、我々の生まれて初めての国際交流であったろう。今でも、世界を探せば、この日の恥ずかしい光景を収録した8ミリフィルムがどこかに残っているかもしれない。探したくはないけれども。

これが私の大阪万博の強烈な印象で、もちろん当時最先端の技術であった大画面の分割画像映画や動く歩道、ガス冷房、カップヌードルの自販機や、何時間も並ばないと拝めないアポロが持ち帰った月の石なども「すごく今どき」な感じがしてすばらしく鮮やかに目に映ったのであるが、それでも、自分があの珍奇な小中学生として万博に参加していたことの方が忘れ難い思い出となっている。少し間抜けな気もするな。

ところで、本書はことさら大阪万博のことが書かれたものではない。あの頃、ちょうど小中学生だった昭和30年代生まれの著者が同年代の著名人らと「昭和の青春」を語り合った対談集である。その内容は、はっきり言って同世代や同業者でなければよく理解し得ないようなものかもしれないが、とりわけこの年代の関西出身者の根底には関西フォークと「ヤングおーおー」、そして大阪万国博での大騒ぎというものが厳然と存在すると私は思う。当時流行のアニメ・怪獣映画・その関係の本やグッズが現在大ウケで、それに熱中する人は時として「おたく」やら「サブカル系」などと呼ばれる訳であるが、普通に育つ過程においてそれらを確実に身に取り込んできたこの年代は一体何と呼ばれるのであろうか。



執筆者紹介(執筆順)

橋爪 紳也	大阪市立大学大学院助教授
谷岡 一郎	大阪商業大学学長・教授
泉 豊祿	HOTEL SAN REMO
美原 融	㈱三井物産戦略研究所 プロジェクト・エンジニアリング室長
山田 紘祥	文教大学国際学部教授
梅林 勲	大阪商業大学アミューズメント産業研究所 主任研究員
岡本 美紀	大阪商業大学アミューズメント産業研究所 研究員

『ギャンブリング*ゲーミング学会ニューズレター』No.5
2004(H16)年 12 月 30 日

編集・発行 ギャンブリング*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
TEL 06-6618-4068
FAX 06-6618-4069