

IR*ゲーミング学会 ニューズレター No.39

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.39

[記事]

いのち輝く未来社会のデザイン

2025 年日本国際博覧会（大阪・関西万博）の構想立案に向けて

橋爪 紳也 1

ギャンブルと法

米国マサチューセッツ州：もう一つのカジノ

(Mashpee Wampanoag 部族居留区法案を巡る狂騒)

美原 融 6

「アンコール・ボストン・ハーバー (EBH)」

谷岡 一郎 10

将棋棋士とチェスはなぜ相性が良いのか

—2019 年チェス日本チャンピオン青嶋未来五段が中国トップ選手に善戦

古作 登 12

余暇の意義

中條 辰哉 14

[掲示板]

第 16 回学術大会・総会 開催の報告

17

いのち輝く未来社会のデザイン 2025 年日本国際博覧会（大阪・関西万博）の構想立案に向けて

1 いのち輝く未来社会のデザイン

2025 年国際博覧会の大阪・関西での開催が決まった。2018 年 11 月 23 日午後（現地時間）、パリで開催された BIE 総会において加盟国による投票が行われた。候補となったのは、日本、ロシア、アゼルバイジャンの 3 カ国である。私は大阪のホテルに設けられた関係者のパブリックビューイング会場の最前列で、固唾を吞んで開票を待った。

新聞等で既報のとおり第 1 回投票で、日本が 85 票と過半数を獲得、48 票のロシア、23 票のアゼルに差をつけた。上位 2 カ国による決選投票では、日本が 92 票、ロシアが 61 票となり、結果的に圧勝に終わった。4 年前、まったく白紙の段階からコンセプトや会場計画の立案にあって、専門家として中心的な役割を担った者として感無量であった。ただこれで、ようやく実施に向けた出発点に立つことができたということである。

誘致に成功した背景を、しばしば問われる。ひとつには国と地方行政、経済界が一致して展開した誘致運動が功を奏したといえることができるだろう。また、ひとりひとりの可能性を尊重するテーマ設定、多様性を可視化した会場計画、社会実験を多彩に展開しようとするコンセプト、若者を前面に立てたプレゼンテーションも魅力的であった。同時に、国連が定める SDGs への貢献を強調し、世界各国と日本の企業や大学との共創によって、新しい価値を生み出そうとする提案が評価されたと思う。

国際博覧会の開催経験がない他の候補国と比べて、1970 年大阪万博を成功させた実績への信頼感もあったのだろうと思う。加えて、大阪や関西の都市的な成熟度や魅力もおおいに貢献したと思われる。11 月 23 日に行われた日本政府の最終プレゼンテーションでも、歴史、食文化、女性に活動の機会を提供し、また外国人を受け入れるダイバーシティなどが強調された。

2025 年日本国際博覧会は、1970 年日本万国博覧会（大阪万博）と区別し、広域との連携を重視するべく、愛称を「大阪・関西万博」と呼ぶことになった。「いのち輝く未来社会のデザイン」をテーマに掲げ、会場全体を社会実験の場「Peoples Living Lab」とし、「一人一人のいのちが輝く生き方と、それを可能にする社会・経済の未来像を参加者全員で共創する」ことを目標とした。また日本政府や経団連が提唱する「SOCIETY 5.0」のモデルを示し、国連の SDGs（持続可能な開発目標）の達成に貢献することも明記した。

2 社会実験都市としての大阪・関西万博

2025 年に予定されている大阪・関西万博は、立候補案にもとづいた誘致の段階から、具体化の段階に移行した。2019 年 1 月、実施主体となる「2025 年日本国際博覧会協会」が設立された。官民の緊密な連携のもと、プロジェクトが動き出している。

計画の具体化に向けた検討作業も進められた。経済産業省は、132 人の各分野の有識者を対象にヒアリングを重ねて計画を具体化するワーキングを実施した。私は専門家からなる会議をとりまとめる役割を担わせていただき、報告書をとりまとめた。

報告書では、専門家の個別意見に加えて、全体の総括を記載した。そこにあっては、国連が定める 2030 年に向けた持続可能な開発に関する目標（SDGs）の達成に貢献するとともに、その先の指針を示す「SDGs+beyond」に向けた博覧会とすることの重要性を説いた。

また万博の会場を、従来にない社会実験都市とし、スマート社会の先を目指す「Society5.0 実現型」の会場とすることと強調した。博覧会のあとにその成果をレガシーとして、大阪や関西の都市に実装することが想定されている。加えて、日本が「観光大国」となることが想定されるなか、経済、社会、文化の各方面において万博を日本が飛躍する契機とすることの重要性なども記載されている。

この具体化ワーキングの成果を参照しつつ、登録申請書の作成が進められている。登録申請書は万博開催の 5 年前、すなわち 2020 年 5 月までに開催国が作成し、BIE に提出することが求められており、下記の項目について記載することが定められている。

- ・ Legal Status (関連する法律上及び財政上の措置並びに開催者の法的地位)
- ・ Theme (本博覧会の名称及びテーマ)
- ・ Site and Operations (会場及びその運営)
- ・ Sustainability (持続可能性)
- ・ Legacy (レガシー)
- ・ Business Operations (運営計画)
- ・ Financial (資金計画)
- ・ Communications/Marketing (広報及びマーケティング)
- ・ Legal Documents (法的文書)

わが国にあっては、策定にあたって大阪府や大阪市をはじめとする地元自治体、経済界および関係府省庁との協議を行なうことが想定される。とりまとめられた計画は閣議決定を得て、BIE に申請されることになる。

2020 年度の BIE 総会において、この登録申請書が審議されることになる。そこで承認を得ることで、ようやく各国への参加招請が可能となる。大阪・関西万博の開催に向けて、いよいよ本格的な準備に入ることができるわけだ。

2020 年 10 月から、「心をつないで 未来を創る」をテーマに掲げ、アラブ首長国連邦のドバイで開催される。中東・アフリカでは初となる国際博覧会である。大阪・関西万博の関係者はもとより、多くの視察団がわが国からも会場を訪問することになるだろう。

ドバイ国際博覧会では、移動、通信など、コミュニケーションに関わる最新技術や新たなアイデアが多数、示されることになるだろう。私たちはその成果を見たうえで、大阪・関西万博に備えなければいけない。

3 会場計画と国際観光拠点

会場として大阪市のウォーターフロントに位置する人工島の夢洲地区に 155 ヘクタールの用地を確保、中心部にパビリオン群を配置、南側水面に水上施設、西側の緑地にアウトドア施設を整備するものとした。

期間は 2025 年 5 月 3 日から 11 月 3 日までの 185 日、入場者は約 2,800~3,000 万人と想定、会場建設費は約 1,250 億円と算出された。夢洲は、大阪市の港湾計画においては北港の一部であり、隣接する咲洲、舞洲とともに公募によって愛称が定められた。1977 年に埋め立ての免許を取得、1988 年に策定された「テクノポート大阪計画」にあって新都心とすることが定められた。1991 年に土地造成事業が始められた。先行して埋め立てが完了した主要航路に面した一画では、2004 年 7 月にスーパー中枢港湾に指定されたこともあり、高規格コンテナターミナルの整備が先行して進められた。

2018 年 8 月、大阪市がとりまとめた「夢洲まちづくり構想」では、「SMART RESORT CITY 夢と創造に出会える未来都市」をコンセプトに、導入機能として「JAPAN ENTERTAINMENT」「BUSINESS MODEL SHOWCASE」「ACTIVE LIFE CREATION」という 3 本の柱が定められた。国際物流の拠点に加えて、国際観光拠点という役割が託されることになる。

将来を見据えれば、万博の跡地でエンタテインメントと国際観光を基軸とした土地利用を展開することで、隣地への誘致が想定されている統合型リゾートとあいまって、夢洲が日本を代表する国際観光の目的地となることだろう。

この構想を前提に、万博の計画が進められる。誘致段階の構想では、「いのち輝く未来社会のデザイン」というテーマが会場のデザインにも応用された。従来の万博で採用された欧州やアフリカ、アジア、米州と、地域ごとに展示スペースのゾーニングをはかる計画論を排除、あえて中心をつくらない離散型のプランとした。

パビリオンやパブリックスペースなど、必要とされる施設の面積を元にプログラミングによって敷地形状を決定、多様な多角形が網のように配置される。結果、人々の多様性から生じる調和を尊重し、共創によって形成される未来社会の姿を、空間デザインとして表現する意欲的な造形となった。多くの核を持つ造形は、合理的に処理されているにもかかわらず、自然発生的にも見えるという評価を受けた。

会場計画にあたって、私はフィジカルな都市空間を会場とした博覧会とサイバー空間におけるバーチャルな博覧会とを重層的に展開しつつ、双方を融合させる新しい博覧会の姿を具現化したいと考えた。そのため会場全体のシンボル空間となるように 5 カ所に「空（くう）」と呼ぶ広場を設置、AR(拡張現実)・MR(複合現実)技術を活用する催事の開催を想定

した。広場を連絡する歩行者空間には水路や緑の並木を整え、広場と主要な街路のネットワークの全体に大屋根をかけることとした。

また夕陽の光景の美しさを、ランドスケープとして活用したいと考えた。四天王寺で継承されている「日想観」を例示するまでもなく、大阪湾や六甲に落ちる落日を媒介とした西方への意識は、大阪に古くからある重要な空間概念である。市街地から会場、さらに西に抜ける軸線を想定すれば、大阪湾、瀬戸内海を経て、朝鮮半島から大陸、そして世界へと通じる。その眺望景は、大阪に根ざした「文化的な景観」でもある。

会場へのアクセス手段が課題とされる。地下鉄中央線の延伸と、此花大橋および夢舞大橋道路の拡幅(4車線から6車線)が想定されている。さらに市内主要駅や会場外の駐車場から、シャトルバスの運行が不可欠になる。加えて海上アクセス(咲洲、舞洲からのシャトルシップ)や航空アクセス(ヘリコプター等)の導入、自動走行システム導入による道路の有効活用などが議論の俎上にあがっている。

4 2025年「大阪・関西万博」のレガシー

さて21世紀における万国博覧会は、いかなる効果が期待されているのか。誘致段階で示された大阪・関西万博の経済効果は、全国で約2兆円、近畿圏で1兆1,000億円と試算されている。パビリオン群の建設や、ディスプレイの施工、会期中のアテンダントなど、13万2,000人の雇用を創出すると報告されている。

また国際観光集客都市として、大阪および関西がさらに注目されることだろう。万博の開催を節目として、さまざまな見本市や展示会、国際会議も開催されるはずだ。また万博を目的に来日、さらには国内各地の観光地を周遊する訪日客の消費を含めた試算では、2兆2,000億円の経済効果を見込むという報告もある。

加えて、大阪および関西の産業振興に関する効果も期待できる。ライフサイエンス関連の研究や関連産業は、京都、大阪、神戸などで成長が期待されている領域である。博覧会は、関西がこの分野の先進地であり、同領域でのアジアにおける拠点であることを示す好機となるはずだ。

もちろん伸展をはかるべき領域は、ライフサイエンスだけではない。いっぽうで進歩が目覚ましい、ロボットや情報に関するテクノロジーも、元気に楽しく長生きできる社会を支援するうえで欠かせない。博覧会場の内外で実施される社会実験を通じて、新たな企業活動が芽吹く機会と捉え、各領域でのインキュベーションをはかることが求められる。

経済効果だけではない。博覧会は、国際性や文化性を前提とした賑わいが生まれる場でもある。展示館や広場では、国際色豊かな催事が常に行なわれることだろう。また毎週のように各国のナショナルデーが催される。私たちは、世界中から来阪するVIPを十分に接遇しなければいけない。受け入れる側である大阪は、市民の盛り上がりのもとに真の国際都市へと転じることが求められる。

私は1970年大阪万博が、わが国にもたらした最大の財産は「人」であったと考える。2025

年日本国際博覧会も同様に、未来のテクノロジーや可能性を可視化することを通じて、大阪そして関西が歴史のある都市圏ではあると同時に若々しい才能が溢れ湧きたつ地域であることを示す好機としなければいけない。博覧会のレガシーは、アクセス道路などのハードの拡充や、会場の内外に建設されるモニュメントの類だけではない。優れた国際感覚を有したグローバル人材こそ、来るべき国際博覧会が日本に残す、最良のレガシーであることを強調したい。

■

参考文献

橋爪紳也「2025 年大阪・関西万博に向けて 1~12」『大阪日日新聞』2019 年 6 月 19 日～9 月 4 日、水曜連載

橋爪紳也、都市と電化研究会「万国博と電化」『電気新聞』2019 年 3 月 7 日～連載中
経済産業省博覧会推進室ホームページ（参照 2019 年 8 月 15 日）

<https://www.meti.go.jp/press/2017/04/20170407004/20170407004.html>

https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/osaka_kansai/index.html

https://www.meti.go.jp/policy/exhibition/pdf/BidDossier_all_E.pdf

https://www.meti.go.jp/policy/exhibition/pdf/Leaflet_EN.pdf

https://www.meti.go.jp/policy/exhibition/pdf/Assistance_programme_EN.pdf

<https://www.meti.go.jp/press/2019/07/20190729003/20190729003-2.pdf>

米国マサチューセッツ州：もう一つのカジノ (Mashpee Wampanoag 部族居留区法案を巡る狂騒)

2011 年マサチューセッツ州ゲーミング規制法は、州内に三つのカジノ施設を設けることを規定しており、この内二つの区域（A 区域、B 区域）は事業者・地点も決まり¹、2018 年から 2019 年にかけて順調に開業に至っている。いずれも大都市に設置される IR 型の複合観光施設でもあり、集客・収入・税収等、成功を収めた最新事例となる。一方、C 区域と呼ばれる州南東部の区域には、当初から連邦米国原住民ゲーミング規制法（IGRA）に基づき、原住民部族がカジノ施設を設けるという動きがあり、州カジノ管理委員会は C 区域に商業的カジノ提案を認めず、かなり早い段階から部族カジノが予定されるということになった。部族カジノは連邦法を根拠とし、州政府の意思とは関係なく、実現する可能性があるからで、州法を根拠に新たな施設を認める必要性無しとしたのであろう。誘致に関する積極的な動きをしたのは、ケープ・コッドに居留区を持つ Mashpee 部族とマーサ・ベニーヤード島に居留区を持つ Wampanoag 部族の共同体である。歴史的にこれら両部族は、1 万 2,000 年前から居住しているとされ、現在の人口は 2,797 人、かのプリグリム・ファーザーズが 1620 年 11 月にプリムス号にのり北米に到着したとき対応したインディアンということで、白人を迎え入れた友好的な部族として名を知られている。もともとこの州の南半分は本来これら部族が居住してきたものとして、部族がカジノを含む統合型リゾート施設を設けようと選定し、土地を先行取得した区域は指定された居留区からは 46 マイルも離れた州南東部の中規模都市である Taunton 市である。

2012 年 3 月 Taunton 市の住民投票により部族によるカジノ設置案は可決（住民の 63% が同意）、同年市政府との合意契約を締結し、州政府との収益分担に関する契約（Compact）も締結された。その後、2015 年 9 月に連邦政府内務省は Taunton 市内の 151 エーカーを含む 321 エーカーの土地（Taunton が 151 エーカー、Mashpee が 170 エーカー）を取得し、同部族居留区として連邦政府信託地とすることを決定。2016 年 3 月両部族は、施設計画案を州ゲーミング規制委員会に提出、4 月には盛大に定礎式を挙行というところまでは順調だったのだが・・・ことはそう単純には進まない。2016 年 2 月、Taunton 市の土地所有者 25 名は 2016 年 2 月に連邦地区裁判所に連邦内務省・内務大臣を提訴した。2009 年最高裁

¹ A 地区はスプリングフィールド市、事業者は MGM Resort B 地区はエブリット市、事業者は Wynn Resort.

判例²を引き合いに、1934 年部族再組織化法（Tribe Reorganization Act）以降に認知された部族の土地は連邦政府土地信託の対象にはできないことを理由に、この連邦内務省の判断の取り消しを要求したものである。2016 年 7 月 28 日の連邦地区裁判所の判決は何と、内務省は土地信託できる権限を保持しないことを判示、連邦政府判断を覆す判決を下した。当然連邦政府は上訴したのだが、2018 年連邦内務省は裁判所判決を受け入れ、自らの 2015 年判断を覆し、居留区もカジノも認めないというスタンスをとった。このあたりから訴訟合戦が生じ、事態は混沌とし、收拾がつかなくなる。

ところが、妙案というものはあるもので、もし連邦議会が介入し、別途特別立法を制定することにより、当該部族の対象地に関する連邦政府土地信託を「再確認」することができれば、立法府の信任を得ることにより、制度上の管轄権の問題は消える。実際にかかる法律が成立した前例もある³。こうした背景に基づき、連邦下院に提出された法案が HB312 号「Mashpee Wampanoag 部族居留区再確認法案」⁴である。提案者はマサチューセッツ州の女性議員エリザベス・ウオーレン（民）。いわずとした民主党大統領候補者の一人！米国全体からみれば、とるにたらない些細な法律案だが、何と 2019 年 4 月末、トランプ大統領は、この法案を名指しし、共和党議員は法案を否決すべしと Tweet してしまった。大統領は「不公平、米国原住民を同等に扱っていない」と Tweet したが、そもそも大統領自身が採決前の法案に否決しろと公言するなど全く過去に前例のない行為でもあり様々な憶測が飛び交うことになった。

トランプ大統領は 1993 年まだ若かりし頃（当時はトランプカジノのオーナーでもあった）、コネチカット州の Foxwood 部族によるカジノがアトランチック市カジノ施設の売り上げを侵食している、そもそも部族に対する差別的保護は公平ではないとして、これを規制すべく強力なロビー活動を行い、連邦議会に働きかけたことがある。この結果参考人として議会委員会の公聴会に呼ばれ、「私には彼らはとても部族であるようには思えない」旨の強力な主張をしたという経緯がある⁵。「黒人らしからぬ黒人」、「ユダヤ人らしからぬユダヤ人」と同じロジックで、僅かに部族の血をもっているとはいえ、限りなく普通の白人に近い単純な利権屋ではないのかと部族を揶揄したもののだが、米国ではセンシティブな発言になり、人種差別につながりかねない。もっともトランプ大統領の部族カジノ嫌いは長年有名で、当時から何も変わっていないのだろう。尚、この部族の Taunton における土地信託を認めたのは民主党オバマ政権時代になり、共和党からすれば面白くないと思っている議員も多い。大統領からすれば何から何までけしからんということかもしれない。

² Carcieri vs Salazar(2009) https://en.wikipedia.org/wiki/Carcieri_v._Salazar Carcieri 判決として著名。

³ 2014 年 Gun Lake Trust Land Reaffirmation Act。ミシガン州の Gun Lake 部族の土地信託の権利を連邦法で再確認した内容の法律。中身の無い単純な法律である。

⁴ 公法 1113-179 号 <https://www.congress.gov/113/plaws/publ179/PLAW-113publ179.pdf>

⁵ 当時のトランプ氏の公聴会への出席は You Tube で見れる。「部族は規制も甘く、組織犯罪にのっとられている」「税金も払わず、規制も甘い」等手厳しい。<https://www.youtube.com/watch?v=CQRavVUI-7w>

もっともこの大統領の行動はロビーイングの結果という声もある。対象となるカジノのサイトはロードアイランド州からわずか 18 マイルの至近距離にあり、同州には二つの小さな既存カジノ施設がある。いずれも上場企業である **Twin River World-Wide Holding** 社が所有しているが、彼らにしてみれば、至近距離に競合しかねない巨大な部族カジノ施設ができる等とんでもないということになる。この社長は何と元アトランチック市 **Trump Plaza** の財務担当役員で、今の大統領とは昔働いていた仲間だ。おまけに彼が今回部族カジノ反対の為にやとったロビイストの奥さんがホワイトハウスの戦略コミュニケーション部長⁶ということで、このロビーイングが効いているのではという懸念がマスコミで話題となった。小さな利権なのだが、取り巻きの近い人達の利権に取り込まれるという構図はいかにもトランプらしいという意見もある。

結局この法案は本年 5 月初頭に、賛成 275 対反対 146 という採決により、下院で可決してしまった（反対は共和党 144 人+2 名ロードアイランド出身の民主党議員のみ）。その後上院にも法案 2628 号（**Mashpee Wampanoag** 部族居留地法案）として上程され、現在審議待ちである。勿論共和党優勢な上院では可決される可能性は限りなく少なく、かつまた大統領が拒否権を発動し、法案に署名しなければ、当然法律として成立することはできない。さてどうなるかだが、いかにもトランプ政権である。大統領自らやその取り巻き、ロビイストも含めて大立ち振る舞いをするかもしれない。一方、膠着状態に陥った法廷闘争に関し、係争当事者（連邦内務省、**Taunton** 市住民、部族）が本年秋を目途に行動予定（意見提出、最終内務省判断等）を合意し、別途解決策が合意されるのではないかとする見方もあったのだが、本稿執筆段階ではまだ先は見えてこない。

自らの居留区より少し離れた大都市の市場性のある土地を取得し、本来部族が昔住んでいた土地と難癖をつけ、居留地区にしてしまう許可を連邦政府から取得する行為を、**Reservation Shopping** という。いうまでもなく、その土地に **IGRA** 法に基づくカジノ施設を設けることが本来の目的である。総額 5 億^{ドル}に達する投資、大きな雇用や経済効果等に対する期待は州政府や市政府の政治家、市民をも賛成に巻き込んだが、部族には土地を買う金も、開発に注ぎ込む金もない。なんと何も決まっていなかった 2010 年の時点で部族と契約を結び、早い段階で \$ 347.4Million の資金を有利子約束手形交付という形で融資したのはマレーシアの **Genting** グループである。但し、開業から 7 年間は **Genting** に運営を委ねるという条件付になる。この仕組みは、かの今や巨大企業となった **Foxwood** の最初の資金調達計画と同様である。当時かかる融資が認められるのか、かなり高金利ではないかなど連邦議会でも問題視されたことがある。銀行は誰も資金を貸付けない部族に対し、巨額

⁶ 奥さんの **Mercedes Schlapp** は **White House Strategic Communication Director**。新聞報道では **Twin River** はこれと共にロビイスト **Black Diamond Strategies** に各 3 万^{ドル}ずつロビー費用を支払っている。

のリスクをとって融資するアジアのカジノ事業者の在り方にも驚嘆する。この資金があったからこそ、部族による先行開発やあらゆる政治ロビーイング・法廷闘争が可能となった。一方、上場企業である **Genting** は 2018 年第三四半期の時点で上記融資を、回収可能性低しとして、既に損失として計上してしまったのだが、これにも驚くばかりである。もはや実現可能性が無いと判断したのだろう。さてもし上院で法案が可決され、大統領も拒否しなければ・・・あるいは関係者間で法廷での合意が成立することになれば・・・確実にカジノは実現する。事業はまだ潰れたわけではないし、貸付行為も無効になったわけでもないわけで、**Genting** にとり借金返済は全額一時所得になるということか⁷。

⁷ 現状部族は巨額の **Genting** からの借金を抱えるという経済的状況にある。一方部族長がこれに絡む使途不明金問題が持ち上がり、部族内部での政治対立が生じてきており、こちらの方もどうなるか先が見えなくなっている。

「アンコール・ボストン・ハーバー (EBH)」

もうすでにご存知の方もおられるものと思いますが、2019年6月23日、アメリカ東海岸北方に位置するボストン市に、新たなIR施設がオープンしました。日本に現れる予定のIRに最も参考になる点として、ボストンが大都市であること、そして以後は大都市近辺のIR計画はもう（日本の計画まで）存在しないことが挙げられるでしょう。



写真①



写真②

写真①がその施設ですが、周辺（写真②）は人口が減少傾向にある工場地域です。オーストラリアのメルボルン市は同様に地価の下がった工場地帯にIRをスタートさせ、見事に新しい街を創り出すことができました。ボストンはどうなのでしょう。

オープニングデイ

6月23日の9時から式典があり、10時にカジノもオープンしました。次の写真③に見られるように、初日は入場待ちの長い列ができています。オープンして1週間のカジノ収益は約70億円とのこと。日ゼニ10億円ですな。



写真③



写真④

部屋は 800 室未満と少なく、シンガポールの IR のような子供向けのエンターテインメントや博物館・美術館はありません。投資規模は大阪プランの半分以下（約 3 分の 1 程度）ですが、食事はバラエティに富んでいます。写真④は豪華なbuffet（バイキング）で、有名なエビも並んでおりました。

キャリア・アップ

オープン時の従業員は 5,000 人ですが、これは直接雇用の方の数字。関連の契約も含めるとその倍になるでしょう。この 5,000 人の求人に応募したのは 12 万 7,000 人とのことで、なんと 25 倍以上（！）。ボストン近郊だけでなく、他州からも多数の応募。IR におけるキャリア・アップを求める若者が多かったようです。



将棋棋士とチェスはなぜ相性が良いのか —2019年チェス日本チャンピオン青嶋未来五段が中国トップ選手に善戦

◎共通点の多い将棋とチェス

日本の将棋は古代インドのチャトランガが起源といわれ、チェスと同系に分類されるゲームである。チェス、将棋系の遊戯に関する論文はかなりの数あるが、この点の異論はほとんどない。最も信頼できる根拠としては、同系のゲームに動き方が同じ駒が多数存在することであろう。日本将棋の歩兵とチェスのポーンはチャトランガのパダーティ（歩兵）と同じで、前に一つしか進むことができない（現行チェスのみ初形から2つ進むことも可）。また日本将棋の飛車とチェスのルーク、チャトランガのラタ（車）またはローカ（船）も同じ動き。さらに日本将棋の玉将、チェスのキング、チャトランガのラージャ（王）も同様に、玉将・キング・ラージャを詰まされたら負けという共通点がある。

日本では古くから将棋棋士の中にチェスに堪能な人がいた。日本将棋連盟会長も務めた坂口允彦九段（1908年～1990年）は戦後まもなくできた日本チェス連盟の初代チャンピオンである。また宮坂幸雄九段（90）は日本チェス連盟のあとに生まれた日本チェス協会開催の第1回全日本チェス選手権で優勝、第4回まで4連覇を果たしている。

平成以降の将棋界では羽生善治九段（49）が世界各地で行われているトーナメントでGM＝グランドマスター（世界レベルの強豪に与えられる称号）相手に好成績を上げたことがよく知られており、日本ではトップレベルのプレーヤーで、世界の強豪との対戦経験も相当数ある。

近年急速に頭角を現してきたのは青嶋未来五段（24）だ。出身校の麻布中学・高校にはチェス部があり日本トップレベルの強豪を多数輩出しているが、チェスをするようになったのは高校卒業後の2014年と遅いデビューだった。しかしルールを覚えてからわずか半年余りで国内大会を制し、4年後には香港の国際大会でIM＝インターナショナルマスター（グランドマスターに準じる称号）らを相手に優勝する快挙をなしとげた。また2019年5月の第52回全日本チェス選手権で優勝し、宮坂九段以来将棋棋士としては48年ぶりの日本チャンピオンとなった。

将棋棋士ではこれまで挙げてきた以外にも大山康晴十五世名人（1923年～1992年）、室岡克彦七段（60）、森内俊之九段（49）、佐藤康光九段（50）らがチェスの名手として知られている。筆者の推測だが、将棋の読みの力や発想法はチェスに応用しやすいのであろう。

◎新潟市の国際チェスイベントに筆者も参加

2019年8月24、25の両日、新潟県新潟市で大規模な国際チェスイベントが行われた。一般大会も行われるということで、日本チェス界の現状調査を兼ねて、筆者は初めてチェス大会に参加し

てみた。筆者はチェスのルールはかなり前から知っていたが実戦経験は極めて少ない。そのため、直前に用いる戦法をしばらく、将棋ならば「四間飛車・美濃囲い」のように玉の守りをがっちり固めてからじっくり攻める戦法一本でいくことにした。

初日の8月24日は第15回国際親善チェス大会。会場にはアメリカ、フランス、ウズベキスタンなど海外出身者もいて、「世界のゲーム」ということを実感した。クラスはA～Dまでの4クラスに分かれていてDクラスは初級者だが、最上位のAクラスは日本代表を目指す強豪も出場している。筆者は「将棋の実力（アマ五段）がある程度チェスにも生きますよ」と上級者からアドバイスを受け、Bクラスに参戦することにした。Bクラスは将棋ならアマ5級～1級くらいの中級者らしい。

将棋とチェスのルール・マナーにはいくつか大きな違いがある。一番気を付けたのは手番で自分の駒に手を触れたら必ずその駒を動かさなければならない「タッチ・アンド・ムーブ」というルール。将棋大会でよく見かける駒を持ちながら指す手を考える「駒の空打ち」などはチェスでは反則（審判の裁定により負けになる）扱いとなる。

事前に準備していた作戦が功を奏し、熱心なチェス愛好家と4局対局して結果は2勝1引き分け1敗（2.5ポイント）で4位となった。最低限の定跡と詰めチェス（将棋の3手詰め程度）を覚え、駒の利き筋に注意して駒のタダ取られをしなければ、将棋の応用でそこそこ戦えることがわかった。

翌25日の第6回日中チェス対抗戦には将棋の青嶋未来五段も参加した。国家としてオリンピック種目の運動競技同様に選手育成に力を入れ、世界上位をうかがう中国選手から青嶋五段は4対局中2局引き分けに持ち込んでいた。スイス式リーグで成績を争うことの多いチェスでは引き分け（0.5勝）に持ち込むことも重要なので善戦といえるだろう。これからも日本で将棋のプロ棋士やアマ強豪から、世界レベルのチェスプレイヤーが出現する可能性はかなりあると思われる。



2019年8月25日新潟で行われた
日中チェス交流戦（4対4）の開始風景



中国のトップ選手と対局中の青嶋未来五段

余暇の意義

余暇とは、休息时间/余った暇な時間、仕事の合間などに使える自由な時間であり、生活の中心を労働と捉えた場合、余暇における活動は肉体的/精神的疲労を癒すために重要な役割を果たし、労働の効率や活力の維持だけでなく、人生を有意義にするための重要な時間となる。

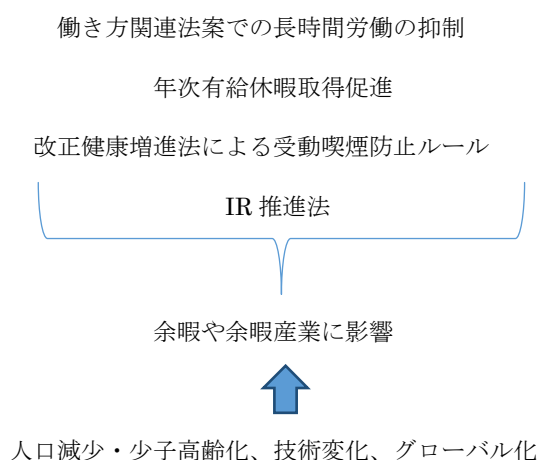
近年、国民の価値観は多様化し「物質的な豊かさ」より「心の豊かさ」に生活の力点をおく国民が増加しており、余暇活動に対する認識も仕事を離れた「休養」、「骨休め」から、自己の存在や可能性を試すための余暇活動、所謂、レクリエーション（Recreation/Re-creation）としての積極的なものとなっている。

特に高齢化する日本社会において、退職した人や高齢者にとっての余暇活動は、人生を楽しむ、謳歌し、時として自分自身の存在価値にも関わる重要性を持つ。

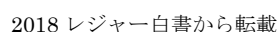
余暇活動は 20 代、30 代、40 代、50 代、60 代の年代や性別により多種多様な活動がなされている。観光、行楽、レジャー、娯楽、スポーツ、エンターテインメント、旅行、ショッピング、食事、イベント、教室、カラオケ、映画、ギャンブルなど、これらをレジャー産業という枠で捉え見ると、その市場規模は 2018 年度で 71 兆 9,140 億円となる。

これらレジャー産業は、人々に余暇活動を介して心の豊かさや人とのつながり、自己の可能性を試す機会を与えるだけでなく、地域経済の発展や内需振興、またそれらの産業に関わる人々への雇用機会をもたらすことになる。

図 1. 2018 年関連事項と法律



下記に余暇市場の推移を転載したが、その大半が娯楽部門（パチンコ・ゲーム）と娯楽部門（ギャンブル）からの売上であることがわかる。



20 代が行う余暇活動の第 3 位は SNS、ツイッター、インスタグラム、フェイスブック、LINE などのデジタルコミュニケーションとなるが、単にコミュニケーションをしているのではなく、自己表現やそれらの情報を介して繋がるコミュニティに関わることが、余暇活動としての機能をもたらしていると言える。

この法案の可決以前は、パチンコ業界や日本の公営ギャンブルにおいては、なんらギャンブル依存症対策は行われておらず、公営ギャンブルのある業界などはギャンブル依存症患者の存在すら否定していた。

ギャンブルは、大半の人にとって余暇の時間に行われるエンターテインメント/レジャー活動の一つとなるが、ギャンブル依存症患者にとってはそれ自体が生活の中心となり、社会生活の中で最も大切な生産労働の効率や活力を奪い、最悪のケースでは人生を破綻させてしまうケースもある。

このギャンブル等依存症対策基本法の施行により、米国やマカオ、シンガポールなどで採用されているギャンブル依存症対策やプログラムを基に、ギャンブル依存症患者に対する防止策と救済策などの取り組みが行われることになる。

近年、様々なテクノロジーを用いた余暇活動、例えば、VR（仮想現実）や仮想空間におけるソーシャルゲームも広がりを見せ、それらによる人々の繋がり、そのコミュニティにおける活動、自己表現などは人々に新たな形態の余暇をもたらし、余暇活動は更なる進化を遂げている。

余暇は社会の豊かさを映し出す鏡と言える。人々の生活に潤いを与える余暇は、余暇に対する人々の考えと社会の在り方、余暇時間と所得、テクノロジー、法律や規制などが密接に関わる。これらが一体化することが余暇の多様性と可能性、創造性を向上させ、人々の人生を豊かなものにするであろう。

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	東洋大学大学院公民連携専攻 客員教授
谷岡 一郎	大阪商業大学 学長・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
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.39

2019 年 12 月 27 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