

IR*ゲーミング学会 ニューズレター No.43

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.43

[記事]

都市公園とゲーミング

橋爪 紳也 1

ギャンブルと法

スポーツベッティング狂騒曲

美原 融 5

IR 反対派の（節操なく）移りゆく論点と政治的プロパガンダ

谷岡 一郎 13

コロナ禍に負けず開催された知的遊戯イベント

—第 10 回「シモキタ名人戦」訪問記

古作 登 16

電子ゲーム機器

中條 辰哉 18

[掲示板]

第 17 回学術大会・総会 開催日程のお知らせ

21

都市公園とゲーミング

1 民間による公園の利活用

近年、都市公園や自然公園に関する法規の見直しが進み、従来の指定管理制度の枠組みを越えて、民間がさまざまな事業を実施する、いわゆる「パークマネジメント」の導入が各地で進められている。公共空間を観光施設などに有効に活用することで、その収益を公的な施設の維持管理に充てようとする発想である。

もっとも公園に収益性のある施設を設置して、公共の財源に寄与する事業を実施する事例は、昭和初期から各地で見ることができた。とりわけ戦後復興期にあって顕著であったのは、公営ギャンブルの用地に公園を提供する事例である。都市公園のなかでもスポーツ振興を目的として整備された公園は、プロスポーツの競技に投票する公営ギャンブルとの親和性があった。ここでは大阪の事例について、紹介しておきたい。

2 大阪競馬場と大阪中央競輪場

戦後復興期、大阪市も公営ギャンブル施設を建設した。地方競馬規則が公布された昭和 2 年（1927）、大阪府下 2 カ所で競馬の開催が認められた。ひとつが泉南畜産組合による岸和田の春木競馬、あとひとつが大阪馬匹畜産組合による大阪競馬である。

大阪馬匹畜産組合は本格的な競馬場の建設を目指したが、手始めとして現在の大正区南恩加島に仮設の馬場を設営、昭和 3 年（1928）1 月に 3 日間にわたってレースを行った。ただ地盤が軟弱で馬場に向いていなかったことから、翌年は陸軍の城東練兵場を借り受けて、春・秋 2 回、計 6 日間の競争を実施した。

ようやく昭和 5 年（1930）になって、大阪馬匹畜産組合は八尾町萱振（現八尾市緑ヶ丘付近）に 48,000 坪の用地を得る。常設の競馬場を建設、9 年間にわたってレースを開催した。しかし戦局が厳しくなるなか、競馬の開催は困難になる。春木競馬場は「鍛錬馬競走場」として存続するが、八尾の大阪競馬場は閉鎖の憂き目を見る。

戦後、戦災復興を進める占領下の大阪でも、競馬の再開が模索される。昭和 23 年（1948）、競馬法の公布に応じて、府下の市町村が大阪府都市競馬組合を結成、新たな競馬場を開設することになった。

用地となったのが、大阪市が都市計画決定を行い、整備を進めていた長居公園である。一周 1,400m のコースが設定され、以後 10 年ほどのあいだに合計 168 回の競馬が開催された。「大阪競馬場」が正式名称だが、人々は「長居競馬場」の愛称で呼んだ。昭和 31 年（1956）には障害専用の走路も設営された。

昭和 25 年（1950）3 月、大阪市は隣接地に、1 周 500m、55,000 人を収容する観覧席を持つ大阪中央競輪場を竣工させる。さらに昭和 26 年（1951）11 月には、大阪競馬場を利用してオートレースが開催された。競馬、競輪、オートレースなど、複数の公営ギャンブルが同じ公園内で実施されていたわけだ。



図 1 大阪競馬のマッチラベル
(橋爪紳也コレクション)



図 2 大阪競馬のマッチラベル
(橋爪紳也コレクション)



図 3 大阪競馬のポスター
(橋爪紳也コレクション)



図 4 長居競馬場
(『目で見える大阪市の 100 年 下巻』
株式会社郷土出版社、1998)



図 5 長居競馬場
(『目で見える大阪市の 100 年 下巻』
株式会社郷土出版社、1998)



図 6 長居公園の空撮。昭和 30 年頃か。
競輪場、競馬場を俯瞰することができる。
(『目で見える大阪市の 100 年 下巻』
株式会社郷土出版社、1998)

しかし競馬場と競輪場は、暫定的な利用でしかなかった。大阪市は公営ギャンブルの開催権を返上のうえ、公園として再整備する方針を定める。

昭和 34 年（1959）に大阪競馬場が、さらに昭和 36 年（1961）には大阪中央競輪場が廃止される。その後、公園内には、陸上競技場（ヤンマースタジアム長居）や第 2 陸上競技場（ヤンマーフィールド長居）が設けられ、スポーツを中心とした公園という性格を付与される。

長居公園には、今も大阪競馬場の名残を見ることができる。相撲場、運動場、自由広場などを取り囲むように、大きく半円を描く遊歩道が、かつての馬場の痕跡である。

3 住之江競輪場と住之江競艇場

戦後まもなく大阪市は、長居公園に競馬場や競輪場などを開設した。対して大阪府は、住之江公園での公営ギャンブル開催を容認する。

昭和 23 年（1948）、自転車競走法が成立する。これを受けて大阪府は、住之江公園内に敷地 13,000 坪を確保、コンクリート舗装された 500m 走路と 1,200 席の観覧席を建設した。同年 12 月、福岡県の小倉競輪について 2 例目となる競輪競技が開催された。

翌年には「全国争覇競輪」（のちの日本選手権競輪）を開催、連勝複式の車券を初めて導入したこともあり、おおいに人気を集めたという。小倉と住之江の成功もあって、法律の施行から、わずか数年のうちに全国 63 カ所に、同様の自転車競技場が開設されている。

日本独自の競技である競輪は、終戦後の人々に楽しみを提供するとともに、戦後復興の推進に苦慮していた自治体に重要な財源を提供した。ちなみに当初は「きょうわ」または「きょうりん」などと読んだが、興奮した観客による暴動騒ぎを「狂輪」や「恐輪」と充てて揶揄することがあったため、昭和 26 年以降に「けいりん」の呼称が定着したという。



図 7 住之江競輪のマッチラベル
(橋爪紳也コレクション)

なぜ住之江公園に、自転車競技場が設けられたのか。そもそも住之江公園は、府営住吉公園が国道建設によって分断、規模が縮小されたことを受けて、代替地としてとして整備されることになったものだ。大正 15 年に用地買収を完了、昭和 5 年（1930）に開園している。工費 25 万円のうち、過半となる 15 万円は南海鉄道（現南海電鉄）からの寄付が充てられた。鉄道事業者が沿線への集客をはかるべく、公共の公園整備費用を負担したかたちになる。

造園を専門とする大阪府の技師である大屋霊城が設計を行った。住之江公園は開設当初から、野球場、陸上競技場、テニスコートなどを併設、市民のスポーツ振興に特化する公園と位置づけられた。戦後になって住之江公園に競輪場が開設された背景には、各種の運動施設が早くから整備されていたという経緯に加えて、公営ギャンブルの実施によって電

鉄沿線への集客をはかる意味合いもあったのだろう。

ついで昭和 31 年（1956）、公園西側の隣地に住之江競艇場が開業する。狭山池で実施されていたレースを継承、箕面市などが主催するレースが行われた。競輪とボートレース、双方の競技場を併せもったことで、住之江はいつもの賑わいを見せる。

もともと昭和 25 年（1950）、土曜日と日曜日、祝祭日以外での競馬の開催が禁止される。競輪もこれに同調、平日での実施は難しくなった。限定的な開催では収益が見込めないことから、大阪府は豊中競輪場（昭和 33 年廃止）、大阪中央競輪場（昭和 37 年廃止）に続いて、昭和 39 年に住之江の競輪場も閉鎖されている。

戦後復興期にあって、スポーツ施設を設けることを企図した都市公園に、公営ギャンブル施設を集積させる事例が各地に見受けられた。ただわが国が高度経済成長を果たすなかで、順次、廃止されるに至っている。今後、観光集客に特化した新たな公園事業のあり方を検討するうえで、参照すべき先例である。

スポーツベッティング狂騒曲

新たな仕組みの制度を構築して市場に参入しようとする時、競争的な環境にある場合には、誰もが他者より早く参入し、市場を確保し、席捲しようとする衝動が働く。ドミノ現象のように誰もが一気に市場に参入しようとするわけだ。2018年5月14日、米国連邦最高裁は一部例外州を除く米国全域におけるスポーツベッティングを禁止する連邦 PASPA¹ 法は連邦憲法違反とする判決²を下し、以後、スポーツベッティングを認めるか禁止するかは州政府の判断に委ねられることになった。その後ここ数年間生じているのは米国のあらゆる州でスポーツベッティングを可能とする法制度を実現する動きでもあり、雨後の竹の子の様に、あちこちの州で法整備が進みつつある。背景にはコロナ禍に伴う歳出増を賄う新たな財源確保の必要性、他州に顧客と税を奪われないようにする政策的配慮、違法スポーツ賭博を撲滅し、顧客を合法賭博へと誘導し、税収を確保する意図等がある。ロトリークじが 1964 年ニューハンプシャー州で始まり、その後あつという間にほぼ全米で制度化がなされた時と同様に、米国ではスポーツベッティングの許諾は一種のブームになりつつある³。米国連邦最高裁の判決前は、一部の州のみが既得権益に基づき認められていた⁴ だけであったのだが、2021 年現在 27 の州で制度化され実践されており、4 つの州で制度ができつつある。その他法案が審議中あるいは可決待ちという状態の州も多く、時間の問題で全米に広がる様相を見せている。カナダでもこの動きを睨み、連邦刑法を修正する法案が 2021 年可決し、米国と同様に各州政府の判断でスポーツベッティングを制度化できる枠組みが実現、オンタリオ州等先行州は既に制度構築を実現し、他のカナダ州でも類似的な動きが生じつつある。

¹ 1992 年連邦プロアマスポーツ保護法 (Professional and Amateur Sport Protection Act Professional and Amateur Sports Protection Act (1992; 102nd Congress S. 474) - GovTrack.us) 一部例外州を除き全米でスポーツを対象とした賭博行為を禁止する法律。

² 2014 年ニュージャージー州が独自にスポーツベッティングを合法化する州法を制定したことに対し、全米大学スポーツ協会が連邦法違反として連邦裁判所に提訴した事案の最高裁判決。判決文：16-476 Murphy v. National Collegiate Athletic Assn. (05/14/2018) (supremecourt.gov)

³ 2018 年 9 月 27 日に米国上院犯罪テロ国土安全調査に関する法務小委員会が最高裁判決後のスポーツベッティングの在り方をレビューする公聴会を実施し、賛成・反対論者の当時の意見がよく纏まっている。映像は YouTube で見られる。Here's What Happened at House Judiciary Hearing on Sports Betting (sportshandle.com)

⁴ デラウェア州、ネバダ州、オレゴン州、モンタナ州は PASPA 法制定時点 (1991 年) で州法としてスポーツベッティングを実践していたため特例として非適用とされたもの (既得権益が守られる事を Grandfathering Status という)。尚、競馬、ドッグレース、ジャイアライ等の賭け行為は当初から同法適用対象外であった。

ではそもそもスポーツベッティング (Sport Betting) とは何か？スポーツベッティングとはプロアマ、あるいはイベント等のスポーツ競技の勝敗や推移・結果に賭ける賭博行為をいう。対象となるスポーツや賭け方には様々なものがあるが、背景、状況等の情報や過去のトラックレコードにより技量・強さ・弱さを自分で評価でき、この判断をもとに、スポーツイベントの勝敗や得点等に賭けるわけだ。好きなチーム、好きなプレーヤーがおり、好マッチの試合となれば、熱も入る。ひいきのチームに賭け、これが勝てば、面白さも倍増する。スポーツイベントそのものの面白さに、賭け事の勝ち負けが絡むわけで人気がでないわけがない。全世界での 2019 年の市場規模は賭け金総額で 4900 億^{ドル}、GGR ベースで 740 億^{ドル}規模と想定されており、今後も益々拡大するとみられている賭博分野での成長株になる。勿論この倍以上の闇市場があるのではという議論もある⁵。スポーツベッティングといった場合、サッカーは当然その枠組みに入るし、ややこしいことに競馬、競艇、競輪、オートレース等の競技賭博 (Race Betting) も広義の意味ではこの範疇に入ってしまう。欧州では何でもありで、あらゆるスポーツや競技がその対象になる。一番の人気は言うまでもなくサッカーだ。米国では、野球、アメリカンフットボール、バスケットボール、ゴルフ等が主な対象になる。プロ、アマ (特に大学スポーツ) を認める州もあればアマチュアスポーツは対象として認めない州も多い。提供する手法も様々だ。既存の陸上カジノ施設免許を保持する事業者にのみ免許を与え、カジノ施設内で提供することに限定する州もあれば、陸上施設ではなく、サイバー空間にてスマホ等のモバイルのみを手段とし、新たな事業者に免許を与える州もある。勿論この両方を認める州もある。但し、こうなると話の前提はかなり拡大してしまう。あくまでも既存の陸上カジノ施設の枠組みの中で追加的にスポーツベッティングを認めるのか、あるいはオンライン賭博を認める枠組みの中でスポーツベッティングを認めるのかでは、当初の制度の立て付けも、制度の枠組みも大きく変わるからである。賭け事の種類もやり方⁶も色々ある。勝ち負けや勝ち点を胴元が固定的に提示し、これにのるかのかのらないかを賭ける (固定オッズ) 方式もあれば、賭け金をプール化し、費用税等を控除した残額を勝者が分け合う (パリティミュチュエル方式)、ゲームの結果に関連し、賭けの精緻さを競う (ベッティングエクステンション) 等もあると共に、ゲーム前でなくゲーム中 (in play betting) もその後の試合の展開を賭けの対象にしたり、実際のゲーム (Real) のみならず、仮想現実のゲーム (Virtual) を賭けの対象にしたりすることもある。要は誰が、何を、どのように、賭け事として顧客に提供するのかには、多様なバリエーションがあるわけだ。かつ胴元が様々なアルゴリズムを駆使し、オッズを顧客に提示し、顧客がこれを判断して賭けるというのが一般的になる。この様な賭博の在り方は我が国には過去存在しない類型となるが、欧州では昔から存在し、世界的にこの種の

⁵ 前述した 2018 年上院小委員会における議論では「合法違法はともかく Sport Betting は米国には昔から存在し、米国に根付いた文化、闇市場の大きさは 500 億^{ドル}から 2000 億^{ドル}に達する」という委員長発言も！

⁶ 典型的な賭け方には Money Line, Totals(over/under), Spreads, Parlays, Teasers, Props 等がある。いずれも胴元がオッズを提供し、これを判断要素にして顧客が賭ける手法である。何とこれらの賭け方を初心者に対し、解りやすく日本語で解説している業者のサイトがあるので興味ある御仁はチェックされることをお勧めする。

賭け事も一般化しつつあるのが現実だ。

勝者が勝ち金を得ることは当たり前だが、胴元の費用や公的主体にとっての税をどう徴収するのかに関しても多様な考え方がある。顧客が賭けた金に一定率を課したり（Turnover 課税）、胴元の勝ち分に一定率を課したり（GGR 課税）、プール化した賭け金の中から一定率を控除し、費用と税をこの中から徴収することもある（控除課税）。これとは別に、ゲームの提供がサービスと見なされ、付加価値税や消費税が追加的に徴収⁷されたり、関連スポーツ団体や組織に対しフィー（Product Fee ないしは Integrity Fee と呼称する）を支払ったりする必要がある場合等もある。胴元は特段自らイベントを主催しているわけでもなく、第三者が主催するスポーツイベントを利用して、賭け事をサービスとして提供するわけで、資本コストも最小に抑えられ、資金効率は良い。

勿論我が国では法令により認められていないかかる賭博行為は現状違法になる。もっともこの世界の動きを見て、IR 整備法によりカジノが認められる以上、カジノ内部でゲーム種を増やすことにより、スポーツブックキングも認められるのではとする意見が生じたり、一部政府審議会でその検討の要否について議論がなされたりしたという経緯⁸や、外国のメディアが本年春に政府内で立法化を検討中の動きあり等という憶測報道をしたことにより、すわ日本でもできるのではと、外国投資家を含む利害関係者が騒ぎ出し、様々な問い合わせや調査等が集中して生じたのにはびっくりした⁹。制度や慣行の在り方や、国民の社会的意識や許諾感を含めて欧米と日本とは根本的に異なり、欧米で実施されていることが、単純にわが国でできると考えるのは、正しくない。あまりにも環境や状況が異なるためである。どんな問題があるのだろうか、以下、考えられる諸課題を整理してみたい。

1. 現行制度の改正では実施は無理。新たな法整備が必要となる：

誰が、何を、何処まで、如何にして賭博行為を顧客に提供するか of 枠組みを決める必要があるが、現行法（公営賭博諸法、IR 整備法）ではまず対応できない。単純に賭け金をプール化し、上前をはねるパリミュチュエル方式ではないし、主催者にはオッズを設定できる能力・技術・経験・体制・人材が必要で、かかる賭博行為の提供は今の公営賭博の制度的枠組みでは難しい。では IR の枠組みの中ではとなると、カジノ行為の詳細迄定義するカジノ管理委員会規則の中では、カジノ行為自体の定義を変えざるを得ず、どうこの賭け事

⁷ 米国では何と連邦物品税（Excise tax）0.25%が賭け行為毎にかかる（勝ち負けに関係無く取られるわけで、低そうに思えるが実は高い。事業者の収益に対して約 6%程度を占め、かなりの負担になってしまう）。

⁸ 2017 年 3 月スポーツ庁スポーツ未来開拓会議第 7 回。尚経済界では、新経済連盟の 2020 年 12 月 3 日「観光立国復活へ向けた緊急提言」（観光立国復活へ向けた緊急提言（jane.or.jp））の中に「刑法の禁止規定を改正し、スポーツベッティングを全面解禁」という表現が脈絡無く記載されているが、詳しい説明もなく、如何なる論理なのか不明である。

⁹ 違法であるにも拘わらず、欧州の有力ブックメーカーは堂々と日本語サイトを海外から開設し、日本のスポーツを含むあらゆるスポーツ等の賭け事オッズをわが国民に提供している。東京オリンピックの人気のある競技も一部ブックメーカーは世界に提供し、巨額の資金が動いたとされている。報道されなかったため、日本人が知らないだけだ。

を位置付けるのが極めて難しい。スポーツベッティングの枠組みや考えは IR 整備法の枠組みでは処理できず、新たな法律を制定した方が遥かに実現しやすくなる。もっともスポーツベッティング関連の米国の制度や規制はカジノゲーミングと比較すると簡素化された、単純なものになっている。スポーツ競技の推移や結果に対し、胴元がオッズを設定し、顧客が自分の判断で賭ける行為の場合は、受動的な賭け行為になり、リスクが限定され、管理しやすいからだ。だからこそ、詳細な議論もなく、ロトリーと類似的で、単純に制度化できると考え、法制化が進んだという経緯がある。またカジノゲーミングでは無くロトリーを所管する規制機関に規制の任を委ねている州も多い¹⁰。

2. 既存の既得権益や仕組みとの調整・整理が必要である：

Race Betting と呼ばれる toto や競馬、競輪、オートレース、競艇等の公営競技は分類的にはスポーツベッティングの一種になりうる。これらすべての主催者は主務官庁が異なり、公的主体がその提供を独占する賭博行為になる。スポーツベッティング法を新たに作成する場合、既存のスポーツベッティングは別枠？として、新しいスポーツ種を対象にするのか、既存の賭博種とどう差別化し、住み分けるのかに関しては、慎重な検討が必要だ。例えば toto の売り上げの過半は宝くじにすぎないが、一部は純然たるゲームの勝ち負けに賭けるスポーツベッティングだ。後者に人気が無いのは、賭け方が難しく、ネアカの人以外は面白く無いという理由による。勿論これを面白くさせるのがスポーツベッティングの賭け方になる。サッカーに関しては、この分野に既得権益を持つ団体にもみ兼ねるのか、あるいは、新たな事業者と競合させるのかによっても制度の在り方は異なってくる。前者の場合には、今の制度を改正し、多様な賭け方を既存の団体にも認めるということになってしまう。益金の分配等の問題もあり、既存の既得権益が存在する場合、これを少しでも変えさせることにはかなりの労力が必要だ。これはスポーツベッティングの対象をどう定義し、その範囲をどう決めるかにもかかわってくる。

3. 如何なるスポーツ種、スポーツイベント等を対象とするかの整理が必要になる：

人気のあるプロスポーツをベッティングの対象にすれば、確実にその人気は高まる。例えば野球、相撲、ゴルフ、サッカーなどだ。これにアマチュアスポーツの人気スポーツイベント等をも含めるとなると、確実に顧客層は更に増える。例えば大学駅伝、大学野球、高校野球等だ。もっともアマチュアスポーツは神聖、賭博行為の対象にするなど問題外等と考える国民や教育界の猛反発が生じかねないと共に、相撲のように八百長の存在が過去何度も疑われたスポーツの場合、関係者の廉潔性維持に関し、内部規律のみではなく、何等かの制度的枠組みが無い限り、仕組みとして機能しないかもしれないという側面はある。

¹⁰ 宝くじのチケットを販売するように、オッズメーカー（オペレーター）が設定するオッズの証書を顧客が購入するだけという発想と思われる。尚経験則としてオペレーターの収益はカジノゲーミングと比較すると小さく、薄利である。ホールド率は平均すると 4.5～5.5%程度と言われている（Global Market Advisors: “Research Brief : The Economics of Sport Betting”, April 2 2018）。

かかる事情があるために、なんでもありで、全てのスポーツを賭け事の対象にするという選択肢は日本ではまず取れにくい。限定的な枠組みでやるにしても多様な可能性があり、単純ではない。また民間事業者を具体のスポーツベッティング事業者とする場合、免許審査の手法としては既存のカジノ管理委員会と類似的になるため、同委員会の権限を拡充すれば、新たな規制機関を設けることなく、廉潔性の担保は確保できるかもしれない。勿論これは議論の分かれる所だ。尚、海外におけるスポーツイベントをベッティングの対象にすることは技術的には可能だが、当該海外スポーツ団体との関係を考慮し、調整する必要が生じてくるかもしれない。

4. スポーツ庁との関係を整理する必要性がある：

スポーツという言葉が用いられる以上、スポーツベッティングの主務官庁をスポーツ庁とし、単純に過去の制度を踏襲し、既存の財団や特殊法人にやらせる仕組みも考えられないことではない。但し、これでは利権と天下り先を特定省庁が囲い込む形になりかねない。斬新性もなく、国民の信頼と信用を得ることは難しくなってしまう。一方スポーツベッティングの一部の収益を、当該スポーツ団体やスポーツ振興に支弁することは、スポーツの魅力を高め、スポーツの利害関係者の賛意を得るためにも必要であろう。収益の分配の仕組みと体制をどうするかに関しては、多様な選択肢がありうる。

ベッティングの免許・認可・監督は単純な許認可行政とはならないため、既存の官庁組織ではこれを担うことはまず不可能だ。カジノと同様に政府から独立した行政委員会を設け、ここに免許・認可・監督等の権限を与えることがより適切な考え方になる。

5. オッズを胴元が提供するブックメーカーは我が国では前例のない行為になる。これを誰にやらせるのか、またどう許諾し、規制し、監視・監督するのか等の考え方を整理する必要性がある：

既存の公営競技を主催する主体、あるいは競技賭博の提供事務を担う主体にスポーツベッティング担わせるのは制度的に無理がある。かつ当事者にその能力・経験はない。IR の設置運営事業者（カジノ事業者）は、経験も能力もあり、これを担うことは可能だ。但し、予め決められた事業者にのみメリットがいく構図になると共に、IR 整備法・カジノ関連規則にあるカジノ行為の定義と規制の論理を大幅に変えざるを得なくなる。利害関係者も大きく異なり、状況も異なるため、これらを調整するよりも、新たな立法措置を考慮し、この枠組みの中で、免許により民間事業者を選定し、民間に委ねることがより適切な選択肢になる。この場合、既存の IR カジノ事業者も免許の候補者たりえることを前提とし、広く潜在的事業者候補を募り、複数の事業者が競争する市場として構築することが安定的な制度構築と市場形成に繋がるのかもしれない。

6. スポーツインテグリティへの配慮が必要になる：

スポーツインテグリティ (Sport Integrity) とはスポーツに参加する選手等 (審判等競技関係者をも含む) の清廉潔癖性の確保を意味し、ドーピングや八百長・不正いかさま (Fixed Match) 等を防止する規範のことをいう。一般的にスポーツを賭け事の対象にすると、不正やいかさま (Fixed match) を誘引してしまう。実際の競技者や選手等を金銭等で取り込み、勝敗を仕組むことで、外部で行われる賭け事で確実に勝つことができるからだ。ドーピングは「スポーツにおけるドーピングの防止活動の推進に関する法律」(平成 30 年)¹¹により、違法行為になる。もっとも刑事罰の対象とはしていない。八百長は、公営賭博法関連諸法では利益供与を伴えば違法 (懲役刑、罰金刑) になる。その他のスポーツでも利益供与がない八百長自体を取り締まる法律はない (相撲や野球等でも、当然八百長は各競技組織の内部規定により禁止行為になり、もし利益供与を受けていれば賭博罪や詐欺罪の共犯になりうると共に、出場停止や追放等の処分が下り、ほぼ間違いなく選手生命が失われる)。この様に、わが国の基本はスポーツの中央団体や一般組織団体が自らガバナンスコードを設け¹²、自らを自主規制することが基本になっており、ドーピングの様に制度的枠組みがある方が例外になる。単純なスポーツ行為だけである場合、このままでも問題ないのだが、もしスポーツが別の制度的枠組みで賭博行為の対象になり、競技者等による八百長やいかさまが、ベッティング参加者に損害を与えてしまうとするならば、今のままでよいのかという課題が生じる。先行している欧州では 2014 年に欧州評議会条約として、「スポーツ競技の八百長等操作に関する条約」¹³が成立し、スポーツ競技関係者 (公的機関、スポーツ団体、競技組織者、スポーツベッティング事業者) によるスポーツ競技の八百長、いかさま、ドーピング等防止、摘発、制裁の推進、このための各国関連主体の連携協力推進を規定している。この条約に基づき、各国毎に、個別に制度・体制を設け、摘発の手法や罰則を取り決めている。サッカーの様にスポーツは国境を越えて楽しられているため、最早一国の制度だけでは対応できないのだ。豪州等はこの条約に参加し、一元的にスポーツインテグリティを管理し、関連団体を監督規制する国の機関を設けている。日本は、所管はスポーツ庁だが、全体を取りまとめて所管するというよりも、対処療法的に自主規制に委ね、役割を関係者で分担するバラバラの制度になっている。即ち、現代社会にはそぐわない昔の制度の儘で、これで良いのかという議論が生じる。

7. 対象となるスポーツ団体との関係につき整理と検討が必要になる：

プロアマ、内外を問わず対象となるスポーツ団体 (中央・一般) に対し、ベッティングの一部メリット (収益) を交付金として交付する仕組み、あるいは当該スポーツ全般の振興のために交付金を付与する仕組み等を考慮した方が、当該スポーツ関係者の賛同と理解を

¹¹ スポーツにおけるドーピングの防止活動の推進に関する法律 | e-Gov 法令検索

¹² スポーツ団体ガバナンスコード：スポーツ庁(mext.go.jp)

¹³ 2011 Convention on the Manipulation of Sport competition(1680723838 (coe.int) 1680723838 (coe.int))
通称マルコリン条約と呼ばれている。

得られやすい。制度としてこれが組み込まれた国もあれば、全く無い国もある。但し、配分の仕組みに省庁や既存の既得権益団体が介在する場合、恣意的な配分も起こりうる可能性があり、公平性、透明性が担保できるかは不明である。何等かの公平な基金を設けてこれを通じ、直接関連スポーツ団体等に交付金が付与配分される仕組みが理想でもある。

8. オンラインゲーム許諾との関係につき整理が必要になる：

賭け事の提供は時間の問題でモバイルやインターネットを通じて提供される方向にあり、スポーツゲームの実際の進行に応じて賭け事をする場合等、モバイルは必須の要素になってしまう。勿論諸外国のカジノ場にあるスポーツブックキングの様に特定場所のみでインターネット、モバイルを利用し、提供することも可能だ。但し、これでは市場は限られ、極めて矮小化されたオペレーションでしかなくなる。地上の特定場所（Retail）のみでやるのか、これと平行的に数を限定し、オンラインでのスポーツベッティング提供事業者を認めるのか、あるいはモバイルのみの提供に限定するのか等次第で、制度の作り方は大きく異なってくる。興味深いことに、米国ではこれら異なる制度が平行的に州毎に存在している。

9. 顧客保護（Player protection）制度の検討が必要になる：

IR において考慮されている様々な顧客保護の概念（依存症対応施策等）はスポーツベッティングにも同様に適用できる。もっともスポーツ種・イベントによって、その頻度、ベッティングの態様も変わってくるため、異なる側面も存在し、これらに考慮した顧客保護の考え方を考慮し、採用する必要がある。

10. 制度に対する国民の理解と信認は全ての前提：

スポーツは健全なもの、賭博の対象にするなどもつての他という主張がアマチュアスポーツ団体や教育関係者等から意見されそうである。但し、賭け事は実際のスポーツゲームとは関係なく外部で、かつてになされるものであって、スポーツに影響をもたらすものであってはならないし、絶対影響を与えさせないことが全ての前提でもある。この仕組みを如何に構築し、かつこれに対し、如何に国民の理解と信認を得られるかが、制度を構築する鍵となる。

上記で見た通り、スポーツベッティングを制度化するハードルはかなり高いといえるが、不可能ではないだろう。先進諸外国でこの制度化が着実に進んでいる以上、わが国のみを取り残されるという姿は好ましくない。英知を寄せ集め、具体の制度設計へと進む時期が来ているともいえる。一方、これをスポーツ庁の審議会やスポーツ関連中央団体等が議論しても、おそらく制度設計はうまくいかない。複雑な利権が絡む場合、どうしても制度は歪んでしまうからだ。セグメントから攻めては駄目である。かなりの数の利害関係者や、

既存の法体系との整合性等を考慮する場合、ベッティングの考えとリスクをまず認識し、その対象に如何なるスポーツをどう含ませるのかという逆の発想から、全体構想を設計しない限り、多分うまくいかない。官僚組織の協力・支援は必要だが、省利省益を主軸にする発想であれば確実に制度が歪んでしまうことも間違いない。やはり政治主導でなければ何も動かず、スポーツに中立的で、全体構想を仕切れる与野党の国会議員団を組織化し、新たな立法課題にチャレンジしてもらおうというのがこの分野における制度設計の王道になるのだろう。もっとも国会議員も特定のスポーツ団体と利害関係がある議員先生や、スポーツ族のお偉い先生が関与し、この政策決定に跋扈したりするようでは、話はややこしくなる。この辺の舵取りを如何にうまくやるかという知恵も必要かもしれない。IR の制度設計がそうであったように。

IR 反対派の（節操なく）移りゆく論点と政治的プロパガンダ

IR に反対する人々は、横浜のレファランダムやアンケートなどでも、かなりの割合に上っておりまして。その中心となる論点として、「カジノは許されないから」という反論しようなのない、宗教上の信仰にも似たものが多かったのは、その地域の人々の宗教観や哲学の問題でありまして、論理や理屈を越えたどうしようもない点です。ただし研究者としましては、客観性、論理性に欠けた、反証不可の水掛け論は避けたいものでもあります。

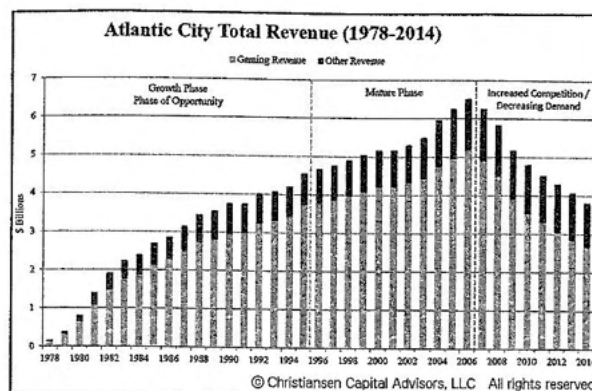
もう少しエビデンス・ベースの議論を大切にする人々—たとえば研究者や政策に関与する人々—は、さすがに「カジノは許されないから」では、競馬や宝くじ、パチンコなどが許されている現状との整合性がとれないと考えたのか、カジノを含む IR に反対するための論点をいくつか考え出し、主張しています。そのうちのいくつかは、最初から論点として破綻したのですが、「論破されるに従って主張がどんどん（節操なく）変化している」のです。この 20 年ほどの、無理にひねり出したとしか思えない苦しい論拠を振り返ってみたいと思います。それに対する反論—つまり賛成する理由—も表に付加しておきましょう。

アトランティック・シティ

2014 年頃から、静岡県立大の鳥畑与一氏が言い出した「アトランティック・シティでは倒産するホテルもある……。中・長期的に地域を荒廃させるだけで、犠牲になったのは住民」云々ほど、頭に来る論拠はありません。下の図にあるように、近辺の大都市から行くにあたって、アトランティック・シティより近いところに、2006 年頃よりカジノがスタートしたことが主原因です。そもそも 1970 年代前半のアトランティック・シティは失業率 15%を越え、財政のデフォルト寸前だったことを忘れてはなりません。街を救ったカジノ・ホテルに対し、「中・長期的に荒廃」などと考えるのは、大変失礼な物言いでしょう。



アトランティック・シティ周辺のカジノ（☆印）



アトランティック・シティの総収入

	反対の「論拠」	(本稿による)「反論」—賛成の立場—
〈20 世紀〉	<p>○風紀が乱れ、街が危険になる。</p> <p>—犯罪が増える。 (マフィアを見よ！)</p> <p>—青少年に悪影響。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・海外の IR (シンガポールやメルボルン、その他) を見る限り、逆に街は安全でクリーンになり、地価も上昇している。 ・現在のラスベガスで「マフィアの関与はない」ことは反対派も認めている。横浜の反対派は、闇組織とつながりのある噂の絶えない人が先頭にいる。 ・犯罪率は、カジノのない他の観光地と同じか下。 ・青少年への悪影響はほとんどない。toto の時も同じ反論があったが、的はずれだった。
〈2000 年～2010 年〉	<p>○ギャンブル依存症が増える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・単に統計値 (相談など) が増えたのは確かだが、水面上に出て (治療して) 助かる人が増えただけの効果がほとんど。 ・今まで助けが必要だった人々を無視してきた他の産業がそもそもおかしい。 ・長期 (5 年以上) 的には、むしろ減少傾向にある。 ・カジノによる RG への資金提供で、研究が進んでいる部分。
〈2010 年頃～現在〉	<p>○倒産するカジノもある。</p> <p>—特にアトランティック・シティは住民が犠牲になった。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・倒産するのは競争がある証拠。しない方が不健全。競争で得をするのは、一般の人々。(ただし日本の法律では、競争条件の変化はなさそう)。 ・アトランティック・シティのカジノは 40 年間以上、毎年 250 億円以上税を納めてきた。今も同様である。 ・1978 年以来、カジノによって市は経済的危機 (デフォルト) を脱することができた。「住民が犠牲」とは、失礼である。
〈2010 年頃より〉	<p>○経済効果はない。</p> <p>—「カニバリゼーション」が起こるのみ。</p> <p>—付加価値を生まない</p> <p>—ギャンブルをやり始めると合理的判断ができない</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・新たにギャンブル場 (カジノなど) をオープンした地域は、ほぼ例外なく経済発展をしている。地方同士の競争は全体にとって良いことである。 ・静的な社会では消費の移し変えがありうるが、動的で成長する社会では新たな消費が生まれる効果の方が大きい。 ・近代資本主義下での自由競争の結果を「カニバリゼーション」などと呼ぶのはおかしい。実際にはそのような現象は報告されていない。 ・現在、GDP の 70% はサービス産業など、プロダクトのない第三次産業である。 ・自由市民 (成人) に対する行動選択 (合理的か否かは不問) の保障に介入するには厳しい条件が必要。
〈2015 年頃より〉	<p>○富の海外流出である。</p> <p>—海外の投資家のふところに入る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・近代資本主義社会では、相互に富が出入りするの自然な姿で、それにより住民たちの生活の質は向上するものと考えられる。どの国でもノウハウのない新産業などに投資してほしいものだ。 ・リスクを負う者が結果としてのプラスを得るのは当然。日本も海外に投資し、その利益は日本に入るが、現地では歓迎されている。

よい子はギャンブルをしてはいけません

「カジノは悪いものだから反対」という人々にも—おそらくウチのネコに偏微分方程式を教えるようなものでしょうけど—反論しておきましょう。これらの人々はカジノというより、そもそもギャンブルが悪いと考えているようです。

でも少し落ち着いて考えてみましょう。あるチェーン店が新店舗を出そうとか、新しい製品を開発して売り出そうとか、何にせよ新しい投資は基本的にベンチャーです。失敗するか成功するかは時の運にも左右される、一種のギャンブルと言えますな。株や先物取引などもギャンブルの一種でしょう。（結婚などは一生を左右するギャンブルだと考える人もいます。）つまり日本社会は基本的にリスクと利得可能性を計算し、チャレンジする人々が支えてきたとも言えるわけです。これが「少しでもリスクがあるから」とチャレンジしない人ばかりになりますと、（もうすでに遅いというのはそのとおりですが）日本は競争に負ける国になってしまうでしょう。

そもそも山ほど依存症を出しているパチンコや、公営の賭博（むろん宝くじを含む）そして闇カジノを放っておいて、まだ 1 人も患者を出していない合法カジノをけしからんというのは、およそまともな感覚とは言えません。そんなに闇組織の利権や役人の天下先を守りたいのでしょうか。そう言えば、1920 年にスタートしたアメリカの禁酒法でもボロ儲けしたのはギャングでしたよね。

前頁の図表を見るにつれ、よくまあこんな愚劣な、「エビデンスのない反対のための反対」を考え出すなあ后感心します。そのズル賢さはうちのバアさんより上ですかな。

なお、本コラムは執筆中の別論文を中間報告的に公表するものです。完成論文は学会誌「IR＊ゲーミング学研究」に発表する予定です。この表は自由に使用していただいて構いません。

コロナ禍に負けず開催された知的遊戯のイベント ——第10回「シモキタ名人戦」訪問記

2020年春から新型コロナウイルス感染症の流行のため日本で初めて緊急事態宣言が発令され、飲食店の営業時間の短縮や休止、各種イベントの中止など、かつてない社会活動の制限が行われた。プロが存在する知的遊戯の分野も囲碁・将棋界ではタイトル戦をはじめとした対局の延期がされ、アマチュアが参加する主要大会は中止が相次いだ。こうした逆境を跳ね返すべく、地域と各種競技団体が協力し、2021年10月24日東京・下北沢の駅前広場で知的遊戯のイベント、第10回「シモキタ名人戦」が開催された。世田谷区下北沢は小田急線と京王井の頭線が連絡する主要駅を中心に、古くからある「本多劇場」劇場や映画館、バンドのライブが楽しめるカフェもある文化的な地域だ。

当日は囲碁、将棋、バックギャモン、麻雀、どうぶつしょうぎ、連珠のブースが設けられ、各競技のトッププレーヤーがエキシビションや指導対局を担当し、囲碁と将棋は一般参加者を対象とした大会（将棋は子供部門も）が行われた。

特設ステージでは3回にわたりトークイベントが行われたが、囲碁界からは武宮正樹九段、王銘琬九段、木部夏生二段（司会）が登壇し、最近の囲碁AIの進化について独自の視点から語った。「宇宙流」で有名な武宮九段も「ゾーンプレス」と呼ばれる独特の大局観で知られる王九段もAIの棋風については共感するところが大きいという。「星に対するダイレクト三々以外はAIの打ち方に納得しています」と武宮九段。

王九段は「純碁」と呼ばれるルール習得の容易な碁も紹介。まったくの初心者でも覚え始めから10分で終局まで打つことができ自然に通常の囲碁ルールも身につくという。



多くの聴衆を前に駅前広場の特設ステージで人気囲碁棋士によるトークイベントが行われた。左から王銘琬九段、武宮正樹九段、木部夏生二段



路上のスペースで行われた将棋大会。決勝戦は森内俊之九段（十八世名人資格者）による大盤解説も行われた



井出洋介名人（右）、将棋界最強の打ち手鈴木大介九段（左）らによる麻雀のエキシビションは多くの観衆を集めていた



矢澤亜希子プロ（奥）、望月正行プロ（手前）の両世界チャンピオンが指導するバックギャモンのブース



連珠も入門者向けの「にゃんこならべ」が用意され岡部寛九段（中央）が指導対局を行った

筆者はほぼすべてのブースに顔を出したが将棋も森内俊之九段、先崎学九段、鈴木大介九段ほか飛び入りを含めると10人以上の棋士が参加し、路上のイベントとは思えぬ盛り上がりを見せていた。

電子ゲーム機器

カジノには多種多様なスロットマシンが存在する。ネバダ州では 1931 年、カジノが合法化され、カードやサイコロ、ルーレット盤を使用したゲームの他にスロットマシンも楽しめるようになった。当時のスロットマシンは、フルーツマシンとも呼ばれ“チェリー”などのシンボルや数字の“7”が印刷された円形のドラムを機械式（歯車など）のメカニズムにより回転させ、ランダムなゲーム結果を発生させていた。

1980 年代、スロットマシンを複数台リンクさせ、賭け金の一部を積み立てて巨額の賞金として配当を行うプログレッシブ系スロットマシンが登場することになる。これらプログレッシブ系スロットマシンで有名なものは“メガボックス”と呼ばれ、賭け金の 6%、すなわち賭け金 1 ドルに対して 6 セントがジャックポットの賞金として積み立てられていく。

当たる確率は 1 リールにつき 512 分の 1 となり、3 つのリールにメガボックスのロゴである鷲のシンボルが揃うと、それまでの積立金全額が賞金としてもらえるのである。因みにジャックポットの確率は 512 分の 1 の 3 乗であるので、1 億 3420 万分の 1 となる。ラスベガスにおける過去最大の当たりは 3970 万ドル、日本円で約 43 億 6700 万円（1 ドル＝110 円）であった。

高額が当たるジャックポットを備えたスロットマシンの人気は年々高まり、米国のフロリダ州に在るセミノール・ハードロックホテル&カジノハリウッドとセミノール・ハードロックホテル&カジノタンパでも導入された。

“1 ミリオン・ドラゴンリンク・プログレッシブ・ジャックポット”という機種であり、上記 2 軒のカジノに 220 台以上が設置され、賞金は最低 100 万ドル（1 億 1000 万円）からスタートとなる。賭け金は最低 25 ドル、最高 2500 ドルと他のプログレッシブ系スロットマシンと比べても高額であると言える。

この 220 台のスロットマシンに複数のプレーヤーが投入した賭け金の一部が賞金として積み立てられていき、ジャックポットが当たった人に全額が支払われることになる。先に説明したメガボックスも数百、数千のプレーヤーが投入した賭け金の一部をプールし、配当する為、43 億円という巨額な配当となったのである。

1931 年のカジノ誕生から 90 年経った現在のスロットマシンは、更に複雑な支払い率やボーナスステージなどが組み合わさり、エンターテインメント性の高いゲーミング機器へと進化している。当然ではあるが、近代カジノにおけるスロットマシンは、カジノ解禁当時の機械式では対応できず、ランダム・ナンバー・ジェネレーター（以下、RNG）と呼ばれるコンピューターシステムによりランダムな結果を発生させ、支払いを行っている。

ゲーミング電子機器の中で顧客のゲームスキルがゲーム結果に影響を与えることができるのがビデオポーカーである。例えば、支払い率がフルハウスに対しては 9 倍、フラッシュに対しては 6 倍のマシンにおいて、完璧な戦略でカードを引けば、99.54%の還元率となり、カジノに収益をもたらす控除率は僅か 0.46%と 1%以下である。

これがダブルボーナス付きで支払い率がフルハウスに対しては 10 倍、フラッシュに対しては 7 倍のマシンにおいて、完璧な戦略でカードを引けば、還元率は 100.17 %となり、顧客がプラスの控除率を得ることになる。しかしながら、顧客が必ず勝つという保証はなく、顧客に 0.17%の優位性はあるものの、1000 分の 1.7 有利であるので、ほぼ 50 : 50 の勝率と考えた方が良い。

さて、世界各地に広がったコロナ禍の中、自宅待機やロックダウンなどの影響から自宅で手軽にカジノが楽しめるオンラインカジノが更なる脚光を浴びており、スロットマシンも重要なゲームの一つとして組み込まれている。

オンライン・スロットマシンも RNG によりゲーム結果はランダムに現れることになるが、ランドベースカジノにおけるスロットマシンとは若干システムの相違がある。オンラインカジノは個々の顧客の端末機器（パソコンやスマホなど）からオンラインカジノが運営・管理するセントラル・コンピューターにアクセスし、ログインする。

このセントラル・コンピューターに RNG のソフトが組み込まれているのであるが、顧客がオンライン・スロットマシンを選択すると、個々の顧客がプレーするオンライン上のスロットマシンに対して 1 つの RNG が起動し、公平なランダム性を確保するのである。

それ以外は基本的にランドベースカジノとオンラインカジノのスロットマシンは同じであり、支払い率が同じであれば、長期的には同じゲーム結果をもたらすことになる。

この支払い率であるが、ラスベガスに訪れると、“97% Payback Slot (97%還元)”などの看板も見かけるが、この意味は全てのプレーヤーが 97%の Payback を得るわけではなく、大数の法則により、数千、数万回のゲームの結果を平均するとそのような結果が得られるということである。

仮に“100% Payback Slot”のスロットマシンであれば、長期的にはカジノ側とプレーヤー側はどちらにも優位性は無く、控除率は 0 となるのである。言い換えれば、どちらも勝たず、どちらも負けないことになる。

このオンラインカジノであるが、現在、ネバダ州、ペンシルベニア州、イリノイ州、ニュージャージー州など含む、複数の州で合法化されているが、州を跨いでアクセスは基本的には規制の対象となっている。Wire Act と言われる 1961 年に制定された法律と Unlawful Internet Gambling Enforcement Act(UIGEA)により厳格に規制されているからである。

ネバダ州ラスベガスにおいてはオンラインポーカーが合法化され、地元型カジノで有名なパレスステーション・ホテル&カジノもオンラインゲーミングライセンスを取得したが、集客が上手くいかず、ポーカーサイトを閉鎖することになった。ネバダ州内のポーカー人

口では収支が合わなかったことが一つの原因とも言われている。

仮にカリフォルニア州や他州からでも合法的にアクセスが可能であったなら大きなビジネスチャンスであったはずであるが、上記の法律により許可されるのは州内からのアクセスに限定されてしまった為、売上が上がらなかったのである。

現在はワールド・シリーズ・オブ・ポーカー選手権（WSOP）を主宰するシーザーズパレスが運営するオンラインポーカーは人気を博しており、多くの人々がお金を賭けてプレーしたり、無料のソーシャルポーカーを楽しんでいたりする。

1931年に誕生した機械式のスロットマシンを含むゲーミング機器は、コンピュータープログラムやソフトウェアにより、複数の顧客がもたらす賭け金からプールされ、支払われる巨額な賞金、顧客をわくわくさせるボーナスステージを加えた複雑な支払い、画像やデザインによるエンターテインメント性の向上など、様々な要素を魅力的に組み込むことにより、カジノゲームの中で最も進化したゲームとなった。

カジノにおけるテーブルゲーム（バカラやブラックジャック、クラップスやルーレット）にも電子ゲーミング版が登場し始め、複雑な支払いや多種多様な賭け、そしてソフトウェアによるスムーズなゲーム進行が行われている。テーブルゲームもスロットマシンが辿ったように、更なるステージに進化し、顧客を楽しませることになるであろう。

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
美原 融	株式会社美原融事務所 代表取締役
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.43

2021 年 12 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