

IR*ゲーミング学会 ニューズレター No.42

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.42

[記事]

ギャンブルと法

The Crown Affair

美原 融 1

ギャンブルについて触れた二人のノーベル賞経済学者

佐々木 一彰 6

時間制限より重要なゲーム依存症対策とは

松村 政樹 8

100 円ゲームはゲーム界を変えるか？

高橋 浩徳 11

カンウォンランドカジノの「エンボリ」

梁 亨恩 17

[掲示板]

2020 年度定期総会について（書面決議結果報告）

今年度の事業日程について

21

The Crown Affair

The Crown Affair という言葉を聞くと往年のステイブ・マクイーン主演の The Thomas Crown Affair をつい思い出してしまうのは年のなせる業だ（1968 年、古き、良き時代である。原題は地味で「トーマスクラウン事件」なのだが、邦訳名は何と「華麗なる賭け」となる。金持ちの知的泥棒と美人保険調査員が恋と逮捕を賭けの対象にするという話だ。Windmills of Your Mind のメロディーと共に学生運動華やかな世代にとっては忘れがたい映画なのだが、若い世代にとっては老人の戯言と映るかもしれない）。よって The Crown Affair という言葉を聞いただけで、金持ち、知的、ずる賢いというイメージをつい抱いてしまうのは筆者の世代の妄想であろう。

現代社会の実際に生じた The Crown Affair とは南半球最大の豪州エンターテインメント企業 Crown 社を巡るここ数年来の前代未聞の不祥事とその顛末をいう。同社は豪州では納税、雇用、地域活性化等の分野で超一流となる上場企業なのだが、複数のメディアにより、同社カジノ施設における中国 TRIAD（マフィア）との関係、マネーロンダリング疑惑、これらに係る様々な違法行為への関与等を報道され、問題が拡散した。2020 年 1 月にニューサウスウェルス州政府が本件に介入し、特別査察聴聞会¹を構成し、Crown 社の適格性を検証することになり、事態は更に拡大してしまった。コロナ禍の中で昨年二度に亘り、関係者・専門家を招聘し、聴聞会が実行されたのだが、この全てが映像と速記録により公開されている²。この最終報告書は本年 2 月 1 日付で議会に提出され、公開されたのだが、何と同社は現状のままでは同州におけるカジノ免許を付与するには不適格、内部ガバナンス・コンプライアンス欠如等を問われ、大騒ぎの事態になり、ことは他州による免許の適格性や、同社の存続にも影響を与えかねない事態に展開している。この報告書³は何と 750 ページもあるのだが、Crown という企業のあらゆる過去の行動分析を網羅し、個人的に既知の幹部が複数名登場したりすることもあり、不遜ながら、小説以上に興味深いと思ってしまった。事実は小説より奇なのだ。

¹ 単純な査察聴聞委員会ではなく Quasi-judicial Inquiry となる。弁護士、参考人等を立て、実質的には裁判と同様の形式で審議する。豪州では最も厳格かつ強制力を持った公的聴聞になる。NSW 州前最高裁判事 Patricia Bergin が委員長に指名され、実施したため Bergin 委員会と呼称された。

² Inquiry under the Casino Control Act 1992 (NSW) (nswcasinoinquiry.com)

³ Report of the Inquiry under section 143 of the Casino Control Act 1992 (NSW), dated 1 February 2021 (Volumes One and Two)

Crown 社はメルボルンのサウスバンク地区にある施設を基幹施設とし、パースの既存カジノ施設を買収、シドニーではシドニー湾近郊のバラングロー（Barangaroo）地区の開発ライセンスを取得し、VIP 専用ホテル・コンド・商業施設・カジノの複合施設の開発投資を実施中（総投資額 A\$22 億^{ドル}）である。カジノ以外の施設は昨年 12 月に仮オープンしたのだが、開業直前の時期になんとカジノ免許交付不適格という不名誉な烙印を押されてしまった。Crown 社によるメルボルン市サウスバンクにおける（今でいう）IR の再開発は地域再開発の典型的成功事例として世界に知られている。同社の成功とともに、豪州メディア王と言われるジェームス・パッカーが同社を買収し、支配株主（36.8%株式保有）となり、事業活動を拡大していった。2006 年にはマカオ資本である Melco 社のローレンス・ホーと JV（Melco-Crown）を設け、共同でアジアでの投資活動を活性化してきたというのが発展の経緯になる。

カジノ企業の性格は、どのような市場セグメントを如何なる戦略で攻めるかによっても異なってくる。Crown 社は米国企業とは異なり、マカオ企業のビジネスモデルを踏襲し、オフショアにおいて、中国人 VIP を誘致し、囲い込む戦略をとった。マカオのジャンケット 7 社に Crown 社施設内に個別の VIP ルームを提供し、利益損失分担契約により、間接的に中国人富裕層を招致する戦略を採用したわけである。また社内のカジノホストを通じ、自らも、直接中国富裕層を対象に、ビザ取得支援、空港での QIC の簡素化、資産を中国外に移そうとする富裕層に対する資金移動支援、VIP 子弟留学資金支援、プライベートジェット・ホテル無償供与等あらゆるインセンティブを与え、顧客層を拡大してきたのが実態だ（これは数度に亙る同施設訪問の際聴取した）。米国と比較し、金持ちにとり入国規制や滞在自体が相対的に緩やか、距離的にも近く、時差の無い先進国、資産取得と運用も可能となると、中国の富を惹きつけられる魅力は大いにあるといえる。特に 2012 年以降、中国習近平主導により始まった腐敗防止キャンペーンは中国富裕層のマカオカジノからの資金逃避をもたらし、この富裕層を外国へ誘致する競争が激化したことが Crown 社の戦略にも見て取れる。2013 年以降、Crown もジャンケットや中国人富裕層への傾斜が強くなっていくことになった。

転機は 2016 年 Crown 社社員 19 名（内 1 名は出張中の豪州人幹部）が中国内において刑法違反行為として一斉検挙・逮捕されたことから生じた⁴。Crown は中国内に事業所を設けているわけではなく、シンガポール子会社を経由し、中国人スタッフを個人契約で雇用し、彼らを通じて、VIP 顧客の誘致、ビザ取得支援や訪問・資金貸付のアレンジ、また貸付金の回収を組織的に香港ベースで行っていたもので、この中国内の活動が中国政府の逆鱗に触れたことになる。表向きは豪州豪華リゾートホテル滞在への勧誘、ビザ取得支援等のセ

⁴ 前兆はあり、2015 年 13 人の韓国カジノ企業職員（Paradise/Lucky Seven）が中国内で賭博勧誘行為をしていたとして検挙・逮捕されたという事案があったのだが、Crown 社は甘くみていたのであろう。

ールスをやっているだけという名目だが、実態は、ジャンケットがやっていた機能を、かなりの成功報酬で中国人を直雇用し、やらせていたわけだ。これでは明らかに中国では違法行為になる。この事案は法廷で有罪判決となり、Crown 社はA\$170 万⁵の罰金を支払い、職員も刑に服したが、同社の対中国ビジネスを転換せざるを得ない方向にもっていった。報道によるジャンケットを通じた Crown 社の中国 Triad との不適切な関係は 2014 年頃よりあった⁵のだが、無視され続け、この 2016 年事案から様々な懸念が噂されるようになってきた。2017 年以降報道記者による潜航調査等により 2019 年になり、60Minutes ⁶等 TV、大手新聞が一斉にマネロン疑惑、中国マフィアの介在等を映像や写真などを含む特番組・記事として取り上げ、大きな社会的問題となってしまった。NSW 州政府、規制当局 (ILGA) も無視できなくなり、特別査察委員会を設け、Crown 社の適格性を検証せざるを得なくなったわけである。シドニーの新たなカジノ施設が建設中であり、当初下した免許付与の前提が適切か否かを検証せざるを得ない状況になったこと、Melco 社がクラウン社株式の 19.99%取得合意を公表し、制度上 Melco 社がカジノ免許の適格性を保持しているかを上記疑惑との関係で検証せざるを得ない状況にあったこと、報道された同社のマネロン疑惑や中国 Triad との関係の真偽を検証せざるを得なかったこと等複数の要因がその背景にあった。

状況を更に複雑化したのはオーナーであるジェームス・パッカーの行動である。2016 年の中国スキャンダルを契機とし、パッカーはカジノ業から撤退することを考えてきたのだろう。2017 年に Melco 社との JV を解消 (株式持ち分を Melco 社に売却)、2018 年には会長職を辞職、2019 年には米国 Wynn 社に株式譲渡 (Wynn による吸収合併) を仕掛けたが、Crown 社内部から交渉を有利にする意図で情報が外部に洩れ、Wynn 社は即座に交渉を中断、撤退。その後 Melco に対する株式譲渡の話が持ち上がり、両者間合意が公表された。これにより Melco 社は主要株主として規制当局による適格性検証の対象となり、2019 年の上記スキャンダル記事にからんで、Melco 社自身を聴聞の対象とすることに発展してしまった。この時点で、問題の拡散を危惧した Melco 社は、何と市場撤退を決断、Crown 社との関係をすべて反故にした⁷。Crown 買収どころか、自社保有の Crown 株式を米国投資ファンドである Blackstone に売却し、豪州市場から撤退してしまった。結果、Crown 社に対するカジノ免許の適格性のみが査察の対象になってしまったわけである。

⁵ 2014 年 9 月 Four Corners 記事。Crown 社のパートナーである Melco 社は、マフィア (Triad) と関連の深いジャンケットを用い、中国人 High Roller を呼び込んでいるとする暴露記事。

⁶ (429) EXCLUSIVE: Crown Casino exposed. Sex trafficking, drugs, money laundering | 60 Minutes Australia - YouTube 60Minutes と Sydney Morning Herald による 6 ヶ月の潜航調査によるレポルタージュで You Tube で見れる。マネロンやりとりの現場写真等もあり、かなり迫力のある内容になっている。

⁷ 1980 年代 NSW 州がカジノ法制を制定する際、マカオのカジノ王 Stanley Ho は過去の中国マフィアとの関与により同氏が所有する企業並びにその Associates の市場参入は禁止の対象でもあった。Melco のオーナー Lawrence Ho は Stanley の息子だが、これまで Ho 氏の企業との持ち株関係は無いとされていたが、報告書によると Melco の最大株主は Virgin Island Trust である Great Respect で Stanley Ho は死ぬまでこの Beneficiary であったことが暴露されている。この事実を豪州政府やパッカー氏は知らなかったというのだが。Melco 社は自らが株主として不適格となることを懸念し、撤退したのであろう。

2021年2月1日にNSW州議会に提出された報告書は直ちに公開されたが、現状のままでは免許交付不適格とし、①役員会の再構成（CEO、一部役員の排除）、②州内カジノ企業の単一主体による株式保持に10%上限設定をルール化すること、③主要株主が遠隔操作で影響力を行使することの禁止、④企業文化とガバナンス体制を再構築すること等を免許付与を再考する条件とした。不適格とされた Crown 社 CEO、関連役員は即辞職、パッカー氏も所有株を早急に手放さざるを得なくなってしまった。

一体何が狂ってしまったのであろうか。Crown 社のガバナンスやリスクマネジメントのどこがおかしかったのかという点に関しては、NSW 州の報告書が様々な観点から論じている。同社の組織としてのガバナンスやリスクマネジメントの体制・手法等は米国企業の慣行を踏襲し、見かけはしっかりしている。但し、どこかで狂ってしまったのだ。Crown 社のリスク管理の仕組みは、役員会レベルで企業としての戦略的目標の策定、目標達成のためのリスク許容度（Appetite）の設定、これに伴い組織としてのリスク管理フレームワークと管理体制の構築、リスク管理者（Risk owner）とリスク管理項目（Risk Register）の把握とアップデート、管理規定、リスク管理体制の実践監督という体制が敷かれている。財務リスクと非財務リスク（運営、法遵守、行為）を網羅する上場企業としては申し分のないモデルであったことは間違いない。これは米国のどの上場企業でも採用されているリスク管理の手法である。但し、どこかでこのシステムが機能せず、ガバナンスが効かない体制になってしまったことが実態なのだ。

問題とされたのは VIP Marketing の手法だ。この分野は少数の限られた幹部が牛耳っており、Crown 社幹部は何を何処まで知っていたのかが聴聞会にて大きな問題となった。パッカー氏は会長退任後も、最大株主として、情報を得て、裏から影響力を行使していたことが報告書では指摘されている。売り上げノルマ必達目標となると、現場主導であらゆる判断が動き、手間のかかる社内手続き等は妥協してしまうのが実態だ。Crown 社には二つのペーパーカンパニーがあり、パースとメルボルンの個別の中国人 VIP の送金受け窓口として機能させてきたことが知られている。規制当局への報告上限以内の送金を一日に数回実施させ、二つの会社の口座経由 Crown Melbourne・Perth の顧客勘定へと送金し、規制当局へのマネロン報告の対象外に偽装するわけである。遊びの資金のみならず、資産逃避や VIP 顧客の子弟の留学費・滞在費をねん出するために、この口座を利用し、様々な名目で中国から資金を送金するわけだ。これでは親会社から見た場合、不正行為が何処にあるのかが解かり難い構図となる。もっともこれら口座は取引銀行がマネロンに利用されかねないとして口座取引を停止したのだが、何とこの事実リスク管理委員会にも、役員会にも報告されず、別の銀行に新たに口座を開設して胡麻化した。顧客の行動と意図を知ろうともせず、甘いリスク管理が現場で横行していたことは間違いない。この他、ジャンケッ

トのVIPルームでは、実質的に Crown 社の管理監督は甘く、外部から巨額の現金持ち込みやいかかわしい送金等が横行していた模様である。特別査察委員会は企業として **Willfully blind and recklessly indifferent**（意図的に目を塞ぎ、向こう見ずに無関心）であったのではという厳しい指摘をし、同社幹部による不適格な行動（**Ineptitude**）、注意義務欠如（**Lack of attention**）、介入の失敗（**Failing to intervene**）があったのではという委員会指摘に関しては、同社の会長自身がこれを認めるに至っている。

これらの結果として、その他の豪州・州政府、各州規制当局も動かざるを得ず、ビクトリア州では王立査察委員会（2月22日設立）、西オーストラリア州でもパース王立カジノ委員会（5月5日設立）が構成され⁸、本稿執筆段階迄これら特別査察は継続されている。かつ各州規制当局は全てのジャンケット行為を禁止し、一部州では非居住者向け **Premier Player** を対象とする活動禁止命令を出している。パッカーは大量株式売却を迫られており、投資ファンドや競合カジノ事業者が買収提案に手を挙げたが、まだどうなるか不明である。ビクトリア州知事（元ゲーム関連大臣）は同州最大の企業でもある Crown 社の免許が剥奪されることはないとは早々と宣言したが、様々な不都合な事実が更に開示されつつあり、これも極めて不透明な状況になってきている。

盤石と思われた企業もその廉潔性（**Integrity**）を疑われた場合、極めて脆弱になるのは洋の東西を問わない。表向きはしっかりとした社内規則とガバナンスが効いているように見えても、一部の現場がこれを尊重しない慣行がありえた場合、全てが機能しなくなり、企業の存続すら危ぶまれる事態を引き起こしかねないことを **The Crown Affair** は示唆している⁹。これがカジノ業を担うことの究極のリスクなのであろう。

⁸ Perth Casino Royal Commission (www.wa.gov.au) Royal Commission into the Casino Operator and Licence (rccol.vic.gov.au) いずれも委員会の全ての行動は Web で映像記録として公開されている。

⁹ 尚、これほど重大ではないが類似的な現場と幹部との乖離やコンプライアンスの甘さは米国の一部大手企業群にも過去散見した事実がある。内部組織で完結する管理体制のみではリスク管理は機能せず、独立的な外部組織が監査等でより強く関与しない限り、恐らく問題は解決しない。

ギャンブルについて触れた二人のノーベル賞経済学者¹

1. Paul A. Samuelson (ポール・サミュエルソン)

よく、ギャンブルはノーベル経済学賞を受賞した経済学者が「ゼロサム」「何も生み出さない」と言及しているので「とんでもないもの」であると主張されているギャンブル否定派の論もありますが、それにつままして今回は検証してみたいと思います。そこで、もう何十年も前に私が使用したサミュエルソン (Paul A. Samuelson) ² の名著、『経済学 上、下』(単著) ³ を埃をかぶった本棚から探し出し今一度、読み返すこととしました。本書は本当に名著で、ほとんど数学の知識は必要なく平易に書かれており、いまさらながら感心いたしました。

彼がギャンブルについて言及している箇所は、邦訳 21 章「農業における需要と供給」の章における付論「投機、危険、保険に関する経済学」の個所であり彼は「経済学の立場においても、賭け行為にたいしては相当に有力な否定的議論がありうる。」(Samuelson, 1980: 邦訳上巻 p.448) と述べております。

この点におきましては、ギャンブルを「社会的にとんでもないもので、偉いノーベル経済学者がそう言っている」と主張されている論の主張は正しいわけであります。しかしながらこの付論「投機、危険、保険に関する経済学」を読み進めていくうちにある箇所が目にとまりました。前述の「ギャンブルに関して否定的な議論がある」と彼が言及した後の脚注 7 において(「なぜ投機家による理想的安定化は最適なものと言えるか」の項目)で限界効用の理論を持って賭け行為を検討する際に「したがって、賭け行為を禁止するための議論は、経済外の倫理的または宗教的な根拠に立つよりほかない・・・(中略)・・・政治経済学者のなかには、適度の賭け行為は、社会的に有用な方向に引き入れて転換できると考えている人たちもある。」(Samuelson, 1980: 邦訳上巻 p.449) と指摘している箇所であります。通常、論理を展開する際には後の文章で見解や補足を述べる場合が多く後の見解が最終的な主張であることがほとんどであります。サミュエルソンは全面的に経済学的に見た場合、「ギャンブルがとんでもないもの」であるわけではなく「ギャンブル禁止をめぐる議論は倫理的、宗教的な根拠に立つよりほかない」と客観的に見ていることが理解されます。そして、その後にも米国の各州がギャンブルを合法化する動きに対して「また、現実的な考慮からしても・・・(中略)・・・賭博を合法化することにより組織化された犯罪

¹ 本稿は 2021 年 6 月 26 日に佐々木が「横浜市の IR 推進を考えるシンポジウム」(神奈川大学法学研究所主催)で報告した内容の一部を参照しています。

² 1970 年ノーベル経済学賞受賞 Paul A. Samuelson (ポール・サミュエルソン)

³ Samuelson P.A. (1980) Economics 11 edition, McGraw-Hill (都留重人訳(1983)『新版 サムエルソン 経済学 上 第三版』岩波書店)

を防止することにもなりえよう。」(Samuelson,1980:邦訳上巻 p.452)とも指摘しています。私が参照したサミュエルソン『経済学』(そしておそらくギャンブル否定論の参照書籍)は彼の単著であり、彼の主張が全面的に展開されているものであります。それを鑑みた場合、ノーベル経済学賞を受賞した偉い経済学者がギャンブルを否定しているのでギャンブルはやめるべきだという論につきましては疑問符がつくと考えられるところであります。

2. Gary S. Becker (ゲイリー・ベッカー)

当然、ノーベル経済学賞受賞者はサミュエルソンだけではありません。そしてサミュエルソン以外のノーベル経済学者がどのようにギャンブルについて扱っているかについて次に検討してゆきたいと思います。

検討させていただきますのは 1992 年ノーベル経済学賞受賞 Gary S. Becker(ゲイリー・ベッカー)であります。彼はサミュエルソンが最後に指摘したようなギャンブル合法化についての論を展開しておりました。

彼は長年、Business Week でコラム (Economic Viewpoint) を連載していたのですが、そのコーナーのある一回でギャンブルについてその点について言及しています。その回のタイトルは「ギャンブルの弁護者は正しいが理由は間違っている」(Gambling's advocates are right-but for the wrong reasons)⁴であります。

その中でギャンブルを合法化する理由として酒やタバコの税率や民間によって運営されているカジノの効率の高さにも触れてはおりますが、ギャンブルを合法化する理由として歳入の増加よりも、犯罪組織によって運営されている(影響下にある)違法な施設でギャンブルをしたい人たちが賭けをしなくともすむことをあげております。

ギャンブルの合法化が進むと反社会的な勢力のギャンブルへの関与が無くなってゆくというのは実際に世界各地(イギリス、ラスベガス、マカオ等)でみられる事象であり。現在ではその「ギャンブルへの反社会的な勢力への関与を無くすため」にあえてギャンブルを合法化する手段をとることがあるようであります。

⁴ Becker, G. (1993) "Gambling's advocates are right-but for the wrong reasons" Business Week/September 6, p.8

時間制限より重要なゲーム依存症対策とは

令和二年、四月一日に香川県において「香川県ネット・ゲーム依存症対策条例」（以下、ゲーム条例と表記）が施行された。この条例は「保護者に対し」、18歳未満の子どもがコンピュータゲームを利用するのを一日当たり平日 60 分、休日 90 分に制限するよう呼びかけるものである。また、義務教育修了前の子どもは午後 9 時、それ以外の子どもは午後 10 時までに使用をやめさせるよう定めている¹。

同条例は施行前から施行後にわたって、さまざまな批判を受けることになる。子どもがゲームで遊ぶ権利を条例というかたちで制限してよいのか、あるいは家庭内の教育方針を条例で定めるのか、といったものから、なぜゲームだけが規制の対象になるのか、などの意見が代表的である。

本稿では、同規制の目的や基本理念を取り上げ、そこに見られる「ゲーム依存症の原因に対する誤解」が同規制の抱える問題点であることを主張したい。

同規制ではまず「インターネットやコンピュータゲームの過剰な利用は、子どもの学力や体力の低下のみならず引きこもりや睡眠障害、視力障害などの身体的な問題まで引き起こすことなどが指摘されており（後略）」との文言ではじまる。

また、第 1 条には「この条例は、ネット・ゲーム依存症対策の推進について、基本理念を定め、及び県、学校等、保護者等の責務等を明らかにするとともに、ネット・ゲーム依存症対策に関する施策の基本となる事項と共に（後略）」と記されていることから、子どもがネット・ゲームに依存することから生じる弊害を危惧していることが読み取れる。

ここで「過剰な利用」がどの程度なのかは保留するとして（過剰な利用は避けるべきだというのは自明なため）、要するにゲームのやりすぎがさまざまな問題を引き起こす、というのである。一見すると当然のようにも見える記載であるが、具体的な研究内容（出典）が示されているわけではない。ゲームが子どもの発育に及ぼす影響について、過去の研究でそういった事例が確認されているのかをまず検討したい。

本稿では、ローレンス・カトナー他の「ゲームと犯罪と子どもたち」を援用する。同書には 13 歳の子ども 1254 人に対するアンケート調査から、「暴力的なゲームを好む子どもに何らかの特徴が見られるか」や「長時間ゲームをする子どもにどんな問題があるか」を調査した章がある（p.123～）。

そこでは、M 指定（17 歳以上が購入できるゲーム。暴力的な描写が含まれると考えられる。日本の年齢制限基準である CERO でいえば D に相当）をたくさんプレイしているグル

¹ 香川県ネット・ゲーム依存症対策条例について詳しくは、<https://www.pref.kagawa.lg.jp/documents/10293/0324gj24.pdf> を参照されたい。

ープと、M 指定以外のゲームをたくさんしているグループを比較している。

結果として、女子においても男子においても M 指定ゲームを好んでプレイするグループはそうでないグループよりも有意に「身体的なケンカをする傾向」「面白半分にものを壊す傾向」が高いことが示される。

ところが、この結果によって「M 指定のゲームをプレイすることで暴力的な性向が高まる」と判断できないというのが同書の主張である。もともと暴力に憧れのある子どもたちが暴力的なゲームを好んでいたり、あるいは学業が不振な子どもがゲームに引き付けられている可能性が考えられるからである。つまり、M 指定のゲームが「原因」であるとみなして、子どもから M 指定のゲームを取りあげたとしても、暴力的な行動が収まったり、学業成績が上がったりするとは限らないのである。

また、長時間ゲームをする子どもほど、教師とトラブルを起こしたり、いじめの加害者になる、身体的ケンカをする、という傾向が見られた。このように、問題行動とゲームの間に何らかの関係（相関関係）が見られたとしても、ゲームのせいで問題が発生している（因果関係）を明らかにすることはできないのである。

ところが、あたかも相関関係＝因果関係のように解釈してしまうことで、「データによって判断すれば、ゲームを制限すべき」という主張がうまれるのであろう。なにより、毎日のようにゲームをする子どもの中で、問題行動を起こすのは 10%程度に過ぎず、大部分の子どもは問題を起こしていないことに注目すべきであろう（p.147）。

同書では、学校で先生にしかられた、親に小言を言われたときに、暴力的なゲームをするとスカッとする、という証言がある。ゲームが暴力行為を推進するのではなく、子ども達なりにストレス発散をするためにゲームが利用されている、という可能性も指摘されているのである。

ゲーム条例によって、一日のプレイ時間を制限したり、ゲーム終了時刻を決めたりすることで、子どもの問題行動を減らしたり、長時間プレイを予防しようという試みであるが、「何らかの問題を抱えた結果、長時間プレイになっている子ども」を想定した場合、解決にはつながらないと危惧される。

では子どものゲームプレイを制限しなくてよいのか、と言えばそうとは言い切れない。「現在はゲームの悪影響が確認できない」としても、しばらく後から問題が発生する可能性もあるからだ。

精神科医でもある岡田尊司は、著書『インターネット・ゲーム依存症』において、ゲーム依存の危険性を以下のように主張する。「タバコやアルコールでさえ子どもには販売されないが、インターネット・ゲームは小学生や中学生といった子どもでもプレイすることに何ら制限はない」（p.9）、未成年がタバコやアルコールを摂取することを防止するための教育や、世間の目というかたちでの監視はあるが、行政がゲームに規制をかけることはこれまでされてこなかった。「合法的」かつ「監視が届かない」ゆえに、ゲーム依存への対策は遅れがちになるというのだ。

岡田は、ゲーム依存を予防するための方策として、家庭（保護者）による関与が重要であるという。まず、物理的な対策としては、子どもの使用するスマホに保護者が制限をかける「ペアレンタル・コントロール」が挙げられる。一日にゲームをして良い時間、時間帯、やってよいゲームなどを保護者が決定する。この発想はゲーム条例に似たものである。

とはいえ、保護者によって監視しているだけでは、根本的な依存症対策にならないというのである。そこにあるのは「制限をかける保護者」と「管理される子ども」という対立軸だからである。

「インターネット依存の背景には、しばしば親子関係の問題とも結びついていた不安定な愛着がからんでおり、背景にバランスの悪い養育、つまり愛情不足や関わり不足、過干渉・過保護がみられることが多い。」(p.210) というのである。

このように、子どもが家庭内の人間関係に問題を抱えた結果として、ゲームの世界に逃げ場を求めている、という状況が浮かび上がる。今回取り上げたゲーム条例がいう「ネット・ゲーム依存症対策」の実効性を高めるには、単に時間や時刻に制限をかけるのではなく、家庭内でゲームへの接し方を話し合ったり、さらにはなぜ子どもがゲームに没頭してしまうのかを、保護者の側からも検討する必要があるだろう。

参考文献

岡田尊司（2014）『インターネット・ゲーム依存症』文藝春秋。

香川県公式 HP

<https://www.pref.kagawa.lg.jp/documents/10293/0324gj24.pdf>（2021 年 6 月 30 日閲覧）

ローレンス・カトナー、シェリル・オルソン（鈴木南日子訳）（2009）『ゲームと犯罪と子どもたち』インプレスジャパン。

100 円ゲームはゲーム界を変えるか？

去年から今年にかけて、全国に 100 円ショップ、ダイソーを展開する株式会社大創産業がオリジナルのボードゲームを出したということがゲーム関係者の間で話題になった。価格はもちろん 100 円、税込み 110 円である。2020 年の 11 月に「回転ずしポーカー」など 4 種を出し、2021 年 1 月には「オストル」などの 8 種類が発売された。

ボードゲームと書いたが厳密に言えば「回転ずしポーカー」と「オストル」の 2 点のみがボードゲームで、残りはカードゲームである。ボードゲームという言葉はアナログゲームを指す言葉として使われているため、マスコミやブログを書いている人たちはボードゲームと書くことが多い。

たくさんアナログゲームを出したことがなんなのか、といっても、たぶん一般の人には、それがどういうことかはわからないと思う。がアナログゲームに関心のある層にとっては大きなことだったのである。



アロハ！バーガー



イチハチ



イロピッタン

ダイソーは数年前からトランプやかるたを出していた。百人一首も 300 円を出しており、カード 100 枚や 200 枚のカードが入ったものを販売するのは驚くことではなかった。ポイントはオリジナルのゲームを初めて出したということである。オリジナルとは「いろはかるた」や「トランプ」「百人一首」のような伝統的なゲームとは異なり、近年作られた、作者のいる、これまでにない遊び方のゲームということである。さすがに、ダイソーはこれらを出すことはないだろうと考えられていた。というのは、一言でいえばオリジナルのゲームは売れないからである。一般の人に伝統ゲームでないボードゲームやカードゲームの名前を思い浮かべてみてください、と言う質問をすると、一つも知らない人間が圧倒的だろう。思いついたところで、ボードゲームなら人生ゲームやダイヤモンドゲーム、カードゲームならウノぐらいがやつのところではないだろうか。でなければ「ジェンガ」や「黒ひげ危機一発」といったアクションゲームのほうが知名度は高いかもしれない。ところが

世の中では、毎年数十、いや百以上のボードゲームやカードゲームが新たに販売されているのである。ただ残念ながら、これらを遊ぶのは一部のマニアであって、一般にはほとんど知られない。これらは 20 世紀後半から次第に欧米を中心に人気が高まり、今世紀になると、日本でも広まってきた。当初は輸入品が多かったが、次第に国内でも作る人が増えてきた。大量には売れないので、玩具メーカーが扱うことはあまりなく、同人と呼ばれる半分趣味で作る者が現れ、コミックマーケットなど同人が作品を販売するイベントなどで扱われていたが、遂には小さいながらも専門メーカーまで登場しているのが昨今の状況である。近年では同人ゲームという素人制作のものからゲームメーカーのものまで合わせると、優に百種を超す製品が販売されている。といっても、一つのゲームがどのくらい売れるかというと、これを遊ぶ層、いわゆるアダルトゲーマーなどと呼ばれる層は、2、30 年前に比べれば大幅に増えたとはいっても、ほかの趣味に比べればいかに等しいので、その売り上げはたかが知れたものということになる。むしろ子供向けの遊戯王やポケモンカードのほうが何十万セット、何百万枚という販売数で、こちらは玩具メーカーの主力製品となっている。そんな中、ダイソーがオリジナルゲームを出したため、話題になったのである。



エリートイケメンマッチョ



オーダーピザーラ



オストル

ダイソーの主な来店客は女性、特に主婦層である。この層にアピールしない商品は売れないといってよいだろう。しかし、オリジナルのボードゲームをするのは、若い世代、それもごく一部である。定番のトランプやかるたと違い、よく知っている人間以外手を出さない分野である。

値段の面も気になる場所である。100 円ショップであるダイソーの仕入れ原価は 65 円程度と言われている。一方、オリジナルゲームの販売価格は高い。ボードゲームは 3000 ～5000 円と高く、カードゲームは比較的安いそれでも 1000～2000 円である。非常に販売数が多いマテル社のウノでも 600～700 円である。それは販売数の低さによる。生産数の低さ＝原価が高いということになる。ダイソーではすでにトランプやカルタを出しているようにカードゲームの単価は低い。なにしろただの紙である。紙幣の価値やトレーディ

ングカードのオークション価格と原価の差には驚かされるが、紙製品は印刷された内容に価値があるのであって、その原価はほとんど紙代である。それに印刷代が加わり、裁断、帳合（順番にそろえること）となる。別途、箱を印刷して組み立て、中に入れて完成となる。

オリジナルゲームの場合なぜ高いかというと、購入者が少ないために大量に生産することができないのである。そして毎年のように新しいゲームが販売されるため、長い間売ることができない。そのためどうしても単価が高くなってしまふのだ。その点、いろはかるたや百人一首かるたは、知名度もあるし、数年経っても古びることがない。大量生産が可能なのである。それだからダイソーがオリジナルゲームを販売したことが話題になったのである。

ただ今回のダイソーのオリジナルゲームには、単価を下げる工夫がみられる。いくつか挙げてみよう。

- ・枚数が少ない：通常オリジナルカードゲームはトランプのようなものである。そのため枚数が4～50枚はあり、中には100枚を超えるものもある。今回のダイソーのゲームは全体的に枚数が少ない。
- ・シュリンクがない：通常、カードゲームは外箱を保護するために透明フィルムで包んである。今回のゲームはそれがなくむき出しで、蓋を小さなシールで止めているだけである。
- ・説明用の紙がない（全部ではない）：ゲームにはルールがある。通常はそれを書いた紙がカードとは別に入っている。今回のゲームは、ゲーム用のカードと同じものに遊び方が印刷されており、紙は入っていない。また箱にQRコードが印刷されており、これをスマートフォンなどで読み取り、説明をネットで見ることができる。
- ・カードや箱のサイズが共通：同サイズの素材を使うことにより、節約が図られていると考えられる。
- ・別会社とコラボ：「回転ずしポーカー」はスシローと、「オーダーピザラ」はピザラと、「アロハ！バーガー」はハンバーガーレストランの「クア・アイナ」とコラボレーションしている。当然費用を負担してもらっていると考えられる。

このように様々な方法でコストを削減しており、原価65円以下が達成できていると考えられる。値段は折り合った。しかしオリジナルのボードゲームは売れないものである。理由は、今までにないルールを採用しているものがほとんどで、それは大半が新規愛好癖であるゲームマニアには魅力なのだが、そうでない人間には全く新しいルールを覚えるのは、非常に苦勞で面倒に感じるのである。



回転ずしポーカー



クローバーブーケ



トウキョウノハト エサバ・バトル

今回発売されたダイソーのゲームの内容物と概要を見てみよう

- ・ぺあってにゃー 15枚 カードで指定された文字で始まる言葉を言う。
- ・クローバーブーケ 20枚 カードを出して多いほうが勝つ。
- ・ぼくちく！！ コマ4個、カード24枚 カードを出し、書かれたコマを取る。
- ・オストル 厚紙コマ11個、紙製ゲーム盤1枚 相手の駒を押し出す。
- ・回転ずしポーカー カード48枚。回転盤上の寿司を集めてポーカーの役を作る。
- ・オーダーピザラ カード51枚。ピザの写真が印刷されているカードを円形に並べてピザを作る。
- ・変顔マッチ カード36枚。変顔の書かれたカードを見てその顔をし、他のプレイヤーはその顔を見てどのカードか当てる。
- ・イロピッタン カード17枚。2枚をめくり1枚は場に残す神経衰弱
- ・イチハチ 紙の棒18本。じゃんけんし、パーは5、チョキは2本消費する。
- ・エリートイケメンマッちょ
カード30枚。質問を出しキャラクターがいいような答えを考える。
- ・アロハ！バーガー
カード50枚。素材が書かれたカードを集めてハンバーガーを作る。
- ・トウキョウのハト エサバ・バトル
カード12枚。カードを駒として出し相手を囲む。
- ・怪盗ルパニャンの挑戦状
50枚。分割された名画カードを盗んで点数を競う。

いずれのゲームも5～15分で終わる簡単なゲームばかりで、カードの枚数は少なめである。遊び方もゲームマニア向けの難解なものではなく、一般人でも容易に覚えられるものがある。言い換えれば、紙に文字や数字を書けば作れてしまうようなものもある。たとえば「イチハチ」は細長い棒が36本と円盤が12枚入っているだけだし、「ぺあってにゃー」はひらがなカードが「あ～わ」10枚と「あ段～お段」5枚の計15枚が入っているだけだ。両方1枚取り出してひらがなが決まり、それで始まる単語を言う、といゲームである。と

にかく全体的に説明が1分ですむような簡単なゲームばかりである（ゲームマニアはその場合、面白さがわかってしまうので、コレクションしようという人間でなければ買わない）。

おそらく客の反応は下記のようなものと考えられる。

- ・ヘビーユーザー層（ゲームをよくプレイし、自分でも買う層である。彼らはゲームが高いことを知っており、それでも買う。多くが新規愛好癖でやったことのないゲームをすることを好み、面白くないものが多いことを知っている。）

今回のものなどすべて買って全く問題なく購入するだろう。ただ人数は少なく、売り上げに貢献するとは思えない。

- ・中間層（ゲームをよくプレイするが、気に入ったもののみ買う。アナログゲームは数千円と安くはないし、通常は持っている人が持ってくるところに行つてので、そのゲームをするので、自分で持っている必要はなく、持っていたいとは思わない。）

安いのでこれなら買って良いかなと思う。面白くなくても100円なら許せる範囲と考える。

- ・ライトゲーマー層（ゲームは好きだがよくプレイするとまでは言えない。基本的には自分では買わずほかの人のゲームをするので、よほどのことがない限り買わない）

今回のものも誰かが持ってくるだろうから買う必要はないと考える。安いので面白かったら買って良いと思う。

- ・ゲームの素人（オリジナルのゲームというものがよくわかっていない。そして、新しいゲームを覚えるのは面倒くさいと思っている。オリジナルのゲームを見ても興味は覚えない）

当然自分ではやろうと思わないので購入しない。ただ子どもや友人のために買うなどは考えられる。

ただ、コロナ禍のため室内で過ごすことが多くなり、室内娯楽が売れているというのは間違いないようだ。100円なら、遊べなくてもいいだろう、ということで購入する人間はいい定数いると考えられる。ただ、ゲームに関心がない者は結局棚を通過するだろうが、その際に見て関心を持つかもしれない。ただゲーマーでない人間は、よく知っているゲームでない、というだけで見向きもしないのが通常である。



ぺあってにゃ〜



変顔マッチ



ぼくちく!!

ダイソーの戦略は何だろうか。100 円ショップは商品の豊富さと目新しさが売りで、どこも毎月数百点以上の新製品を投入している。もちろん、それがすべて定番商品になるとは思っていないだろう。売れないものはすぐ変わるし、ある程度最初のロットだけ終わりにすることは織り込み済みのはずである。ということで、いつ行っても新商品があるということが一つ戦略なので、売れなくてもかまわない、ということがあると考えられる。

しかし、今、ボードゲームが売れている、という情報は参考にしていると考えられる。たしかに、30 年前と比べると、アナログゲームの人口は大幅に増えている。しかし、増えたとはいえ、オリジナルアナログゲーム人口はまだまだ少ない。レジャー白書を見ても、囲碁や将棋は趣味の一つとなっているが、その他のゲーム類は、「トランプ・花札・マージャンなど」にくくられているのが実情で、オリジナルゲームとしての人数は数えられていない。書店に行くと、よくまあこんな趣味の人が、という専門誌が発刊されている。ボードゲームはその専門誌さえない状況である（同人誌的なものがあるにはあるが）。いかに、その人口が少ないがわかるであろう。専門店なども都会に数店のみである。

それでもメリットはあると考えられる。一つは話題性である。ダイソーがオリジナルゲームを出したということは狭いながらもゲーム界ではニュースとなる。そのニュースで一般人にも知らしめる効果が出る。特に、クリスマスや正月で子供に遊び道具を買うことが増える季節には、マスコミにゲームの話題が出ることが多く、それを参考にする者も多いようである。この季節は一年間の売り上げの大半を占めることになるので、ゲーム界に特に目新しい話題がない場合、「ダイソーの 100 円ゲーム」が大きい位置を占める可能性がある。

逆効果はあるだろうか。つまり、ダイソーのゲームが出回り、カードゲームは 100 円で買えるものだ、ということが知れ渡り、ほかのカードゲームが売れなくなるか、ということである。しかし、もともとオリジナルのゲームは高く。それでも買う者は買う、ということで、ダイソーのゲームを買って他のものを買うのを控える、という人間は少なそうである（いないとは言わないが）。元々オリジナルゲームのことを知らない人が多い。そういう人間にアピールする意味で、むしろゲーム界にはメリットのほうは大きいと考えられる。

差し引きするとどうなるか。これは長い目で見ないと難しいが、NHK の「突撃！カネオくん」の「ボードゲームの回」¹の中でのダイソーの担当者の発言によれば、とりあえず最初のロットは売り上げ好調とのことである。多くはリメイクされないゲーム業界、次々新商品を投入せざるを得ない 100 円ショップ業界では、再版されないものも多い。とすれば話題になった分、ある程度の成功と言ってよいのかもしれない。

¹ 2021 年 4 月 3 日放映

カンウォンランドカジノの「エンボリ」

1. 「エンボリ」の存在

カンウォンランドのオープン 8 年目になる 2007 年春、『カジノエンボリの日』という本が話題となった。「エンボリ」とは、その由来に定説がなく国語辞典にない。筆者には、韓国戦争後に路上で物乞いをする孤児達のイメージが思い浮かぶ。子どもの「エ」と稼ぎの「ボリ」の合成語「エボリ」から転訛したと考えている。日常では「ハルサリ」（カゲロウの意味）とセットにして毎日が惨めな生活で未来もない様を比喻する際に使う。



写真：カンウォンランドカジノ鳥瞰図
2019 年オープンしたウォーターワールド（High 1 Resort 提供）

筆者は、カジノで何か起こったのか気になった。内容は、平凡なビジネスマン

だった 30 代半ばの男性が全ての財産を失い、何年間かのホームレス生活を余儀なくされた時の手記であった。彼は、単に好奇心で友人とカンウォンランドを訪れ、007 映画に出て来そうな非日常空間に魅了され夢のような時間を過ごした。初めてルールを覚えたばかりのブラックジャックで数倍も勝ったのが全ての始まりであった。今までの真面目な生き方に懐疑的であった著者の頭にずっとその残影が消えなかった。

再び、ギャンブル資金を持ってカンウォンランドへ飛んだ。今度は、上手く行かず負けてしまった。でも、財産にも余裕があったので楽しい日々を過ごした。自分が悪いことをしているという認識はまったく無かった。直ちに、無一文となり宿泊先を町のサウナに移すしかなかった。ここで、かつては事業者、教授、医師、会社役員などの職業に就いていた自称「エンボリ」と出会った。著者は、同病相憐の世界に入った新入（？）となり先輩から有用な情報を貰いながら「エンボリ」の人生が始まったと言う。

筆者は、こうした「エンボリ」の存在を確かめにサウナに行ってみた。様子が全然ノーマルで、おかしい所も一つもなかった。が、カジノ営業再開の時間に近づくると皆が一斉に

動き出した。まさに、サラリーマンの様であった。皆がサウナの無料シャトルバスに乗ってから、それぞれの勝利方程式を話す場面には別世界のような感じがした。

「エンボリ」はかつて、3,000 人もいたという。が、集計したことはないだろう。日平均入場者 8,000 人から考えれば、一時には多かったことは確かであろう。おそらく、今のようなカジノのイメージをつくってしまったのであろう。カジノ側に聞くと「エンボリ」の認知はしているものの、実害がない限り出入を制限することが出来ないと言う。

「エンボリ」は、その数から見ればカジノ側の収入源の一つであり、地域経済にも寄与した存在であったと思われる。今は、高齢化や財政問題により数百人程度らしいが、これでも多いと筆者は思っている。

2. 「エンボリ」は職業の別種（？）

カンウォンランドは、ギャンブル依存対策として出入日数（月 15 日、地域住民は 1 回）や営業時間（20 時間）を制限している。そして、入場のために自動音声システム（ARS）予約で申し込みによる抽選で決める。世界でもない方式で、当たったら本人の携帯電話に認証番号が送られ、決まった時間に入場料（約 900 円）を払えばいい。



写真：営業再開前の行列 (<http://hleecaster.com/kangwonland-casino/>)

「エンボリ」の仕事はこれからである。まず、早い順番に当たれば高収入が得られる。ジャックポットを狙う買い手に高く売れる。約 1 万円から 3 万円までの相場らしい。次は、遅い順番でもテーブルに座れば収入が入る。ゆっくりと少額を賭けながら他の機会を待つ。最大額が 5 万、10 万、20 万ウォンのテーブルでは、座ってない人も賭けることが出来る。この際に「エンボリ」の助力で勝った人が手数料（？）として手元のチップをくれる。つまり、座席がお金となるので、カジノ側は「テーブル座席予約システム」で 30 分間の空席があれば他人が座れるようにした。

一方、30 万ウォンのテーブルと VIP マーケットルームの場合は、収入の様相が全然違う。自分の顧客を持つ「エンボリ」は一時雇用（？）されて同テーブルで同額を賭ける。つまり、代理ベティングで高収入を得る段階で、別称「ビョンジョン（兵丁）」と呼ぶ。

顧客の指示に兵隊さんの様に同じ行動をするからである。因みに、こうして財産を集めた「エンボリ」が違法ローン業者になった事例もあるらしい。

筆者は、カンウォンランドのオープン 22 年目の 2020 年、ユーチューブで本の著者を偶然に見つけた。ギャンブルの弊害をアピールする動画を制作し、肯定的な影響を与えていた。これに、筆者は応援するつもりで会員登録をしてその内容を本稿に反映している。反面、否定的な影響の動画も少なくなかった。

おそらく、ギャンブル依存を抱えているようなユーチューバーだろう。登録会員数と比例した広告収入が得られるのでコンテンツ競争をする様で、レジェンドギャンブラーの話をシリーズにして視聴者の興味を引いている。一攫千金の瞬間には、筆者も耳を傾ける程でひょっとすると初心者に射幸心を煽る内容であった。さらに、海外カジノを宣伝する動画もあった。「エンボリ」から「ビョンジョン」となり、また「インフルエンサー」まで進化(?)した感じがした。

3. 法制度が招いた「エンボリ」

カジノホームレスは世界何処でもある。が、カンウォンランドカジノの様な事例は無い。オープン初期から徹底的に対応したらここまでには至らなかったのであろう。勿論、ギャンブル依存対策は高く評価されても良いと思われる。例えば、カジノホールに窓・時計・鏡を置いたこと、禁煙やカードローンの禁止などである。

筆者の見解だが、「エンボリ」の存在を社会的弱者の観点で扱うべきだった。自殺問題の原因もここから探したら、拡大推移を止められたと思われる。考えてみれば、これには法制度の問題が大きいことを指摘しておきたい。

まず、カンウォンランドカジノが誕生した背景は、廃鉱地域の開発を支援するための特別法であった。従来の観光振興法に基づく外国人カジノがあったので、合法化プロセスは円満に行った。が、管轄官庁は地域経済の振興を優先に十分な議論もせず、時限法という形態で拙速に決めたことは指摘しておくべきであろう。さらに、公的機関のために天下り人事が絶えず、ビジョンのない経営が続いたので、世論からの非難が殺到した。

こうした状況がギャンブル依存対策として、公営ギャンブルを管理監督する法案まで成立させた。非常に良いことではあったが、これがカジノ産業の売上高を抑制させてしまい順調ではなかった。経済効果と相反したギャンブル依存の目標が設定され現場は混乱した。

「エンボリ」の対策について、カジノ側で買い手の需要を厳しく抑えれば売上が伸びない結果となる。もう常連客となった彼らは地域住民（？）の様で現場での対応も難しかったと思われる。入場料の引上にも地域からの反発が根強く利用者が売上の減少を恐れていた。24 時間営業やテーブル増設にもギャンブル依存策として規制機関は一步も譲る気はなかった。おそらく、世論からの非難を浴びたくなかったのであろう。

現在、運用中のテーブル数は 180 台でシンガポールのマリーナベイ（610 台）・マカオのベネチアン（583 台）の 30%水準でカジノホールの混雑状態が分かる。席がない人の賭けを禁じてテーブルを増やせば、利用者が従業員の満足度がアップするのであろう。ギャンブル産業は規制のための規制ではなく、健全なギャンブル環境のために焦点を合わせるべきである。

また、代理ベティングの問題については、テーブルの最大額をカジノ側に裁量を与えればいいと思われる。一方、カジノ側では出入日数を厳しく規制した結果、「エンボリ」が減ったと言う。しかし、需要がある限り供給はなくなることを覚えてほしい。最近では、いい収入を期待して若い人や女性の「エンボリ」が増えたと言う。また、財力がなく地域に根付く人も増えたそうだ。

2020 年からのコロナ禍で、カジノホールの休業期間が長引く中で 1 日の入場者数は 1,200 人に制限されている。「エンボリ」にとっては、ARS 予約で当たらない日々も多く、ギャンブル機会を失って無気力な生き方をするようである。カジノ側は、社会的な弱者としてギャンブル依存の人たちの日常生活や暮らしに関心を持つべきであろう。必要であれば、国に規制を一時的に緩和することを提案することも考えられる。

最後に、今年初めにカンウォンランドカジノの特別法が延長された。2045 年まで独占営業することになったのである。政権末期（2022 年 3 月大統領選挙）のポピュリズムにより決めると予測はしたが、コロナ禍が大きく響いたと思われる。実は、カンウォンランドカジノがコンプライアンスを順守した上に、健全な産業をつくるビジョンのある誓約を前提条件に許可すべきであった。

残念な結果となったが、筆者は今でもカンウォンランドカジノが犯した過ちと様々な問題を自分で責任を持って解決する「結者解之」の覚悟で臨むことを期待したい。そして、これから向かう 25 年を「変革の時間」として設けるべきと言いたい。

執筆者紹介

美原 融	株式会社美原融事務所 代表取締役
佐々木 一彰	東洋大学国際観光学部 教授
松村 政樹	大阪商業大学公共学部 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

『IR＊ゲーミング学会ニューズレター』No.42

2021 年 7 月 31 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