

IR*ゲーミング学会 ニューズレター No.44

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.44

[記事]

ギャンブルと法

宴の後：中国人 VIP 市場とジャンケット

美原 融 1

トバクとバクチはどう違う

高橋 浩徳 7

「イカゲーム (squad game)」と「オタク」文化

梁 亨恩 14

カンナレージョのジェアとアレックス

～離日後のあるゲーム作家との交流～

岡本 零 18

[掲示板]

2021 年度定期総会について（書面決議結果報告）

第 17 回学術大会開催の報告

22

宴の後：中国人 VIP 市場とジャンケット

中華人民共和国とマカオや香港等の特別行政区との関係は一国二制度と呼称され、特別行政区が中国の不可分の一部であること（一国）を前提とした上で、これに高度の自治および資本主義的制度の存続を認める（二制度）¹という考え方になる。高度の自治権とは、特別行政区の行政管理権、立法権、独立の司法権および終審裁判権を意味するのだが、完全な自治でもなく、所詮中央から与えられたものにすぎず、香港では既に崩れつつあるのが実態だ。一方、マカオはもともと中国よりで、民主化運動等も生じていないのだが、主たる経済活動は中国では違法となるカジノ業でもあり、当初から全く矛盾する制度を内包しつつ、発展し、現在に至っている。この特別区においてのみ外国人観光客や中国の旅行者が現金でエンターテインメント賭博を嗜む程度ならば、大きな問題にもなるまいと想定していたのかもしれない。

もっとも巨大な中国からすれば、マカオ等は所詮いつでも潰せる泡沫的存在でしかない。ところが、ポルトガルから返還後数十年の間にマカオのカジノは飛躍的に発展し、海外からの投資と新たな施設開発を生み、マカオは世界最大のカジノ市場にまで発展した。実際の顧客の過半は中国本土を中心とし、香港・台湾等中華圏からの来訪客になる。中国からの観光客は香港・マカオへのビザ発行緩和措置に伴い、年々増えていった。もっとも制度が異なる故、通貨も異なり、人民元は使えない。勿論中国国内で外貨交換はできるのだが、一人頭年間外貨持ち出し上限額を法定しており、たいした金額ではない²。ところがマカオの年間訪問客数とカジノの顧客支出（カジノ施設の総粗収益）を比較しても、この規制を遵守する中国人等僅かであることが解かる。要は金持ちも一般庶民も何等かの方法で人民元を外貨に交換し、これを持ち出すか、第三者を通じ、何等かの形で資金を送金・外貨交換してきたことを意味する。例えば金持ち（VIP）に対してはカジノ施設の代理人が、マカオ・パタカか香港ドルを貸付け、マカオにてカジノのチップで、これを引き出させ、清算は後刻中国本土で行ったりするという手法を採用する。あるいは中国本土で安易に持ち出せる高額な宝飾品や時計等を購入し、マカオの質屋でこれを換金する。一般庶民レベル

¹ マカオ問題に関する中華人民共和国政府およびポルトガル共和国政府の共同声明（1987年4月13日）、これに基づく中華人民共和国マカオ特別行政区基本法（全人代1993年採択、施行1999年12月20日）

² 年度外貨購入上限額：一人当たり5万ドル（個人外貨管理弁法実施規則第2条）

になると電子マネーや SNS を利用し、送金・支払い目的を偽造する手法、あるいは仮想通貨を用いて海外に資金を持ち出すという手法等があると共に、かかる取引を仲介する主体もごまんと存在し、実際行われている手法は数限りない。中国人の頭の良さには恐れ入るが、勿論これらは全て違法行為・犯罪である。

マカオのみで小規模の市場であるならば、中国政府もあまり気にしなかったのかもしれないが、ことはそうならない。中国における中間所得層の増大と、彼らの賭博行為への飛躍的参加増加に伴い、マネーロンダリングが横行したり、汚職・腐敗に伴う巨額の資金がカジノに流れたりしているのではという噂等が生じると、当然中国当局による摘発や法の執行は厳格になってくる。国境を越えた賭博行為の提供は「経済安全保障、社会的安全性、国のイメージ」を棄損するとして、2018 年以降、中国政府が段階的に強硬な摘発政策を取り始めたのは、当然といえば当然といえるのかもしれない。2020 年には刑法規定も改正³され、「国境を越えた賭博行為は犯罪、中国国内において賭博行為を勧誘することも犯罪」とされ、全ての省で広範囲な摘発が実施された。特に摘発の対象になったのは、インターネットを通じ、外国から中国本土の中国人向けにライブでバカラ、ルーレット等の賭博行為を提供する行為が、巨額の中国の富を違法に、海外に遺漏させているという事実が明らかになってきたことだ⁴。この場合の顧客の勧誘は万人がアクセスできる SNS メッセージアプリで行う。決済は電子マネー⁵、SNS、地下銀行等が利用され、ネットでの海外賭博サイトや換金・送金を可能にするネットサイト等が雨後の竹の子のように生まれてしまった。国家公共安全省の 2022 年初頭の公表資料によると、2021 年には 17,000 件の違法賭博事案を摘発、8 万人以上を逮捕、2,200 のオンライン賭博プラットフォームを破壊、1,600 の決済プラットフォームを閉鎖し、資金を没収し、国境を越えた賭博行為の撲滅は成功裏に進んでいるというから、数字だけを見てもぶったまげる規模の違法賭博市場であったことが解かる。これが中国の実態なのだ。

上記は一般大衆（Mass）に対するネット賭博提供に係る摘発だが、金持ち（VIP）に対する高額賭博誘致・提供に係る対応は、マカオにおけるジャンケットの違法行為の摘発にみてとれる。これも上記中国政府施策の一環だろう。2021 年 11 月 27 日、マカオのジャンケットの最大企業である Sun City Group（太陽娛樂集團、香港上場企業）の実質的オーナー兼 CEO である Alvin Chau が組織犯罪関与、違法賭博、マネロン容疑で他の 10 人と共にマカオ警察により逮捕・拘束され、大騒ぎとなった⁶。Sun City 自体は法律上のカジノ免

³ 中国改正刑法（2021 年 3 月 1 日施行）

⁴ 毎年約 1 兆元（1540 億米ドル相当額）が中国から遺漏しているという（中国銀行 2019 年）。

⁵ 単純な WeChat Pay や Alipay の決済への利用では賭博決済は当局への通告対象になってしまう。そこで商品の決済に見せかけて、第四者がコミッションをとり支払い目的を変え、支払い代行をするという行為が横行した（「第四方支付」と言い、ネット上の賭博提供者、顧客、第三者決済アプリの他に第四者が存在し、マネーロンダリングをする）。

⁶ 実際の逮捕状は 11 月 26 日浙江省温州市人民警察院が発出し、澳門警察に対し身柄拘束、送還を要請したものである。

許を保持しているわけではなく、カジノ事業者に寄生する VIP ルームオペレーターだ。カジノ事業者とのリスク・報酬分担契約に基づき、カジノ施設内に独立的な部屋を設け（これを Dedicated VIP Room という）、ここに中国人富裕層 VIP を囲い込み遊ばせるビジネスになる。これら VIP に対し資金を貸付し、後刻中国本土において貸付金を回収するという米国系事業者では絶対できない灰色のビジネスでマカオに寄生していた存在でもあった。勿論マカオでは資金の貸付も、未払いの場合の強制執行も合法だが、中国では違法行為になる。よって裏の世界で顧客を勧誘し、資金を貸付、貸付を回収するわけで、そもそもグレーな存在でしかなかった。この意味では常にいかがわしい雰囲気のある企業でもあり、2019 年一時期 Alvin Chau が行方不明になったときは中国本土で当局が拘束したのではとの噂も流れた。結局かなりの時間を経過した後、本人は何もないと突然現れたのだが、どう考えても当局の拘束・取り調べを受けていたに違いない。2020 年に至りオーストラリアの Crown 社問題が豪州 NSW 州政府により問題視されたときは、何と問題が露見すると共に豪州から撤退した。同社は日本でも和歌山県の IR 公募の入札に参加、和歌山市に事務所を設け、様々な団体に寄付金をばらまき、地域社会の支援も得て、事業者審査委員会からも最高得点を得た（！？）のだが、選定される直前に、日本では廉潔性が問題視されることを察知し、全ての確約を一方的に反故にし、日本から撤退するという失態を演じている。Alvin Chau は中国 Triad と過去関係があり、もともといかがわしい存在であったことは米国政府、豪州政府等の公開資料を見れば明らかでもあった。中国政府による摘発の理由はこのマカオのジャンケット事業の裏の行為と共に、同社が東南アジアから中国本土の中国人向けに、オンラインのプラットフォームを開設し、本土中国人顧客を誘い込み、巨額な違法決済に関与してきたことにある。これら活動は中国当局からすれば国家の安全を危険にする違法行為ということなのだろう。Sun City は子会社を通じ、ロシアにおけるカジノ事業やインターネットカジノ等の事業を展開しているが、収益のベースはマカオだ。逮捕と共に彼らの運営する VIP ルームは閉鎖、香港上場は停止となり、当局の指導もあり、全てのコンセッション事業者（カジノ事業者）はジャンケットとの契約を破棄し、VIP ルームも廃止するという動きを取り、あれよ、あれよという間に、マカオにおけるジャンケットと VIP 顧客市場の重要部が崩壊しかねない顛末に至りつつある⁷。

マカオにおけるジャンケットとはポルトガル治世のころのカジノ独占企業であった

⁷ コロナ前の時点におけるマカオの VIP 売上依存度は各事業者によっても異なるが、売り上げの 6～21%程度を占めていたと想定されている（Wynn 21%、Galaxy 13%、Melco 10%、Sands 6%）。規制当局の公表数値ではマカオの VIP 市場は 2021 年マカオ全体の GGR の 32.8% \$ 3.55Bill（前年は 43%。DICJ 2022 年 1 月 18 日）を占めていた。データの得られる直近 3 ヶ月（2021 年末～22 年当初）では 25.7%に減少している。2019 年レベルでは Sun City は 17 の VIP ルームを運営し、ジャンケット市場の 40%を占めていた。主要カジノ事業者は 2021 年末にジャンケット専用 VIP ルームを閉鎖、契約を解除したため、ジャンケットのビジネスモデル自体が崩壊したに等しい（Melco, Sands, Wynn はいずれも米国 SEC 報告書でジャンケット契約を解除した事実を開示している）。ジャンケット最大企業の著名なトップを逮捕し、締め上げることにより、同様の業者の一網打尽を試みたわけだ。この意味では極めて賢い、戦略的な中国政府の動きになる。尚 2022 年 1 月末にはやはり大手ジャンケット Tak Chun Group の会長で Macau Legend Development Ltd の CEO でもある Levo Chan が違法賭博、犯罪組織への関与という罪状で逮捕された。もっとも Macau Legend は逮捕は個人の問題、企業としては関係無い、運営は継続するという声明を出したのだが・・・

STDM⁸の営業戦略から生まれたものだ。共産党が支配する中国本土から賭博に興味ある富裕層・特権階級の顧客を香港経由で呼び込むに際し、人脈も無く、マーケティングもできない時代では、顧客をコネで連れ込んできた個人にカジノ事業者がコミッションを与える行為がその始まりでもあった。中国本土で個人的に客引きをさせ、呼び込むわけだが、これが組織化され、STDM とのリスク・利益分担契約に基づき、STDM 施設内に VIP ルームと呼ばれる個室でのミニカジノを認め、顧客に対する与信の付与、後刻中国本土での資金回収を所掌としてビジネスモデル化したのがマカオのジャンケットになる。中国から見ればこれは当然違法だが、ポルトガルからマカオ返還後も遺制としてこの仕組みがマカオに残り⁹、開放政策に基づき生まれた富裕層をターゲットとし、法のループホールや地下銀行等を用い、半ば公然とビジネスをし、肥大化したというのが実態である。彼らの活動のピークは 2013 年頃になり、売上の 70%を VIP 市場が占めるという時代もあったが、市場の発展は中国人の一般顧客や観光客をも増やすことになり、段階的に VIP 市場の比率は低減しつつあったのがこれまでの経緯となる。

中国政府は国境を超える賭博行為の摘発を今後とも徹底的にやるという姿勢を崩していない。今後、マカオにおける VIP 市場とジャンケットはどうなるのであろうか？

- ✓ ジャンケットやジャンケット・ビジネス自体が無くなるわけではない。但し、規制を厳格化し、管理監督を明確にする方針をマカオ規制当局（DICJ）は公言し、2022 年改定が予定されているマカオ賭博法とは別の特別法¹⁰を本年 8 月迄の議会会期中に通そうとしている。
- ✓ 法案の内容は本稿執筆段階ではまだ原案で、今後変わりうるが下記図の通りとなる。カジノ施設内におけるジャンケットの専用 VIP ルームは全て禁止、顧客に対する与信も禁止され、カジノ事業者とジャンケット企業が収益費用分担契約を締結することも禁止される。ジャンケット企業は認められた単一コンセッション事業者（カジノ事業者）の下でのみ営業が可能とし、同事業者を支援し、一定のサービスを提供し、コミッションを得ることのみが認められる。これでは従来のジャンケットのビジネスモデルは不可能になり、単なるハイエンドの旅行エージェントに近い。ジャンケットライセンスは 1 年の有効期限で、年毎の申請、認可の対象になるが、今後撤退・廃業・事業転換するジャンケット事業者がでてきてもおかしくはない¹¹。

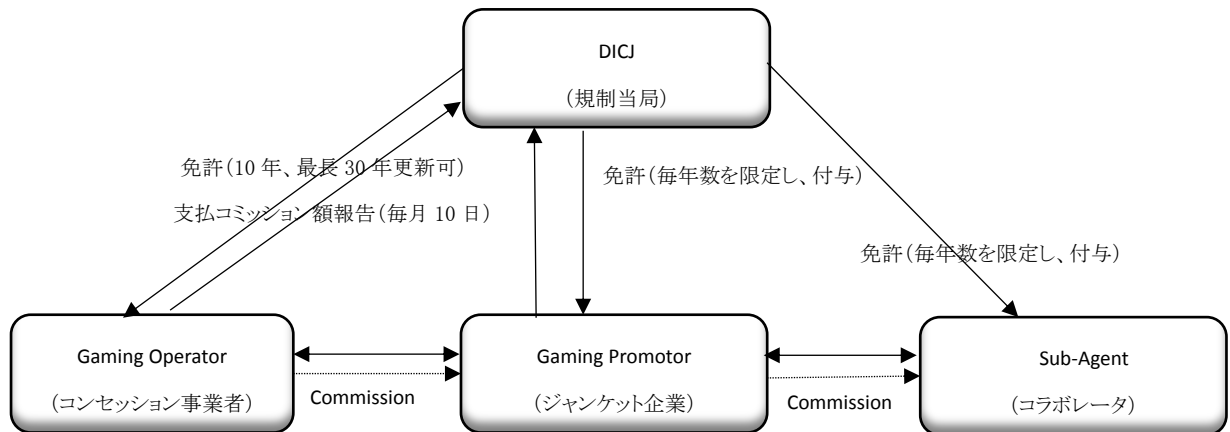
⁸ Sociedade de Turismo e Diversões de Macau SA 現状では社名を変更 SJM となった。

⁹ 制度的にはジャンケットはマカオ行政規則 6 号/2002（ライセンス許諾）、2004 年法律 5 号（与信付与）の枠組みで認められている。

¹⁰ Legal Framework for Operating Games of Chance in Casinos（カジノにおけるチャンスのゲームの運営に関する法的フレームワーク）と呼称し、ジャンケット、そのコラボレータ、並びにサテライトカジノというグレーな領域に存在した枠組みをより明確に定義し、ライセンスにより規制の対象とするという新たな制度。

¹¹ 規制機関である DICJ は毎年 9 月にジャンケット申請をさせ、翌年 1 月にライセンスを公表する。ライセンスのピークは 2013 年で何と 235（個人、法人を含む）も存在したが、2021 年には 85 となり、2022 年には半減し、46 のみとなっている。

マカオ改定ジャンケット規制の概要



- 複数のジャンケット企業との取引可能(最大数は年毎に規定)
- DICJ に対し預託金供出義務(適格性認証費用、法的義務履行担保、罰金等充当)
- ジャンケット企業、コラボレータによる違法行為の場合、連帯責任
- ジャンケット企業との契約は DICJ 認可の対象
- 在マカオ株式会社要件(50%以上の株式はマカオ居住者)。個人は不可。
- 最低資本金規定(MOP10Mill)
- 単一コンセッション事業者とのみ営業が可。
- 経営者・職員等利害関係者は DICJ による廉潔性審査の対象。
- コンセッション事業者の一定区画独占の禁止。コミッション契約を通じ第三者との協力禁止。収益分担契約の禁止。顧客預託金受領禁止。コラボレータ上限数規定(毎年改定)
- 賭博負債保持禁止、適切な財務基盤義務。コミッション上限設定(経済財務省が毎年取り決め)
- 廉潔性を審査し、新たに免許の対象とする
- マカオ居住者(21 歳以上、自然人)である義務

- ✓ 尚、コンセッション事業者にとり **VIP** 顧客や **VIP** 対応ビジネスが無くなるわけではない。コンセッション事業者自らが中国本土ではない香港・台湾・韓国・東南アジアの富裕層を誘致し、与信を与えることはできるし、社内のマーケティング部隊を動員し、誘致顧客の対象をシフトするのだろう。中国人富裕層に対しては、彼ら自身が何等かの手法で中国外に資金を持ち出すことができれば、対応は可能かもしれないが、中国内での直接的な誘客はできず、かなりセンシティブな顧客層になってしまう。マカオのカジノ事業者自体は、富裕層 **VIP** 重視から、一般顧客 (**Mass**) 重視、カジノ外のアメニティの充実化等に戦略的方向性を変えていくのであろう。一般顧客層 (**Mass**) は今後とも増えるだろうが、**Premier Mass** と呼ばれる中間的富裕層の一部 (5-10%) も少額ではあるが与信 (クレジット) をベースとした顧客でもあり、これも市場とし

て喪失するリスクはありうる。中国本土の顧客を効果的に誘致できなくなることはコンセッション事業者にとってはかなりの痛手になるが、利益面では利幅の良い一般顧客層の拡大によりリカバリーできる可能性が高い。

- ✓ マカオ市場では今後何等かの形でカジノ事業者、ジャンケット、VIP 富裕層の関係性が再構成されることになりそうだ。一方、対 VIP 富裕層への対応の本質は、最小単位は個人でこれができることにある。組織ではなく中国本土の個人と海外にいる個人がつるんだとすれば、個人間の貸し借りを摘発することは限りなく難しくなる。昔に戻り、組織ではなく、個人間で、闇ないしは裏世界で違法行為である金銭の貸し借りをする主体がでてきてしまうのは避けられないかもしれない。組織としての従来のジャンケットは市場から退出したところで、限りなく、個人ベースで違法行為を継続する主体が生じてしまうリスクは今後とも存在する。

ジャンケット撲滅の動きは、これらに強く依存していた一部東南アジア・韓国等のカジノ施設の市場構造を大きく変えてしまう可能性があり、ことマカオだけの問題にはならない。もっとも、中国政府の厳格な摘発にも拘わらず、中国富裕層 VIP 自体が無くなるわけではなく、彼らの国外への旅行・移動・支出も無くなることはない。中国政府のマカオに対する方針も当面は現状維持だろう。今後新たなアプローチで VIP 市場が再構成される可能性はゼロではないし、何らかの形で富裕層を助けるサービスがまた生まれるのかもしれない。もっとも本質的な問題は、一つの国でありながら二つの制度が存在し、こちらでは違法、あちらでは合法という前提で、双方で人の移動・交流もモノ・カネ・情報の移動もある程度自由にできる状況にある場合、必ずどこかにループホールが生じてしまい、かつ問題も生じてしまうことにある。解決の方法は、一つに収斂することだけだろうし、将来的には必ずそうなる。こうなると一国二制度も壮大な虚構にすぎないのかもしれないと思えてくるのだが考えすぎであろうか。

トバクとバクチはどう違う

世の中には似て非なる言葉というものがある。トバクとバクチはその好例だろう。どちらもギャンブルを意味する言葉として、同じように使用される。英和辞典では **gambling** の訳として、「トバク、バクチ」と並んでいたりする。しかし、トバクとバクチは異なるものである。トバクは漢字で賭博である。「賭」は賭けるという意味だが、博は何だろう。「博」はバクチの博だ、と答える人もいるだろう。そう。バクチを漢字でどう書くか、と聞くと博打と答える人が多いかもしれない。パソコンなどに内蔵されているカナ漢字変換ソフトでも博打と出てくるので仕方がないのだが、これは誤りで、ほんとうは博奕と書く。そして実のところ博奕はバクチとは読まない。これも慣用読みである。正しくはバクエキと読む。

では賭博と博奕はどう違うのか、ということになるが、まず、賭博は一つの言葉ではない。賭け事と博奕（ばくえき）を合わせたものが賭博である。経世済民を略して経済なのだが、すでに経済という言葉が一般化しているのと同じようなものである。では賭け事と博奕は何が違うのか。自分が関わらない、未確定のことがどうなるかについて、複数ある選択肢から一つを選ぶのが賭け事であり、自分がすることで選ぶのが博奕である。例えば自分で当たりを決めないくじや、自分が走らない競馬は賭け事で、自分がするマージャンやパチンコが博奕である。他人が振るサイコロの目に賭けるのが賭け事で、自分が振るサイコロの目に賭けるのが博奕か、というとこれは少し違う。サイコロは自分で目を操作できないのが前提だからである。

博奕をバクエキと読むのは前述したが、バクチをパソコンで漢字変換すると博打や博奕が出てくる。これは慣用として広く使われているからで、国語的には誤りなのである。奕という字は漢和辞典で引くと、エキと読む。チではないのだ。美人局をツツモタセと読んだり、流石をサスガと読んだりするのと同様、その漢字の本来の読み方ではないのである。

その博奕だが、これも一つの言葉ではない。博と奕を合わせた言葉である。博は六博の略で、奕は奕棋の略である。六博は古代の中国にあった 2 人用のゲームである。日本では「リクバク」あるいは「リクハク」と呼んでいる。正方形の盤の上で、それぞれ 6 個の駒を持ち、サイコロを振って駒を進めるゲームである。中国の古代遺跡からはいくつかの六博の盤が出土している。また、2 人の人間が六博をしている像も複数出土しており、古代には広く行われたことが知れる。いくつかの文献資料に遊び方らしき記述があり、ある程度の遊び方は判明しているのだが詳細は不明のままである。それでも何人かが類推したルールを発表している。盤の上でサイコロを振って駒を進めるところから、競走ゲームだとい

う見解もあるし、駒を動かして敵の駒を取ると勝利という記述が見ついているところから、サイコロを振って駒を進めながら相手の駒を取り合うゲームではないかという見解もある。

六博の博という字だが、一人6個の駒を持っていることや、サイコロとし



図1 六博をしている人

(後漢時代の遺跡から発掘された陶製の俑 (メトロポリタン美術館蔵))

て6本の棒型サイコロを振るところから、博は駒か棒型サイコロの事だと推察できる。中国の後漢時代の学者、邯鄲淳(かんたんじゅん、132～220頃)が記した『芸経』というゲームを紹介する書籍には「博」の項に「六箸十二棋」とある。棒型サイコロは6本で、駒は2人合わせて12個あることから、棋は駒のことと考えられる。その六博をすることを「博を打つ」といい、博を打つ人を博打(はくう)ちと呼んだのである。これが詰まって博打(ばくち)と読むようになった。だからバクチ打ちというのは馬から落馬するのと同様、重複した表現なのである。バクチはギャンブルではなくギャンブラーのことだったのである。六博はギャンブルゲームではないので、正確に言えばギャンブラーではなくゲームプレイヤーのことである。

奕棋(えきぎ)は碁のことである。碁はボードゲームの駒を意味すると書いたが、囲碁では駒は碁石である。碁のことを昔は碁という漢字であらわした。碁の駒、今でいう碁石が木を用いたからであろう。後に石を用いるようになり、碁という漢字の下部の木を石に替えて碁という漢字になったのである。碁の下部の木を左に持ってくると棋という漢字になる。両者は同じでボードゲームに使う駒を表す文字なのである。象棋、陸戦棋、闘獣棋、飛行棋、軍棋など、ボードゲームを指す中国語はほとんどが〇〇棋という表記を用いる。奕は大きいという意味である。縦横19本の線を持つ盤で行う囲碁は盤上遊戯の中でも最大のものといってよい。この字をつけて呼ばれるのは当然のことであつたろう。



図2 闘獣棋

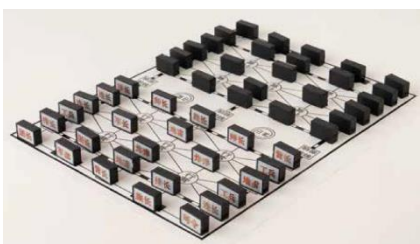


図3 陸戦棋



図4 飛行棋

したがって、もともと棋と碁と碁は同じ意味である。江戸時代やそれ以前の文献で将棋のことを将碁と記述してあるものがいくつも見つかっている。将棋と碁のこと、と思ってしまいそうだが、棋と碁が同じように使われていたことを知っていれば、不思議でも何でもない。そして将棋を将碁と記述するのは、つい数十年前まで行われていたのである。

囲碁は今でも遊ばれているが、六博はかなり古い時代に滅びてしまったようである。しかし、博奕という言葉はずっと使われている。六博がなくなった後、博奕ということばが六博と囲碁を表すのか、一般的なゲームを意味するのか、ギャンブルを意味する言葉として使われたのかは区別が難しい。例えば孔子（紀元前 552 または 551～紀元前 479）とその弟子たちの言行録である『論語』には、

子曰、「飽食終日、無所用心、難矣哉！ 不有博奕¹者乎、為之猶賢乎已。」（孔子は言った、「腹いっぱい食べて一日中何もせず過ごすようでは、（まともな人間になるのは）難しいだろう。博奕というものがあるが、これらをするほうがまだ何もしないよりはましだろう。」

という文章がある。この場合、博奕がゲームでもギャンブルでも意味が成り立つため、どちらか特定できない。ちなみに『論語』は邦訳が多数出版されているが、多くは博奕を「すごろくと囲碁」と訳している。翻訳者が六博を知らないのか、知ってはいるが読者が六博を知らないのかわかりやすい双六にしたのか、どちらかはわからないが、おそらく前者であろう。『論語』以外にも、博奕という言葉が登場するが、六博と囲碁の意にも、ギャンブルの意にも解釈できるため判別がつかない。

ただ孔子の編纂と伝えられる『春秋左史伝』には、

「今、甯子視君、不如弈棋、其何以免乎。弈者舉棋不定、不勝其耦。」（今、甯子が主君を扱うさまは囲碁以下であり、（災難は）免れないだろう。囲碁を打つ者が（石を）挙げたのに（打つところが）定まらないのでは相手に勝つことはできない）。

という表記があり、この「弈」は明らかに囲碁を指している。また孔子より後の孟子（紀元前 372 頃～紀元前 289 年）の言行録『孟子』には、

「今夫弈之為數、小數也、不專心致志、則不得也。弈秋、通國之善弈者也。」（あの囲碁という技などは大したものではないが、専心努力しなければ上達しないものだ。弈秋（碁打ちの秋）は国中に知られた囲碁の名人である。）

というものがあり、ここでも奕は囲碁を指している。したがって、孔子や孟子の時代では、博奕は六博と囲碁を指すと考えられる。拡大解釈をしてもボードゲーム一般という意味であり、ギャンブルとは考えられない。しかし、六博や囲碁でも金品が賭けられることが多かったろうから、ゲーム＝ギャンブルのように解釈されるのはやむを得ないだろう。

日本でもっとも古いゲームの記録は中国にある。唐の時代（618～960）に書かれた『隋

¹ 日本では一般に奕の字が用いられるが、中国では元々の字である弈が用いられる。

書』という本がある。唐の前の王朝である隋の時代（607～618）についての本だが、そこに東夷伝という章がある。隋の東側の国々についての記述である。その中に倭国条、つまり当時隋が倭と呼んでいた日本についての条項がある。当時の日本についての記述がされているが、遊びについては「倭人は碁博、握槊、樗蒲の戯を好む」と一行だけ書かれている。これを解説している書籍では、碁博は囲碁のこと、握槊は盤双六のこと、樗蒲はサイコロのゲームのことだとしている。だが、先に示したように、碁はボードゲーム、博は六博のこと、と考えると、碁博が囲碁かどうかは非常に怪しくなる。ただ六博が紀元前で消えてしまったことを考えると、7世紀の中国では博の文字が六博のことではなく、ゲーム一般を指す言葉となっていた可能性は考えられる。当時のボードゲームでは囲碁が代表的であったと考えられるが、であれば弈棋という表記にしたのではないだろうか。

そして樗蒲がサイコロのゲームというのはもっと怪しい。というのは、江戸時代に「ちょぼいち」というサイコロを1個振るギャンブルゲームがあったのだが、これと混同している可能性が高いからである。つまり「ちょぼいち」はサイコロ1個を振るゲームであるので、それでは「ちょぼ」というのはサイコロの意だろう、と誤解してしまった学者が樗蒲をサイコロと解釈したと考えられるのである。



図5 『五木経』

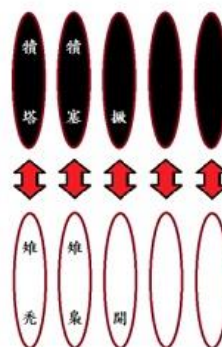


図6 中国の樗蒲のサイコロの模式図

中国では樗蒲は5つの2面サイコロを振るゲームであった。サイコロは紡錘形で5つのうち2つには一方に子牛を意味する犢という文字、もう一方に雉という文字が書かれている。別名を五木といい、宋代の『樗蒲経』や『五木経』という書籍には、振って出た役の名称と点数が記されている。樗はニワウルシ、蒲はガマという植物であり、これでサイコロを作ったことが語源という説という説と、インドにチャウパーというゲームがあり、この言葉と発音が似ているので当てられたという説がある。チャウパーはパチシとも呼ばれ、欧米の会社がこれを改変したルーダーというゲームは現在でも遊ばれている。パチシはボード上でサイコロを振って駒を進める競走ゲームである。

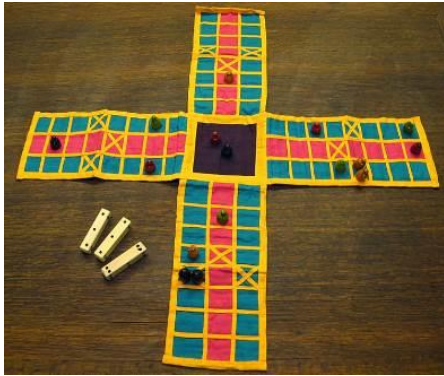


図7 パチシ

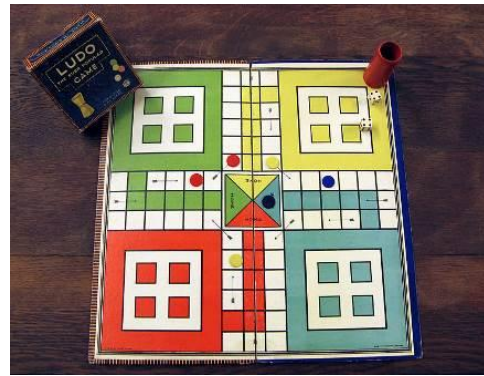


図8 ルードー

ところで朝鮮半島にも樗蒲（ジョポ、저포）が伝わっている。こちらは碁盤のような盤と、四本の棒型2面サイコロを振る競走ゲームである。朝鮮半島の樗蒲はボードゲームで、サイコロの表面は黒で文字はなく、裏面は白で、2本に犢、2本に雉という字が書かれている。また朝鮮半島の樗蒲の盤は18×18のマス目のある碁盤用のものだが、左側が白、中段が上から黒、黄、赤、右側が青と塗り分けられている。サイコロも裏面はすべて同じで、表面は2本に犢、2本に雉という字が書かれている。なぜ朝鮮半島の樗蒲の盤と賽がこのように変化したかは解明できていない。



図9 韓国の樗蒲のサイコロ

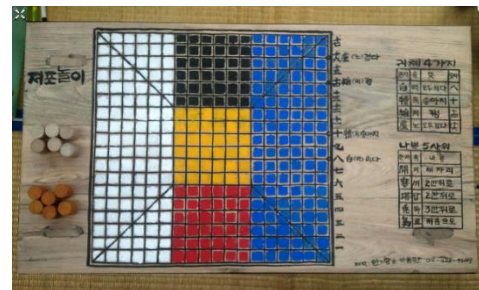


図10 韓国の樗蒲の盤と駒
(右側の表は、賽の目の解説)

朝鮮時代初期の政治家・作家の金時習（キムシスプ、김시습、1435～1493）の作『萬福寺樗蒲記』（マンポクサチョポギ、만복사저포기）では、主人公の梁生（ヤンセン、양생）という男が、萬福寺という寺で、伴侶を得るために仏像と樗蒲の勝負をする場面がある。そこでは樗蒲を一振りしてすぐに勝ちという結果を出している。したがってここでの樗蒲は盤を用いて駒を進めるようなゲームではない。この時代の樗蒲は中国と同様に棒型サイコロのみで、盤を用いるものは朝鮮半島に伝わってからできたのと考えられる。棒型のサイコロは世界各地で見つかっているが、現在も朝鮮半島で行われているユンノリというゲームでも4本の棒型2面サイコロが使われていることから、樗蒲はユンノリの先祖でないかと考えられる。

日本のゲームは中国から伝わったものと朝鮮半島から伝わったものがあり、『隋書』にある樗蒲がどちらかは不明である。ただ『隋書』が中国で編纂された以上、日本のことを語った人物は中国の人間であろうから、この「樗蒲」は中国のものである可能性が高い。そして複雑なことに六博は、その形状がインドのチャウパー（パチシ）とも、朝鮮半島の樗蒲とも、そして今でも朝鮮半島で遊ばれているユンノリというゲームとも似ており、これらと関連性があると考えられている。つまりは、これらのゲームはインド→中国→朝鮮半島と伝わっていったと考えられる。

平安時代に作られた日本最古の辞書である『和名類聚抄』には、遊戯具の項に「樗蒲」という項目があるのだが、「かりうち」というルビが振られ、

「兼名苑に云う。樗蒲（チョボ）、一名は九采。〔内典に云う。樗蒲の和名は加利字知。〕」という解説が付けられている。兼名苑と内典は中国の書籍である。また樗蒲をカリと呼ぶのは、朝鮮半島での樗蒲の賽を振った呼び方の一つである。そして中国・朝鮮半島ともに樗蒲のサイコロは5本だが、ユンノリは4本であり、サイコロが9というのも謎である。

江戸時代には「ちょぼいち」というゲームが遊ばれるようになった。これは6面立方体の通常のサイコロ1個を振り、1～6のどの目が出るかに賭けておくという非常に単純な賭博遊戯である。サイコロを1個使うからちょぼいちということであろう。日本では、いつの間にか、ちょぼという言葉がサイコロを意味するということになってしまった。これは樗蒲がサイコロのゲームだと解釈していたためだろう。

日本で書かれたゲームについての最古の記録については『日本書紀』の天武天皇の14(681)年9月の条に、「辛酉、天皇御大安殿、喚王卿等於殿前、以令博戯。（辛酉の日、天皇は大安殿（内裏の正殿）におでましになり、王卿らを前に召して博戯をされた」（宇治谷孟訳））とあるのが最古とされている。解説の施されている『日本書紀』を読むと、これは賭博をさせた、あるいは行ったと書かれており、盤双六と断定している者もいる。ほとんどの文学者は、博戯＝賭博ゲームと解釈している。隋書にある碁博・握槊・樗蒲を囲碁・盤双六・サイコロと考え、そのいずれかと考えたが、囲碁や盤双六は賭博として行われることは少なく、サイコロは通常賭博として行われるので、サイコロと判断したのではないだろうか。だが筆者は賭博という意味の博戯をさせたのではなく、ゲームという意味の博戯をさせた可能性があること、囲碁や盤双六も賭博として行われることがあったこと、などから一つには決めがたいと考えている。

その8年後の、持統天皇の3(689)年には「禁断双六（双六をいさめやむ）」という記述がある。天武天皇の14年に行われた博戯が盤双六なら、8年後に禁止されるのは少々おかしい気がする。8年の間に賭博として広まってしまった、あるいは、持統天皇は女性なので賭博が嫌いだった、などという説があるが、天武天皇の14年に行われたのが盤双六ではなかったと考えれば自然というものではないだろうか。

言葉の意味は地域や時代によって変わる。他地域の言葉、古代の言葉を現代やその他の地域・時代の言葉で解釈してしまっている例は、この賭博や樗蒲以外にも数多くみられる。特に以前はゲームの専門家がいなかったため、ゲームに詳しくない者たちが考えたことが、そのまま使われていることが多い。ゲームに関する事柄にはまだまだ誤りが多いのである。

「イカゲーム (squad game)」と「オタク」文化

韓国と日本を行き来しながら両国の社会文化を比較することは、筆者にとってアミューズメントである。先日、道頓堀の電光板で流れる「イカゲーム」の映像を見て、ゲームやギャンブルについて普段から考えていたことを語ろうと思い付いた。

本ドラマは、昨年秋 Netflix で配信された韓国作のもので世界的に注目を集めた。同社視聴率の 46 日連続 1 位と加入 94 カ国での 1 位で 1 億世帯以上が視聴したと言う。同社の「ブリザートン」や Amazon プレミアムビデオの「ゲームオブドローンズ」の人気も超え、ウェブダウンロードの急増により同社の株価が大きく上がったようだ。コロナパンデミックの影響があったものの、非英語圏の作品としては驚く成果であると思われる。

全 9 編の構成は昔遊びをモチーフにした「サバイバル・デスゲーム」に参加した多重債務者 456 人中の 1 人が賞金を獲得する内容で、わかりやすいルールに命をかけて必死になった青緑色のユニフォームの出演者、ゲームに負けた者を処刑するピンク色の警備員、子供の遊び場を思わせる広々とした空間で繰り広げられる多彩なシーンと、さらに舞台裏にこうした過酷な状況を楽しむ陰險な欧米人の資本家らを出演させ、現代社会の構造的矛盾を指摘する様なメッセージに世界の視聴者は共感したと思われる。

評論家らは、その成功要因について韓国的特性のコンテンツであると言うが、筆者は日本の文化コンテンツと融合したものと思って



道頓堀の電光板



イカゲームの昔遊び

いる。日本の漫画アニメの「賭博黙示録カイジ」、「神さまの言うとおり」、「ライアーゲーム」、「バトル・ロワイアル」、「アリスインボーダーランド」をモチーフしたもの、オリジナルとは多少異なる演出にした。主人公の場合は、ギャンブル依存症のカイジと似ているが、洞察力のない運の良い人物として描写し、ビギニングゲームは「ダルマさんが転んだ」の韓国版「ムクゲの花が咲いた」で、女形の巨人を殺傷兵器の演出になっている。

デスゲームの場合は、昔遊びで「面子」、「ピー玉遊び」、「型抜き」、「綱引き」、「飛び石の橋」などである。殆どが日本から伝わったもので、もう韓国に定着した子供の遊びとして中高年の視聴者の思い出を刺激し、一気に続けて見た人が沢山いる。今後のシーズン 2 に、ビギニングゲームを「ハナイチモンメ」の韓国版「家になぜ来たの」と「ゴム飛び」、「コマ回し」、「馬つぶし」などが見られると思われる。

一方、筆者には「笑ウせえるすまん」の喪黒福造さんの様子が思い出された。「イカゲーム」の初回に、バツイチの主人公が母親からもらった娘の誕生日のお祝い金を競馬に注ぎ込んで負けてしまい、また高利貸しに自分の臓器を売る状況に追い詰められる。

この日の夕方、地下鉄の構内でスーツ姿のセールスマンと出合って「メンコ」をする。負けたらビンタされ、勝ったらお金をもらう単純なルールで、主人公としては失うものがなく損することもない。手元にお金が入ってくると、セールスマンがもっと賭けるゲームを提案する。



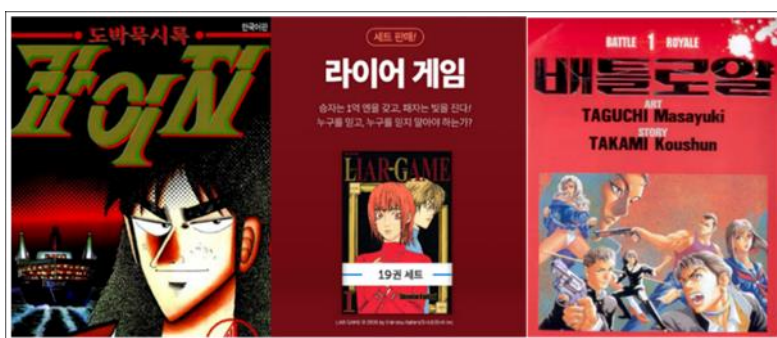
イカゲームと笑ウせえるすまんの名刺

このシーンが喪黒福造さんを思い出させた。1990 年代初頭のこのアニメは、深夜に放映された重い内容だったために、筆者の記憶に未だに鮮明に残っている。絶望に陥った主人公はスーツ姿のセールスマンから名刺をもらって、自分の人生が希望通りに変わるが、やりすぎた時には事件が起きる。セールスマンとの約束を守らなければ誘惑に陥る前よりもっと悪くなる、いつも同じパターンである。これは、老子の「足るを知れば辱しめられず、止まるを知れば殆うからず（知足不辱、知止不殆）」でアニメから学ぶとは思わなかった。

「イカゲーム」でも、ギャンブル依存症の主人公がセールスマンから名刺をもらって躊躇するシーンがよく似ている。しかし、強運の勝利者は何故か巨額が手に入ったのに、金銭欲求が全く消えて勝ったお金は母親と弟に任せたまま旅に出るシーンでドラマが終わった。筆者はふっとギャンブル依存症の治療法

として少なからず勉強になると思った。もちろん、最初からこうした誘惑の名刺をもらわないことを念頭に置くことが大切である事は言うまでもないだろう。

こうした演出に、「イカゲーム」の監督は自ら、サバイバルジャンルの日本の漫画アニメから影響を受けたと言う。年齢からみたら韓国の「オタク」世代ではないかと筆者は思う。当時、韓国社会での漫画アニメは子供たちの物と見なされていたために、翻訳された日本の漫画アニメの影響を受けたマニア層が生まれ、増えたと思われる。



賭博黙示録カイジ・라이어게임・バトル・ロワイアル

こういう風に、韓国でも「オタク」文化が作られて行ったが、本来の意味と異なるスタイルとなり、漫画とアニメの間に位置付けるデジタル漫画の「ウェブトゥーン (webtoon)」という新しいジャンルが生られた。今や韓国の文化コンテンツとなり、日本にも逆流する現象が見られると言う。つまり、2000年代初頭の「コンシューマー」から「クリエイター」になり、従来にない新価値をつくる専門家集団となったのである。

韓国では「オタク」を「トクフ」と呼ぶ。誰もが日本の影響であることを否定することはない。特殊な分野の専門家を称する言葉で、本来の用語と異なる社会現象が見える。漢字の「お宅」を韓国では「徳厚」と書き、「徳が厚い人」の意味として肯定的イメージがある。また、「オタク」の「オ」は数字「5 (オ)」で普通レベルのマニアに「オ・トクフ」、専門レベルのマニアに「10 (シプ)」で「シプ・トクフ」と呼ぶように細かく分けている。今後、「100 (ペク)」の「ペク・トクフ」、「1000 (チョン)」の「チョン・トクフ」も現れるかも知れない。

「本物オタク」の場合は、「チン (眞)・トクフ」、「チン・トク」、「キング (King)・トクフ」、「ワン (王)・トクフ」と呼び、テレビの芸能番組に出演し社会内の肯定的なインフルエンサーとして活躍している。さらに、若い世代で見られる一つの社会現象がある。今まで、政治に無関心な 20 代女性層の「政治・トクフ」の象徴的集団の出現である。今年春の大統領選挙でその存在が明らかになった。今後、政治 이슈のキャスティングボートを握って政治構造に変化を持たせる新しいパワー集団となりそうだ。因みに、数年前の日本の衆議院選では漫画

アニメのマニア層が一般より投票率が高く、「政治・オタク」のことばが使われた。

最後に、筆者には「イカゲーム」から両国の「オタク」と「トクフ」文化の融合が見えた。「オタク」は、コミュニケーション能力に劣ると思われがちであるが、類い稀なこだわりと集中力を発揮して上手く発信することによって、こうした層がもっと広まれば、今までなかったアミューズメント文化ができると思っている。

カンナレージョのジェアとアレックス～離日後のあるゲーム作家との交流～

1. ヴェネツィアのバールで

1994 年の 1 月。僕はヨーロッパをひとりで旅していた。大学 4 年生の、いわゆる卒業旅行。宿は予約せず、鉄道乗り放題のユーレイルパスを日本で買って、ミラノに入った。デイパックひとつで、ひとつ星かふたつ星のホテルを泊まり歩く、軽い荷物の旅。

ヴェネツィアでは、サンタ・ルチア駅から人の流れにあわせて歩いている時に見つけたホテルティントレットに泊まった。カンナレージョ地区にあるこのホテルは、いまでは 3 つ星の立派なホテルに改装されているけれど、当時は窓枠もぐらぐらする感じのひとつ星のホテルだった。窓の外には、運河の水面が見え、少しよどんだ水の匂いがした。

「リーブロ？（空いていますか？）」

近くにあるバール。午後のお店は混んでいた。サングラスをかけた白髪のおばあさんの隣の席があいていることに気づき、僕はそうたずねた。

「ドウゾドウゾ」

日本語が返ってきて、僕は驚いて聞いた。

「どうして日本語ができるんですか？」

話してみると、日本に住んでいたことがあるという。久しぶりに日本語で話せるのが嬉しそうで、好きな食べ物の話だとか、今でも朝日新聞を読んでいるだとかいう話をした。彼女は「ジェア」と名乗った。本名は「Gertrude」で、英語読みだとガートルードだけど、この名前は嫌いらしい。

「ガー！」と喉を鳴らして首をふった。

旦那さんの話になり、何をしているのかたずねたところ「ゲームデザイナー」だという。それもデジタルではなく、カードゲームやボードゲームのデザイナー。

彼がアレックス・ランドルフだった。僕はその頃、アレックスのことは知らなかった。ジェアと仲良くなり、無邪気に「遊びに行ってもいいですか？」と聞いた僕に、彼女は自宅の住所をメモして渡してくれた。「ヴェネツィアで 2 番目に大きな運河の側です」と。

カンナレージョ 1039。青錆のついたボタンを押すと、上のほうでブザーになる。しばらくすると、ジーッと動作音がして、ガチャンとロックが外れる音がする。重い木のドアを開けると階段があり、二階にあがる。「ドウゾドウゾ」とジェアが迎えてくれる。



ジェアとアレックス (1994)

緑のフレームの窓から、白い光が差し込み、ソファとテーブルを照らしている。ザ・ビートルズのベストアルバム『1』がかかっていた、と思ったのだけれど、このアルバムの発売は2000年だから、他のアルバムだったかもしれない。ジェアは朝日新聞を持ってきて、「この意味が分かりません。どういうことでしたか？」と聞いてきたりした。

彼女は日本語をかなり話せて、僕が英語を話そうとすると「なぜ英語をしゃべりますか？あなたが英語をしゃべると私は日本語の勉強ができません！」と言って怒った。

2. アレックスのスタジオ

「アレックスのところに行きましょう」と言われて、少し離れたところにある彼の仕事場に行った。たばこの匂いが染みついた石畳が、街頭に照らされて光る小道を歩く。小さな渡し舟に乗って、川の対岸にわたり、また小道を歩いていく。確か小さな教会が側にあった。部屋に入る。

たくさんのゲームが本棚に並ぶ部屋で、眼鏡をかけた、大きな体、大きな手の人が、テーブルで小さな何かを持ち、何かをじっと考えている。

「コンニチハ」だったか。「コンバンハ」だったか。アレックスは日本語で挨拶してくれたはずだ。でも彼は、ジェアほど日本語は話せなくて、彼と話す時は僕の拙い英語を通じてだった。「ドウモ」「アリガトウゴザイマス」「オゲンキデスカ？」「アアソウデスカ」という感じ。

彼は日本のタクシーで、運転手さんの話に「アアソウデスカ」とだけ答え、乗るときから降りるときまで話を聞き続けたことをいたずらっぽく話した。「自分は彼が何を言っているのかまったく分からなかったけれどね」と。

並んだゲームの中には、『Dr.スランプ』のにぎやかな絵が入ったものもあった。日本のゲームメーカーに依頼されて考えたものらしい。

ヴェネツィアで、ボードゲームやカードゲームを考えることを仕事にして、暮している人がいる。そのことにまず驚いたし、なんていいんだ、と思った。

日本には、将棋や囲碁を勉強するために来ていたらしい。「中原ハ元気デスカ？」と聞かれ、「あの、名人ですよ？お付き合いがないのでよく分かりませんが」というような会話をした。

「さみしくなったらいつでも遊びに来てください」というジェアの言葉に甘えて、ヴェネツィアにいるあいだ、僕は頻繁にランドルフ邸に出かけた。日本から持ってきた将棋盤と将棋の駒が置いてあり、ジェアはその駒をととても大事にしていた、ゲームが終わるたびに最初の形に並べ直し、駒を落としていたりしていないかを確認してから袋にしまった。

ジェアと僕との将棋は「いい勝負」で、ふたりの対戦をアレックスはちらちらと見ていた。有段者のアレックスから見ると、こどもがじゃれあっているような感じだったのだろうか。彼と対戦することはなかった。

いっしょにゴンドラにも乗った。観光用のゴンドラではなく、ランドルフ家の自家用ゴ

ンドラ。水色のボディに赤い水玉模様があるカラフルな木の船だった。日本でもよくあるボートと違って、ゴンドラは櫂が1本しかない。しかも前を向いて漕ぐ。ジェアが漕ぎ方を教えてくれたのだけれど、なかなか前に進まない。ふらふらと水面をかき回すだけになってしまうのだけれど、ジェアやアレックスが櫂を使うと、魔法のようにまっすぐ船は前に進むのだった。運河を出て、サンタルチア駅につながる線路を眺めながら、3人でゆらゆらと船にゆられていた。

ヴェネツィアを離れるときに、アレックスは『ツイクスト』をプレゼントしてくれて、そこにサインをしてくれた。大きなボードゲームを持ち歩くのは大変だろうから、と、日本に郵送してくれるという。「チャオチャオ」と何度も言って、ふたりとハグして別れた。

3. 宙をまうアイデアを捕まえる

日本に帰った僕は編集の仕事をはじめた。ジェアからは定期的に手紙が届き、僕も手紙を書いたり、頼まれた「将棋世界」や「囲碁世界」を送っていた。特に彼女が欲しかったのが「日本のひめくり」で、一日一枚のカレンダーはなかなかイタリアでは手に入らないという。年末になると、彼女に送るのが通例だった。

英語を勉強するのにいい小説はあるかな？という僕に、ジェアがくれたのは、フレッド・ウルマンの『REUNION』だった（邦題『友情』集英社刊）。第二次大戦前の、貴族の青年とユダヤ人医師の息子である私の友情と別れを描く作品。ふたりの住んでいた部屋の近くにもユダヤ人街があったけれど、ジェアがどんな気持ちでこの本を読み、僕にすすめてくれたのかは今でもよく分からないでいる。



スタジオでのランドルフ（1997）

それから、ヴェネツィア・ビエンナーレなどにあわせて、僕はヴェネツィアを度々訪問することになる。そのたびにジェアとアレックスに会った。アレックスに「仕事はどう？」と聞くと、いつも「ディフィカルト」と言い、「アイデアーズ！」と宙に視線をさまよわせながら、小さな虫をつかまえるようにアイデアをつかまえるふりをした。かなりブラックなジョークを言っていたはずだが、もう思い出せない。

僕が見せたもので、アレックスが大笑いして喜んだものがふたつある。ひとつは、僕が作った「パワーブック」。当時、AppleがPower Bookというノートパソコンを出していたのだけれど、その高価なマシンを僕は買うことができなかった。そこで黒いルーズリーフのバインダーを横に使って、りんごのマークを手書きし、カバーを開くと画面とキーボード（の絵）があらわれるようなものを自作した。トラックパッドのところにポストイットが貼ってある。アレックスに「This is my Power Book」といって画面を開き、「Window,

open!」と言ってポストイットを画面に貼ると、体を揺らしてむせるように笑った。

そしてジッパーを使ったネクタイ。「ネクタイって締める時に左右で長さが違ったりするのが面倒だよな」と思った僕は、真ん中につけたジッパーをひきあげるだけで締められるネクタイを「発明」した。それをヴェネツィアに持って行き、いっしょにいったレストランで「こんなのを考えたよ」と見せたところ「私はもう何十年もネクタイをしたことがないけれど、そのネクタイはしめたいと思う」と言ってくれた。

日本に戻った僕は、黒い布とジッパーを買って、手縫いでジップタイを作り、イタリアに送った。ずいぶんたって、ジェアから写真が送られてきた。黒いジャケットを着た正装のアレックスが、ジップタイをしめて笑っている写真。80歳の記念のイベントでつけてくれたそうだ。

アレックスと最後にあったのは2003年。体調を崩したアレックスはヴェネツィアの大きな病院に入院していた。ジェアといっしょに面会し、「具合はどう？」と聞いた。

「医者には私の内臓をぜんぶとってしまったよ。だから悪いところはどこもない」と彼は笑った。その頃はやっていたPDA（電子手帳）の小さなカメラで、みんながいっしょのところを撮った。ジェアは「写真は嫌い。特にフラッシュが嫌い」と言っていたので、それまでほとんど写真は撮っていなかったのだけれど、この時に撮った動画をその場でみせると「私たちはずっとここにいます」と言って、微笑み、涙ぐんだ。

2004年にアレックスは亡くなった。ジェアに日本から電話した時「アレックスは死にました」と彼女は声を震わせた。

僕がサン・ミケーレ島にあるアレックスのお墓に行くのは、2007年になる。友人のトゥルーリ・オカモチェクが僕の人生に現れ、「これはきっとアレックスが天国から教えてくれたゲームなんだ」と、六角形のカードゲームを作り始めるのは、この時からだ。『Rocca（ロッカ）』と名づけられ、完成したゲームをジェアに見せた。「私にはよく分からないけれど、いいと思います」と言って、彼女は微笑んだ。



ネクタイをつけるランドル



Rocca

執筆者紹介

美原 融 株式会社美原融事務所 代表取締役

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

岡本 零 ライター・エディター

『IR＊ゲーミング学会ニューズレター』No.44

2022 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