

ギャンブリング * ゲーミング学会 ニュースレター No.14

Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.14

[記事]

ギャンブルと法律<第14回>

大都会のど真ん中にあるインディアン部族カジノ

美原 融 1

「ゲーム脳」との付き合い方

松村政樹 5

デザインとアミューズメントとの関わり

孫 聆範・谷岡一郎 8

森内VS羽生の名人戦七番勝負とコンピュータ将棋の進化

古作 登 16

韓国カジノ産業への提言

梁 亨恩 20

「ごいた」に見る伝承遊戯の復興

高橋浩徳 23

もうひとつの将棋「中将棋」

岡野 伸 28

[掲示板]

31

第5回シンポジウムが開催されました

第6回学術大会および総会の予定

年会費の納入について

大都会のど真ん中にあるインディアン部族カジノ
(カンザスシティー/7 番街通りカジノ)

カンザス・シティー7番街通りは米国カンザス州で二番目に大きな都市であるカンザス・シティーのダウントアウンのど真ん中にある。2008 年 1 月 10 日、ここに総工費 2000 万^{ドル}で昔のスコットランド教会を改造した3階建のスロットマシンカジノがオープンした。7thストリートカジノという。スロットマシンカジノとは、機械ゲームのみを設置し、テーブル・ゲームを提供していない、いわばパチンコパーラーの如きものと形容した方が良いのかもしれない。もともと表からはちょっと理解できないが、このカジノはかなり変わっている。この大都会のど真ん中にある土地は何とインディアン部族(ワインドット部族、Wyandotte Nation)の居留地となっており、カジノ自体も部族が所有し、運営するカジノになる。かつまた部族本来の居留地はカンザス州ではなく、オクラホマ州にあり、かかる背景からこれを州外・部族カジノ(Out of State Indian Casino)ともいう。またこのカジノは連邦IGRA法¹上、クラスIIIではなく、クラスIIの部族カジノ²になることがその特徴で、設置されているのは通常のスロットマシンではなく、クラスIIのスロットマシン 450 台³になる。話が単純でないのは、このカジノ施設をオープンするまでにこの部族はあれやこれやで 11 年の法廷闘争を実施してきたことにある。自らの居留地の外に新たに居留地を設けるということはそんな単純な話ではないのだが、2003 年にこの部族は部族の墓地が本来ここにあったという理由により、すったもんだのあげく、ダウントアウンにあるこの土地を信託地として取得し、何とここに移動式モービルハウスを設置、暫定的なスロットカジノ施設をオープンしてしまった。2004 年当時のカンザス州知事は州警察に対し、強制撤去を

¹ 米国先住民ゲーミング規制法 (Indian Gaming Regulatory Act)

² クラスIのゲームとは伝統的な儀式や社交的な賭け事で部族の占有管轄権になり、部族独自の判断で自由にこれを施行できる。クラスIIのゲームは胴元が顧客と対峙するカードゲームを除いた、ビンゴ、プルタブ等のゲームで部族の管轄権となるがIGRA法の規制の対象になり、連邦先住民ゲーミング委員会の監視を受ける。クラスIIIのゲームはその他すべてのゲーム種でカードゲーム、スロットマシン等を含むが、これを実施するためには州政府との契約的合意が必要で、州政府はこの枠組みの中で収益分担の権利を得て、監視に関与できる。本格的なカジノとは、クラスIIIのゲームを提供できる施設になり、クラスIIの場合には州政府同意は不要だが、提供できるゲームは限られる。

³ まことにややこしいが、クラス II のスロットマシンとは、ネットワークベースのビンゴオッズに顧客同士がかけあう仕組みの機械で、個別機械に乱数発生機があるスロットマシンとは根本的に異なる機械ゲームのことをいう。最も、顧客にとり表面的には通常のスロットマシンと大差ない。IGRA 法は賭博種を機能的に定義しており、技術の進展により、このクラス分類が崩れることは全く想定していなかった。クラス II のゲーム施設は、部族の裁量権の範囲内で設置できるためスロットマシンに限りなく近い機械を提供できれば、州政府の同意なしに、スロットパーラー的なカジノを実質的に開設できることになる。

命じ、152 台のゲーム機械と現金 50 万ドルを没収するに至り、部族と州政府の間で本格的な法廷闘争が始まったということになる。この戦いは、完全に終結したとはいえないのだが、法律上の問題を乗り越えて、2008 年初頭に部族は本格的なスロットカジノをオープンしてしまった⁴。

さて、そもそも部族居留地とは、連邦政府内務大臣が部族の申請により、部族を受益者として、部族が居住するための特別区域として、信託の対象とした土地になる⁵。白人の奢り、先住民族に対する差別ということもあったのであろうが、歴史的かつ政治的な理由から、その過半は僻地としかいえない人里離れた場所にしか設定されていない。1970 年頃までは先住民部族は貧困の極みにあり、米国民の中で最も貧しい層に属していた。これら部族の困窮を救う一つの政策的手段が 1988 年の連邦法 (IGRA 法) で認められることになった居留地で営まれる部族カジノでもあったわけである。これは連邦政府が信託した土地 (居留地) においてのみ、かつ 1988 年 IGRA 法制定以前の居留地においてのみ可能という前提でもあった⁶。だからこそ、部族カジノとは僻地に存在する。僻地であるが故に、来訪顧客にとってのアクセスは限定され、全ての部族カジノの事業採算が良いわけではない。ところが上記 1988 年 IGRA 法には例外規定⁷があり、この例外規定を法的な根拠とし、新たな土地を購入した上で、内務大臣許可を得て信託に付すことや、何と居留地域外の大都市や大都市近郊の土地が、本来部族の土地であったとして、係争を起こし、この結果として、内務大臣特別許可を取得し、この土地にカジノを設置しようとする奇策が一部に生まれた。法律の抜け穴 (ループホール) を利用するようなもので、連邦政府が拒否できない表面的な理屈づくで申請し、法廷闘争をしながら、交渉によりこれを取得することを意味する。この行為を米国では居留地ショッピング (Reservation Shopping) という⁸。大都市のど真ん中に部族居留地がある日突然生まれ、かつそれがカジノを設置するための土地であるということは本来的にはありえないのだが、このどう考えてもあり得ないことが、法律の抜け穴的にできてしまっていることが米国の現実になる。既に全米で問題が生じた地域は 14 ヶ所以上ある。勿論、全てが実現したわけではなく、係争中の案件や部族が放棄した案件もあるのだが、うまくいった例もある。

⁴ 当初のトレーラーハウスが摘発を受けた時の映像と、2008 年新たに開業した際のビデオが映像ニュースとしてネット上公開されている。<http://www.kmbc.com/news/15025749/detail.html>

⁵ 先住民居留区とは IGRA 法 2703 条 (定義) によると、「(A) 先住民保留地域内のすべての土地、および、(B) 先住民部族もしくは先住民個人の利益のために合衆国が権原を信託されているか、あるいは、先住民部族もしくは先住民個人が、合衆国による移転の制約に従って権原を保有し、先住民部族が統治力を及ぼす土地」になる。

⁶ IGRA 法第 2719 条は禁止行為を規定し、「款 (b) において規定されている場合を除き、本法による規制の対象となるゲーミングは、下記の事項が該当する場合を除いて、本法 [1988 年 10 月 17 日制定] の制定日後に、先住民部族の利益のために長官に信託された土地においては行われぬものとする」と定義している。

⁷ IGRA 法第 2719 条 (b) が例外規定になり、下記内容を定義する。「款 (a) は、下記の場合には適用されないものとする。(A) 長官が、先住民部族に加え、近隣の他の先住民部族当局者を含む、該当する州ならびに地方の当局と協議後、新たに取得された土地のゲーミング施設は、先住民部族ならびにその部族員にとって最善の利益となり、周辺地域社会に悪影響をもたらさないと判断する時 (ただし、ゲーミング活動が行われることになる州の知事が長官の判断に同意した場合に限る)、または (B) 下記の事項の一部として、土地が信託される時。(i) 土地請求の解決、(ii) 連邦政府の承認手続きに基づき、長官が承認した、先住民部族の初期の保留地、または、(iii) 連邦政府の認可を再び受ける、先住民部族の利益のための土地の返還」。

⁸ Reservation Shopping 101, Heidi Mcheil Staudenmaier, Anne Bishop, Gaming Law Review Volume 9 Number 5 2005

上記の実例をみてみよう。この初めはオクラホマ州のワインドット部族⁹がカンザス州、カンザス市の中心部にある既存の歴史的施設とこれに隣接する1/2エーカーの土地を、この土地に歴史的な部族の墓地が存在したという表向きの理由で、1996年に取得したことにある。部族は当然これを居留地とみなし、連邦政府の信託に供出した所、何とこれが認められてしまった。部族の隠れた目的はこの土地を利用し、部族カジノを開設することでもあった。一方、州政府は、都会の真ん中に部族カジノ等もつてのほかというスタンスをとった。部族が偽計により、不当に連邦政府資金を取得し、本来認められるべきでない目的のために、土地を取得したとして、土地所有権を喪失させる法廷闘争をただちに開始。部族が、これを無視し、トレーラーハウスで仮スロットカジノを開業したところ、知事は施設の強制撤収を実施し、お互いがお互いを提訴する終わりの無い法廷闘争に至ったものである。2007年10月、連邦政府第10巡回裁判所(The 10th Circuit Court)は州政府による提訴は部族の為に連邦政府が土地を信託に付した後になされたもので、既に連邦政府は州政府の訴訟からは隔離されており、連邦法廷は裁判管轄権を保持しない旨判示し、法務省と同意の上で州政府提訴を却下した。

一方2007年、カンザス州議会は、4つの州政府所有リゾートカジノや競馬場にスロットを併設できる法律を2007年に可決¹⁰。この動きを見て、部族は直ちに施設の改築に着手、2008年1月よりカジノ施設を開場して現在に至っている。部族は州政府とは敵対しているのだが、ややこしいことに、一方では、カンザス市当局とは手を握り、部族と市当局との間で収益分担契約を締結。その変わり市政府は、警察、消防、ユティリティーの供給などの市サービスを提供し、近隣の無料駐車場を顧客に提供することになった。市との契約は、同時にゾーニングを採用し、公共安全に配慮し、施設建築基準をその他の市施設と同様に適用する前提となっている。ワンドット部族は「全ての訴訟には勝ち、我々を妨げるものは何もない」旨、表明し、市との合意を梃にしながらかつ州政府とは相変わらず睨みあいながら、予定通り施設を改築し、実際に施設をオープンしてしまったわけである。カンザス州検事総局はデンバーにある第10巡回上訴裁判所(10th Circuit Court of Appeals)に対し、カジノに対する連邦訴訟を棄却した2007年10月の判定を覆すべく上訴した¹¹が、この先どうなるかは良くわからない。

話が単純でないのは同様の事例が全米のあちこちに生じてしまっていることにある。一部部族はニューヨーク、イリノイ、カンザス、ニュージャージー、ペンシルベニア、オハイオ、カリフォルニア、アリゾナ、テキサスなど居留地から離れた大都会や、州を超えて別の州の土地を要求するなど様々な手法を駆使し、僻地ではなく、より収益の高いカジノ設置場所を求め、法律上の根拠を探しながら行動しつつある。多くの場合、かなりいかがわしいわけで、裏にきな臭いデベロッパーが存

⁹ 生半可でないのはこの部族は、オクラホマ州ではしっかりと部族カジノを所有、運営し、部族企業も保持している。これが別の州の土地権益を主張し、土地を取得、部族居留地にしてしまった事例になる。

¹⁰ 2007 Kansas Gambling Law

¹¹ 州政府の主張は、単純手続き議論という技術論で本件を処理する議論は正しくなく、11年間も無視して何でいまさらタイミングなのかということになる。

在、部族に訴訟を起こさせ、ロビー活動を支え、後刻収益を分担する約束のもとに、訴訟や土地取得の全費用を負担したりする。その手法は、何らかの歴史的根拠をもとに土地の根源的所有権を連邦政府や州政府あるいは民間土地所有者に要求し、訴訟を起こすわけである。例えば「200年前に祖先から白人が奪取したこの土地は、本来は我々の土地」という具合。あるいは訴訟を起こす前にこれを交渉のレバレッジとして都市近郊に代替土地を準備させ、無理やり居留地にしてしまい、連邦、州政府を説得させてしまうなど、いやはや何でもありの様相になってしまっている。¹²州政府や地域社会から反対が起こり、大騒ぎになるのが常だが、一方では地域の反対にもかかわらず、なぜか？知事が部族を支持したり、地域の上院議員が賛成に回ったりして、怪しげな政治的ロビーイングが行われた形跡も一部にはある。ほとんどの場合、部族の試みは訴訟で失敗するのだが、冒頭の部族の如く、うまくいってしまう場合もある。あるいは州知事と妥協し、何らかの土地権益を取得したケースもある模様だ。あきらかにこれではIGRA法の趣旨に違反し、連邦政府の部族施策にも反する。米国上院の資源委員会並びに上院原住民部族問題委員会にて、部族並びに部族ではないデベロッパーによるかかる行為を禁止する法案が検討されてはいるが、まだ実現には至っていない¹³。

IGRA 法は、原住民部族を経済的に救済したという意味では政策的効果があったが、全ての部族がその恩恵を受けたわけではない。経済的困窮者に対する救済策は利権化し、この利権が巨額のキャッシュを生み出すために、法の抜け穴を探して、経済的利権を取得する米国企業がでてきたということになる。契約社会では一見精緻で完璧に見える法律も、抜け穴があり、表面的なロジックでは拒否できない言いがかりが成立することもある。これが現代社会における法治国家の現実でもあるのだろう。行政府の裁量権が支配する我が国では、法は簡素で、行政府の法解釈や運用で全てが決まるため、米国の事情はちょっと信じられないし、かかる事象はまず起こりえない。もつとも行政府による法律の一方的解釈で、何が違法で違法でないかわからなくなる我が国の如き状況も問題なのだが。

¹² 例えば、殆ど冗談に近いのではないかとも思うが、コロラド州のオクラホマシャイアン・アラパホ部族は、2004年に連邦内務省に対し、デンバー並びにコロラドスプリングの全ての土地 2700 万エーカーは本来部族の土地であったとして権利を要求。この要求を落とす代わりにデンバー飛行場の近郊にラスベガススタイルのカジノを開発する許可を申請する交渉を開始した。当然のことながら連邦、州政府から猛反発をくらい、実現などしていないのだが、2003年の時点で、民間デベロッパーがデンバー飛行場の東に 500 エーカーの土地を部族の居留地をつくるために先行取得したという事実が発覚した。全てのシナリオと法廷闘争の資金拠出はデベロッパーが支出したのであろう。

¹³ 2005年第109議会参考提示法案(IGRA法を改正し、居留区以外の地区での部族ゲーミングを禁止する法案)
<http://www.reservationsshopping.net/PomboDiscDraft.pdf>

「ゲーム脳」との付き合い方

松村政樹

「テレビゲームのやりすぎによる、ゲーム脳の危険性が指摘されています。ゲームは一日30分までにしましょう。」4年ほど前、私の子供が通っていた幼稚園から配布された文書に書かれていた文言である。「ゲーム脳」という言葉自体は職業柄、すでに知っていたものの、学会だけではなく、一般の人々に対してこれほどインパクトを与えていたことを初めて知った出来事であった。

ゲーム脳とは、日本大学教授の森昭雄教授が2002年に「ゲーム脳の恐怖」（生活人新書）で提唱された同氏オリジナルの用語である。すでに耳にしたことのある方も多いと思われるが、念のため、同書に沿ってゲーム脳とは何かを概説しておこう。

テレビゲームをしている最中の被験者の前頭前野（判断力や情動抑制を司る）の脳波を測定してみると、痴呆者（ここでは原文に沿って用語を使用している）と似た波形を示すことを発見したという。このことはすなわち、前頭前野の働きが低下しているということであり、このような状態を「ゲーム脳」と名づけたのである。同書では、そのことから推論を進め、ゲーム中に前頭前野が不活発であるということは、意欲の減退が著しくなり、いわゆる「キレやすい」子供に育つ可能性があるという警鐘を鳴らすのである。

「ゲーム脳」というネーミング、および「テレビゲームによる子供の意欲低下、行動抑制力の低下」というショッキングな研究報告により、主に教育界においてゲーム脳理論が注目されることになる。

しかしながら、直感的に「ゲーム脳」理論には、納得しがたい点がある。なぜなら、日本においてテレビゲームが本格的に普及し始めたのが1983年の「ファミリーコンピュータ」からであるとすれば、当時10代だった子供は現在35-45歳になっている。言い換えれば、現在45歳以下の人には多かれ少なかれテレビゲームの影響を受けているはずである。ゲーム脳なるものが本当に存在するならば、現在の中高年層に何らかの問題が起こっても良さそうなものだ。そのような疑問を覚え、「ゲーム脳の恐怖」を詳しく読むと、不正確な研究方法、事実誤認などのさまざまな問題点が見られる。その一例を挙げてみると

- ・18 ページにおいて「校内暴力の急増」とされているが、それを裏付けるデータは全く示されていない。
- ・28 ページに「テレビゲームばかりで育った子どもの10年後、20年後は体が弱く、周りに気配りできない」とあるが、前述したように1983年から25年が経過している現在の中高年に、体が弱く、気配りできないという特徴が見られるという根拠は無い。
- ・80 ページにはβ波の増加、すなわち前頭前野が不活発になることが、あたかも悪いといわんばかりの主張も見られる。しかし、はたしてそのことが悪いと言い切れるのか。痴呆者と同じ、というが、言い換えればリラックスしているという

ことではないのか。

・101 ページでは「ゲームはテンポが速く、思考の入る隙間が無い」から良くないというのだが、実際にゲームをプレイすればわかるように、思考の入る隙間が無いゲームなど、ごく一部に過ぎない。いろいろと考えなければ先に進めないゲームの方が圧倒的に多い。

・194 ページには「ADHD の原因にはゲームのやりすぎも含まれる」という著しい事実誤認が見られる（後天的に ADHD に「なる」ことは、ありえない）。

同書を「研究書」として見れば、全くナンセンスな記述が多いと思われる。しかしながら同書の読者層が教育関係者あるいは子育て中の父母だとすれば、研究手法などに疑問を抱くよりも、「医学博士」「大学教授」としての著者の主張を鵜呑みにしてしまうこともありえるだろう。また、これは私見にすぎないが、「ゲームは危険」という同書の主張は、子供がテレビゲームをすることを快く思わない人には、受け入れられやすいものだったのかもしれない。

「前頭前野の活動低下は痴呆症にも見られる」この主張が、どれだけ読者をミスリードしてきたかは、以下の疑問点をあげることで理解していただけるだろう。

- ・「ゲームをしている時の脳波と、将棋をしている時の脳波は似ていると書かれているが、ゲームは危なくて、将棋は大丈夫なのか」
- ・「ゲームをしている時の脳波は、リラックスしている時の脳波と似ているので、ゲーム中は単にリラックスしているだけではないのか」
- ・「同書では、ゲーム脳になってしまった際に、お手玉や散歩などで劇的に回復するという例を挙げられている。お手玉や散歩ですぐに回復するものなら、ゲーム脳に対してさほど危機感を持つ必要はないのでは」

同書の問題点をこと細かに列挙するのが本稿の目的ではない。冒頭に挙げたように、「ゲームをやりすぎるとゲーム脳になる」ことが、すでに「一般常識」として広まってしまったことに、テレビゲーム業界を研究対象としてきたものとして危機感を感じるのである。このように、ゲーム脳なる概念が無批判に広まる弊害として二点を挙げておきたい。一つは、言うまでも無くテレビゲーム業界のイメージダウンである。ゲームをやらせると、子供がキレやすくなる、と聞かされて、父母がゲームを制限あるいは禁止することは充分にありえる。

もう一つは、昨今マスコミ報道でしばしば語られる「子供の意欲低下」「キレやすい」という社会現象が仮に本当だとしても、その原因を安易にテレビゲームに求めたところで、何の解決にもならないからである。いわば「魔女狩り」としてテレビゲームを排除することで、却って原因究明が行われにくくなってしまうこともあろう。

テレビゲーム業界としては、「TV ゲーム悪玉論」が起こるのは毎度のこと、と認識してい

たのかもしれないが、正面からゲーム脳理論に反論することもしてこなかった。そのことが、より事態を悪化させたのかもしれない。ただし、「凶悪な罪を犯した少年はテレビゲームの影響を受けた可能性」を繰り返し報じるマスコミに対して、業界としても自主規制を働かせようという姿勢はアピールしている。

例えば、業界では2002年にCERO (Computer Entertainment Rating Organization) を組織し、それぞれのゲームの内容に、どの程度青少年に影響を及ぼす項目が含まれるかをAからZまでの5段階にレーティングしている。以下の区分があるが、区分される程度については審査員の判断・印象に左右されるため、基準については明記されていない。

A：全年齢対象 B：12歳以上対象 C：15歳以上対象 D：17歳以上対象

Z：18歳以上のみ・・・これは有害図書指定されるので、事実上18歳未満の人へは販売禁止となるため、ゲームソフトの売上は大幅に落ち込むと予想される。

私は、テレビゲームは無害だ、と主張したいのではない。今のところ、テレビゲームが子供の発育にどういった影響を及ぼすのかは明かにされていない。そうである以上、テレビゲームをとりあえず排除しておけば事足りるという姿勢ではまさに「糞に懲りて膾を吹く」ことになりかねない。

テレビゲームが子供に悪影響を及ぼすのを心配するなら、一度一緒にゲームをしてみたらどうだろうか。一緒にプレイすることで、自分の子供がどのようなゲームに興味を持っているのか、親として見せたくないシーンがあるのかどうか分かるだろう。そのうえで、好ましくないとと思われる表現があれば、禁止するなり制限するなりすればよいのではないかと考えている。

近年、Wiiなどのゲームをはじめとして、ゲームを通じて家族あるいは友人とコミュニケーションをとることの楽しさを前面に押し出すCMが見られる。じじつ、子ども達がゲームを通じて遊ぶことがあたりまえのようになってきた現在、ゲームは新しいコミュニケーションの形態として捉えても良いのではないだろうか。

デザインとアミューズメントとの関わり

孫 聆範・谷岡一郎

デザインには、「人の生存の為にデザインをする」という概念が密かに存在している。こうした概念を19世紀末に考えたのは、W・モリスである。初期の彼の考えには、物作りにおける人間の有機的な関係(共同体)や総合性が、機械を背景にした産業社会において断片化されてしまったという思いが背景にある。そして物と人間との関係をギルドの技術者(現在のデザイナーに当たる)によって総合化し、共同体として結ぼうとしたのである。これらの対象相手は主として「民衆」であったが、それは実現せず、対象は金持ちに止まった。(図1)

主に「民衆」を対象にして実現したのは、ドイツ工作連盟(Deutscher Werkbund)である。ドイツ工作連盟は、1906年、ドレスデンで第3回ドイツ工芸展が開催されたのをきっかけに、ドイツの産業育成を目指し、1907年、ミュンヘンで結成された団体として、W・モリスと同様、近代社会にふさわしい芸術と産業の統一を構想した。



図1. ウィリアム・モリスと彼の作品(燭台、1861年)

しかし、1914年から1918年にかけて戦われた第一次世界大戦(World War I)は、ドイツ工作連盟にとっても大きな転換点となった。

デザインの視点から見ると第一次世界大戦は、国民総力戦で鉄道網が中心となった戦争であった。

戦術的に攻撃側の歩兵部隊が徒歩でしか前進できないのに対し、濃密な鉄道網を持っていたド

イツやフランスは、防御側に立ったときには圧倒的に速い速度で予備兵力を集結させることができたのである。つまり、スピードである。

もう一つは、従来の兵士達だけの戦争が国民を巻き込み、女性や子供も労働力として使うためには、軍備や生活用品などを効果的に設計をしなければ成らない。つまり、効率が良い生産のための規格化、合理化などにより大量生産を図ることであった。



図 2. バウハウスの Manifesto と 1933 年ナチスによって解散させられた当時の新聞記事



図 3. Colt SAA- コルトシングルアクションアーミー(Colt 1873 single action army) またはコルトピースメーカー(Peacemaker) は西部開拓時代に大きい人気を呼んだピストルです。米陸軍の依頼で、コルト社の早期開発者であるチャールズ B.リチャード(Charles B.Richards)とW.メイスン(W.Mason)によって 1872 年に開発され、1873 年に納品されました。以後多様な見物で開発されて民間市場にも販売が始まりました。1873 年から 1893 年まで米陸軍に 37,000 挺が納品され、1941 年生産が終わるまで民間市場に販売されたぶんまで計算すれば、総 370,000 挺が生産されたと伝えられています。

敗戦に終わったドイツの再建の問題を抱いたドイツ工作連盟の活動は、実際の問題としてデザインを通じ、規格化されたアパートを作り、衛生設備として洋式便器、食卓を始めキッチンの労働効率上昇化など、労働標準化を実現し、より早くドイツの再建をしようとしたのである。

こうした考えは、同じドイツ工作連盟の会員であったグロピウスも当然持っていて、1919 年に芸術学校バウハウスを設立した際に「効率が良い生産のため規格化、合理化などから大量生産へ」という概念を取り入れた。そのバウハウスは 1933 年、ナチスによって解散させられたが、量産のためのプロトタイプ(原型)作り、それらによって近代的な「平等」という観念を結び付けて、同じ物を供給された「民衆」の誕生という「モダニズム」の影響は全世界を及ぶことになる。〈図 2〉その中でもアメリカは、より早く大量生産のシステムを確立した。むしろ産業革命があったヨーロ

ツパより早かったため、大量生産のシステムを「アメリカ的システム」と呼ぶことになったほどである。

アメリカでの大量生産技術は 19 世紀半ばまでさか上るが、大量生産のための工作機械産業に結び付いたのは皮肉なことに武器であった。フリントロック式の鉄砲とリヴォルヴァー式のピストルである。〈図 3〉

この「フリントロック式の鉄砲はジョン・ハンコック・ホールの考案によっている。ホールは精度の測定法と生産の管理を徹底させることで、部品類の交換性を実現したのだ。1824 年に作られたフリントロック式の鉄砲は、1000 丁を分解した部品を集めて無作為に各部品を取り出して組み立ててもきっちりと合うように作られていたという。この生産システムは、結局、ウィンチェスターやレミントンなどによって改良されていった。また、コルトのリヴォルヴァー式のピストルも、交換部分を精密化し単純化した点で、フリントロック式の鉄砲と同様であり、発明後数十年間マニュアルタイプの武器の標準となった。こうした兵器の技術は、南北戦争の後、自転車、ミシンそして、自動車などの日用品の生産に結び付いていった。」¹という。

当時、アメリカは開発途上国であって、ヨーロッパと比べ技術的には遅れていた。しかし、「アメリカ的な大量生産システム」は、物の質に関する問題では無く、あくまで量であった。その理由でアメリカは二つの世界大戦に勝利したとも言えるのである。その両大戦の時代はデザイン史の中で最も大事な時代の一つで、マシン・エイジと呼んでいる。中でも、1920 年代から 1930 年に掛けての時代は、機械が日常生活の中へと浸透していった時代であった。

近代デザイン史で考えるなら、「機械と速度に魅惑されたイタリア・未来派、機械と生産力とそのメガロマニアクなイメージのロシア・アヴァンギャルド、機械の目と自動性に意識したダダ」²などがこの時期に誕生したのである。〈図 4〉〈図 5〉

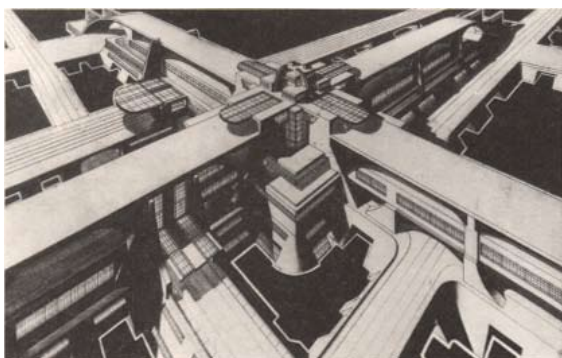


図 4. 未来派のクララーリの作品〈エアターミナル・ビル、1931 年〉

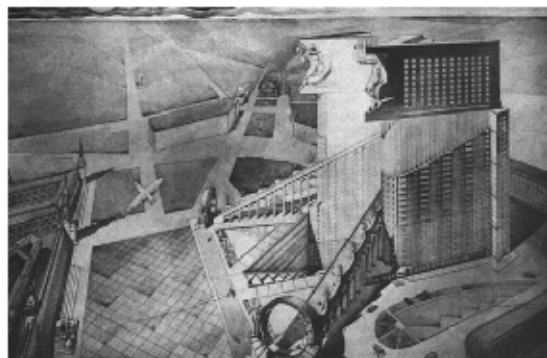


図 5. ロシア・アヴァンギャルドのメーリニコフの作品〈重工業人民委員会、1934 年〉

1 柏木博、『デザインの 20 世紀』、pp.53-54、日本放送出版協会（東京）、1992

2 柏木博、ibid.

この時代のマシン・エイジの大きな特徴をW・ベンヤミンは「複製技術の時代」と捉えていった。「複製技術」によって『芸術』の概念が大きく変貌し始めたことに着目し、『複製技術の時代における芸術作品』の中で、機械テクノロジーが伝統の領域から人々を引き離し、私たちの生活環境の中からアウラが失われていったことを指摘していた。しかし、一方では、新たなアクチュアリティを生み出し、「現代の危機と人間性の革新と表裏一体をなすものである。今日の激しい大衆運動もこれと無縁ではない。」³とも指摘している。正しく彼の言うとおりで、柏木博も次のように指摘している。「1930年代後半はファシズム、社会主義、そしてアメリカのデモクラシーというイデオロギーが、機械的なテクノロジーを前提とした自らの社会環境の未来像をめぐって相互に闘争することになる。その結果、イデオロギーの闘争はデザインの闘争となって展開されることになる。」⁴

デモクラシー(democracy)の訳語には、国家の主権は法理上人民にあり(民主主義)、あるいは国家の主権の活動の基本的目標は政治上人民にあるべし(民本主義)というふたつが考えられる。民本主義の内容としては、政権運用の目的は特権階級ではなく人民一般の福利にあり、政策決定は民意に基づくべきと考えている。

この「人民」が、アメリカでは「民衆」となり、「大衆」に変わって消費社会をリードすることになった。そのアメリカ「大衆」の消費のシンボリックなものが「ハンバーガー」、「コカ・コーラ」、そして「自動車」である。「コカ・コーラ」の場合、1920年代の禁酒法によりアルコールが販売禁止となり、ノンアルコール飲料としてコカ・コーラの売り上げが伸びた。第二次世界大戦中アメリカ兵に人気のコカ・コーラは軍需品に認可され、政府出資で世界の60ヶ所に製造工場が建設されたのである。戦後、コカ・コーラはドイツからヨーロッパ全土に広まり、世界的な商品ブランドとなったことに象徴されるように、アメリカのデモクラシーは誰にも手に入れられる「即物的なもの」から「平等」へと概念が変化する。

「ハンバーガー」の場合、アメリカが自動車社会へと変貌した後、1940年にカリフォルニア州サンバーナーディノで始まった。ディックとマックのマクドナルド兄弟(Richard and Maurice McDonald)により、マクドナルドが始められた。特に「スピード・サービス・システム」のキャッチフレーズと、工場式のハンバーガー製造方法、そしてセルフサービスの仕組みにより、第二次世界大戦後の1948年以降に有名になった。つまり、機械的で大量生産の標本的な存在である。

「自動車」の場合、「ハンバーグ」や「コカ・コーラ」より強烈なインパクトは、それが国の基幹産業であることだ。つまり、自動車産業は、今日ではアメリカにおけるもっとも大きな産業の一つとして「自動車製造業だけで80万の労働者が雇用されている。新車展示会、中古車の処理場、ガレージ修理工場、そしてサービス・ステーションなどを含めると、自動車関連産業で働いている人は、250万にも達する。鉄鋼、ゴム、石油、ガラスといった主要産業は、もっぱら自動車産業の成長とともに発展し、今もなおそれらの産業の発展は、その生産物のもっとも重要な消費者である自動車産業に依存している」⁵と認識されるからである。自動車の発明はアメリカではなく、ドイツのカー

3 ヴェルター・ベンヤミン著作集2、『複製技術の時代における芸術作品』、晶文社、1970

4 柏木博、ibid, pp.71-72.

5 R・ブラウナー、佐藤慶幸監訳、『労働における疎外と自由』、p. 150、新泉社、1971

ル・ベンツが 1885 年にガソリン自動車を発明し、1890 年にフランスのパナール・エルヴァッソールが世界初の自動車会社を設立した。しかし、自動車の大量生産を実現したのはアメリカであった。1901 年デトロイトでランサム・E・オールジが大量生産を始めたが、本格的な大量生産を実現したのはヘンリー・フォードの T 型フォードという自動車である。〈図 6〉 T 型フォードは「誰もどこでも使えるような自動車を、誰にでも供給する」というコンセプトであった。最初に生産したのは、1890 年だが、生産ラインをベルトコンベアに切り替えたのは 1914 年である。自動車のテクノロジーの特質や製造過程から見ると異なる二つの主要な部門がある。その一つは、部品製造部門としてエンジン、トランスミッション、ボディー、バッテリー、その他の部品を作る工場と、もう一つはこれらの部品を組み立てて完全な自動車を作る組立部門、つまり、ベルトコンベアである。



図 6. フォード社の T 型フォード

このベルトコンベアという組立生産ライン方式により、フォードは価格を下げることに成功する。1910 年に 1 台 850 ドルで 2 万台を生産したものを、1916 年に、1 台 360 ドルで 60 万台を生産した。そして 1927 年に生産を中止するまで 1500 万台を生産したのである。

正しくアメリカ的なデモクラシーの標本的な存在である。しかし、一方で、組立生産ラインは、「現代産業時代における人間の機械への従属を現わす古典的シンボル」と見なされてきた。工場や人事組織については、今日的な方法で高度に集中化し、極めて大規模であり、巧妙な権限ヒエラルヒーが存在していた。

つまり、「このベルトコンベアが、規則的にかつすばやく、車を次へと個々の労働者のところを通過させる。車を完成するのに必要な何百ないし何千という個々の作業が、連続的な時間と空間の中でまとめられる。そして個々の労働者の職務は、組立部品とほとんど同じように細分化されている。高度に合理化されたベルトコンベアによる生産形態は自動車産業にもっとも特徴的な側面であり、それは世界的な賞嘆され模倣されてきた技術革新であった。この技術革新によって著しく向上した能率のために、ヘンリ・フォードは、前代未聞の一日 5 ドルという賃金を労働者に支払うことができたのであった。すなわちベルトコンベアの能率によって、比較的短い自動車産業史の中で、数億台という乗用車、トラック、バスが生産されてきた。しかもその能率は、当然の

こととして、かなりの程度、アメリカ人の生活様式を変えてしまったのである」⁶とR・ブラウナーは指摘していた。自動車中心社会である。

もう一つ考えなければならないことは、ダニエル・ベルが強調しているように、組立ラインの概念は、労働組織のすべての形態に大きな影響を与えてきたのである。⁷

組立ライン型テクノロジーは、生産工程を熟練の必要ない単純な基本的な作業内容に分割し、一つの仕事を終了するに平均時間は一分、毎時間 50 台から 60 台の車がベルトコンベアに乗って各労働者の側を通過し、労働者は一日 8 時間、400 から 480 台の車を同じ作業で繰り返すことになる。すなわち、人間とコンベアとの関係は、機械に対する人間の自由と自己統制力のための戦いでもある。つまり、ベルトコンベア・テクノロジーが労働者の労働環境を支配し、労働者の働きと選択とを決定するわけである。

機械によってセットされた仕事の速度が労働者の自律性を絶えず侵害し、心理的な面から見ると一定の憤りを感じながらも機械の速度に順応するしかない。心理的に「ラインは情容赦なく同じ速度で動くから、もし遅れた場合、それを取り戻す事は不可能になる」⁸という圧力が大変に大きな工場では、「スピードアップ」は一種の恐怖感さえも感じさせるだろう。

労働者を対象とした圧力の問題に関する調査のデータの一つにローバー調査のデータというものがある。ローバー調査では、ライン労働者とライン外の労働者との態度について直接的な比較はしていないため明確なものとは言えないものの、自動車労働者の 3 分の 1 (熟練労働者では 17% であるのに対して、自動車産業の不熟練男子労働者では 44% にも達している) は、一日の労働が終わると「大変に疲れる」と回答している。⁹ したがって、経営者は、労働者の疲労から早い回復を望み、安定的に労働者を労働させたい思いから、労働者に動機を与えることになる。当然、動機付けはお金で解決するものであった。人間の体や脳は機械のように働けない。一つのラインを一分単位で動く作業は、労働者たちの大量退職に繋がっていた。それに歯止めを掛けるために給料を上げたのである。特に 1920 年代と 30 年代初期の時代は、機械が日常生活の中へと浸透していった時代でありながらも、アノミー状態が相対的に強かった時代でもあった。

高賃金の結果、自動車産業の労働者は自ら作った自動車を買うことができたのである。当時一般労働者の一日賃金が 1-2 ドルであったのに対し、自動車産業の労働者は 5 ドルという多大な賃金であったから可能だった。毎日同じ作業、同じ動作から、つまり機械から発生した圧力感から解放される必要性があったので、そのあげく週末に自ら買った車で郊外へと足を運ぶことになる。その習慣によって週末はアウトドアというレクリエーションが生まれた。レクリエーションの言葉をよく見ると「re + creation (再 + 創造をする)」である。この創造は言うまでもなく労働である。したがってレクリエーションは労働するための再充電の機会なのだ。〈図 7〉

6 R・ブラウナー、ibid, p. 151.

7 Daniel Bell, The End of Ideology (Glencoe, Ill.: Free Press, 1960), pp.247-248.

8 R・ブラウナー、ibid, p. 168.

9 R・ブラウナー、ibid.

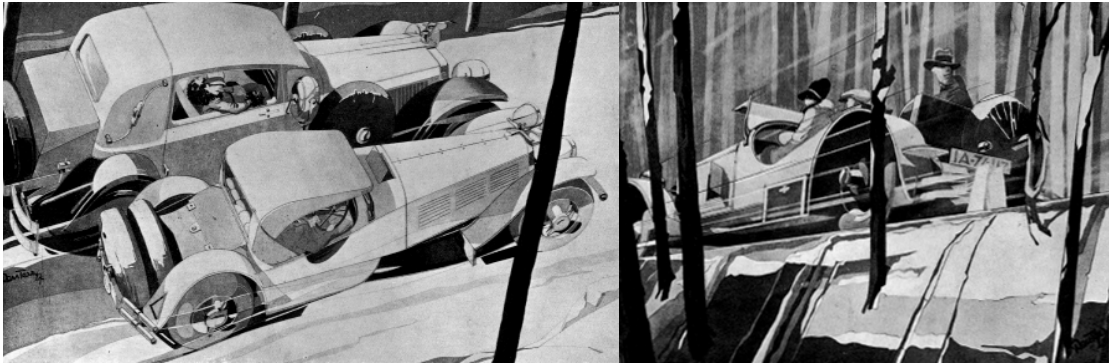


図 7. 自動車産業労働者の週末のアウトドア

この「労働するための再充電の機会」から我々は学ばなければならないものがあるとすれば、それは 20 世紀のデザインと労働の関係からの人間性の回復である。

20 世紀のデザインは、「より多くの人々の為に---」行おうという考えから大量生産し、又、大量生産を効果的に行うために規格化が生まれ、その規格化もよりリスクを無くす為に合理化が進み、デザインにおける「モダニズムデザイン」が生まれた。この「モダニズム」は、いかにも模範的で健全な言葉として祭り上げた為、「遊戯」・「娯楽」等の概念は排除されてきた。しかし、人間の本来の生き方に「遊戯」・「娯楽」は欠かせないものであって、逆に「モダニズム」によって「遊戯」や「娯楽」を進めようとする働きが始まった。つまり、人間は機械のように働くことができない。したがってどこかの「遊戯」・「娯楽」という抜け道が必要とする。その「抜け道」こそ、人間本来に取り戻すべきものであり、その「抜け道」を作ることが 21 世紀のデザインの新たな姿ではないかと思われるのである。

多くのデザイン学者は、21 世紀のデザインをポストモダン的なデザインであろうと考えている。ポストモダン(Postmodern)とは、その単語でもう現われるように「モダン以後」という意味を持つモダンの相関概念なので、モダンとの関係規定によって相反した見解が現われるかもしれない。特に、モダニズム(近代主義)がその成立の条件を失った時代において、モダニズムを批判する文化上の運動として近代の行詰りを克服しようとする動きをしたポストモダニズム(Postmodernism)は、各分野によって特有の展開をする。大半は多元主義/ 複数性、各領域の境界崩すこと、全体性または総体性に対する反発など共通的分母を基盤に展開される。ところがもう一方で、ポストモダニズムに対する概念規定は非常に多様であり、時には尖鋭に対立されたりもする。

モダニズムとポストモダニズムとの相互関連性は①継承的關係、②発展的關係、③対立的關係、④敵對的關係などに細分化されているのであるが、大きく見るとポストモダニズムとモダニズムを連続的關係で見るとか、それとも断絶の關係で見るとか、そしてこの二つの立場を受け入れる折衷的關係で見るとかで分けられると考えてよいだろう。

つまり、見方によってポストモダニズム(Postmodernism)の概念を完全に把握するとか定義するということは、たやすい事ではない。何故ならばポストモダニズムには多様さ、そして時にはお互いに矛盾的な要素(contradictory elements)らが一緒に含まれているからだ。

芸術歴史学者クルリブディルノート(Clive Dilot)は「ポストモダニズムは不確実(uncertainty)と、不安定(insecurity)、そして、疑問(doubt)に包まれている」¹⁰と言ったように、ポストモダン時代の芸術はすべての創作的な試みが可能だ。常に新しい芸術追求方式を捜すことができる。

特に、今日はハイ・モダニズム(High Modernism)の深刻さ(seriousness)に対して反発しながら、無関心(insouciance)、楽しみ(playfulness)、折衷主義(eclecticism)を追い求めている。

タイトにして緻密な形式と厳格な美学基準を持つモダニズム的なデザインとは違い、ポストモダニズム的なデザインは未完成的(fragmentary)で、折衷的(eclectic)だ。したがってポストモダニズム的なデザインは大衆文化(popular culture)を積極的に收容するが、決して高級文化(high culture)を排斥しない。つまり、大衆文化と高級文化の要素たちをお互いに混合させて受け入れようとすると同時に、デザインの範囲を拡張させて、モダニズム的なデザインの境界(aesthetic boundaries)を崩してしまうのである。

広告の映像やテレビ画面の万華鏡みたいな風景もデザインに吸収される。またポストモダニズムのアイロニー(irony)、模倣作品(pastiche)、シニシズム(cynicism)、ニヒリズム(nihilism)、そして商業主義などの特徴らがハイ・モダニズムの道徳的な深刻さを取り除くのだ。

特に、ポストモダニズム的なデザインは、かつてのデザイン学界でも文化界でも疎外された分野に対する関心を高め、今までのモダンデザインの権威と壁は崩れ、文化の爆発現象が起きると考えられる。

そうすると、今まで排除してきた「遊戯」・「娯楽」等の概念から新たな時代へと導くこともできよう。したがってアミューズメント産業は、デザイン分野の対象として再検討するべきである。

人間の本来の生き方に戻すためにも、デザインは「人の生存の為により多くのアミューズメントをデザインするべき」ではないかと考え直すことができる。

¹⁰ 김옥동, 포스트모더니즘과 예술, p.12. (오늘의시민서당 53), 1991.

森内 VS 羽生の名人戦七番勝負とコンピュータ将棋の進化

——人間同士の勝負ゆえ起きた「五十年に一度」の大逆転をコンピュータソフトで観る

古作 登

◎名人戦同様の大見出しになった、アマトップとコンピュータの対局

2008年4月に開幕した森内俊之名人に羽生善治二冠（王座・王将）が挑戦する、第65期名人戦七番勝負（朝日新聞社・毎日新聞社共催）は例年以上に注目を集めた。朝日と毎日、初の共催による名人戦七番勝負、また森内にとっては五連覇が懸かっているといったこともあるだろう。しかしなんと、いっても羽生の十九世永世名人資格獲得がかかっていることが、一番の理由だ。

時期を同じくして各報道機関で人間とコンピュータの対局も大きく取り上げられた。5月3～5日に行われた第18回世界コンピュータ将棋選手権（CSA主催）において優勝した「激指」、準優勝の「棚瀬将棋」のソフト二強がエキシビジョン対局で清水上徹アマ名人、加藤幸男朝日アマ名人のアマトップ二人に勝利。翌日には「人間の頭脳、ついに敗れる…将棋ソフト、アマ名人下す」の見出しがアサヒコムのサイトトップに躍った。

人間対コンピュータの対局は昨年春の渡辺明竜王対ボナンザ（2006年コンピュータ将棋選手権優勝ソフト）の平手一番勝負（持ち時間2時間）がTV特番でも取り上げられるほどのニュースになったが、昨年のレベルですでにトッププロを脅かすほどの力をコンピュータソフトが持っていることは明らかだった。なお「ボナンザ」開発者の保木邦仁氏と人間代表・渡辺明竜王のコンピュータ将棋に関する考えは昨年刊行の「ボナンザVS勝負脳」——最強将棋ソフトは人間を超えるか（角川oneテーマ21新書）に詳しい。

筆者は「ボナンザVS勝負脳」の編集・制作に携わり、また15年以上前から専門紙編集者としてコンピュータ将棋の進化を見続けてきたので、進境著しいソフトにいつかアマトッププレイヤーが負かされてニュースになることは予想していたし、私（いちおう県代表クラス）にとってもコンピュータソフトはよき練習相手である。それにしてもコンピュータに有利な早指し（持ち時間15分、切れると1手30秒）の一番勝負という条件で敗れただけで、コンピュータが人間を超えたかのような見出しがつくのだから、これから公開の場でコンピュータと対戦する人間には、さらにプレッシャーがかかることだろう。

◎人類の頂点が争う名人戦を、コンピュータを使い鑑賞

チェスの世界ではグランドマスターでも対局後にコンピュータを使い、自分の指し手の検討を行うことが普通と聞く。それでは人間同士の最高峰による将棋名人戦七番勝負をトップレベルのコンピュータソフト（「激指6」＝販売・毎日コミュニケーションズ）で鑑賞するとどうなるのか、試してみることにした。なお、ソフトの手を読む能力はコンピュータの性能に左右される。筆者の使用したPCは普及品ではあるが、それでも1秒間に数十万局面を読むことはできるようである（昨年渡辺竜王と対戦した高性能PC上で動くボナンザは1秒間に400万局面！を読んだ）。

今回の素材は名人戦第3局、1勝1敗で迎えたシリーズの要となる勝負である。この将棋は序盤か

ら中盤にかけ、先手の森内名人が緩急自在の指し回しで圧倒的優勢を築き上げた。図1は80手目の局面で先手の森内名人が優勢を意識していたところ。ソフトの判断も対局者の判断と一致している。

現在、市販されているソフトの多くには形勢判断機能が備わっていて、駒の損得や働き、また玉の安全度も考慮に入っていて、それらを総合した評価値を見ることができる。筆者が利用するソフトでは互角ならば0、少し有利ならば+300~500前後、詰みがあるような場合は99999（無限大）の数字を示す。経験上評価値が+1000を超えるとかなりのリードで、実戦においてもよほどのミスがないと逆転することは少ない。相当数の将棋をテストしてみた感想としては、形勢判断機能はまだ完璧ではないけれど、かなりの精度を持っているということがいえる。

【図1】後手の羽生挑戦者、涙の出るような辛抱
(80手目△7二歩の局面)



◎コンピュータは森内名人優勢を断言していた

専門誌ではないので詳細な説明は省かせていただくが、挑戦者の羽生二冠は駒損確定の上、後手を引くというプロにとっては屈辱的な手（図1の△7二歩）を選んで、勝負を長引かせる順を選んだ。この局面でのコンピュータの評価値は+1089（先手優勢）、1000点を超えているのでトッププロ同士ならまず逆転しない形勢である。

さらに数十手進んで図2が141手目の局面。図1から図2に至る間、評価値は最大+1594を示す局面もあった。すなわち、ほぼ勝ちに近いところまで森内名人はリードを広げていたのである。

【図2】 人間だからこそ起きる、うっかりミス——名人が「王手銀取り」を喫する
(141手目▲9八銀の局面)

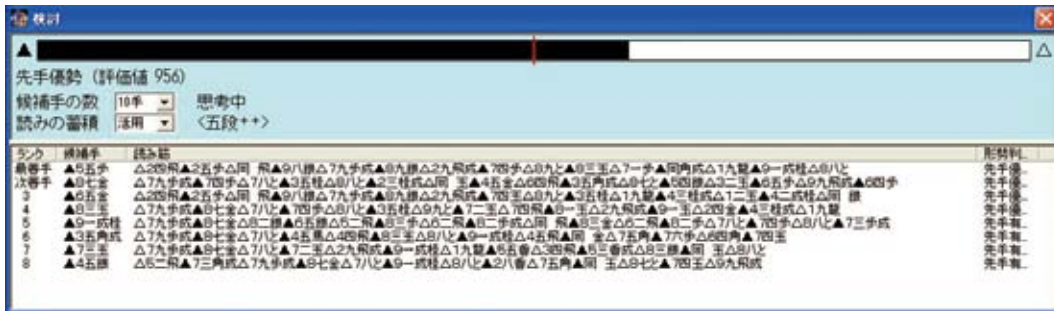


図2の▲9八銀と飛取りに銀を打った手が「五十年に一度」と言われるほどの大逆転を招いた森内名人のポカ（うっかりの悪手）。次に羽生挑戦者は7四の桂を△8六桂と跳ねる「王手銀取り」で切り返し、いっぺんに流れが変わった。図の1手前の局面をコンピュータに解析させると図3（次ページ）のような結論が出てくる。コンピュータの推奨の順は▲5五歩と飛を追ってから数手後に▲9八銀で、依然として先手優勢だった。筆者も検討してみたが、コンピュータ推奨の候補手上位いくつかを選んでいたなら、かなりの確率で森内名人が勝っていたらう。

筆者のコンピュータによる評価値は▲9八銀を着手した瞬間、+900点台（優勢）から一挙に+187（互角）の評価まで低下した。駒をただ取られるといった「ポカ」はコンピュータはまずしない。「王手銀取り」を食らった森内名人は驚いて小さく飛び上がるようなしぐさを見せた。これも人間同士の勝負だから起こりうる光景だ。

今後コンピュータが進化しても人間同士の対局の魅力が減ることは少ないと思うし、棋力の高くない人でもコンピュータの助けを借りることにより、棋譜さえあればトッププロ同士の対局がどのような状況で進んでいることを知ることはありがたい。

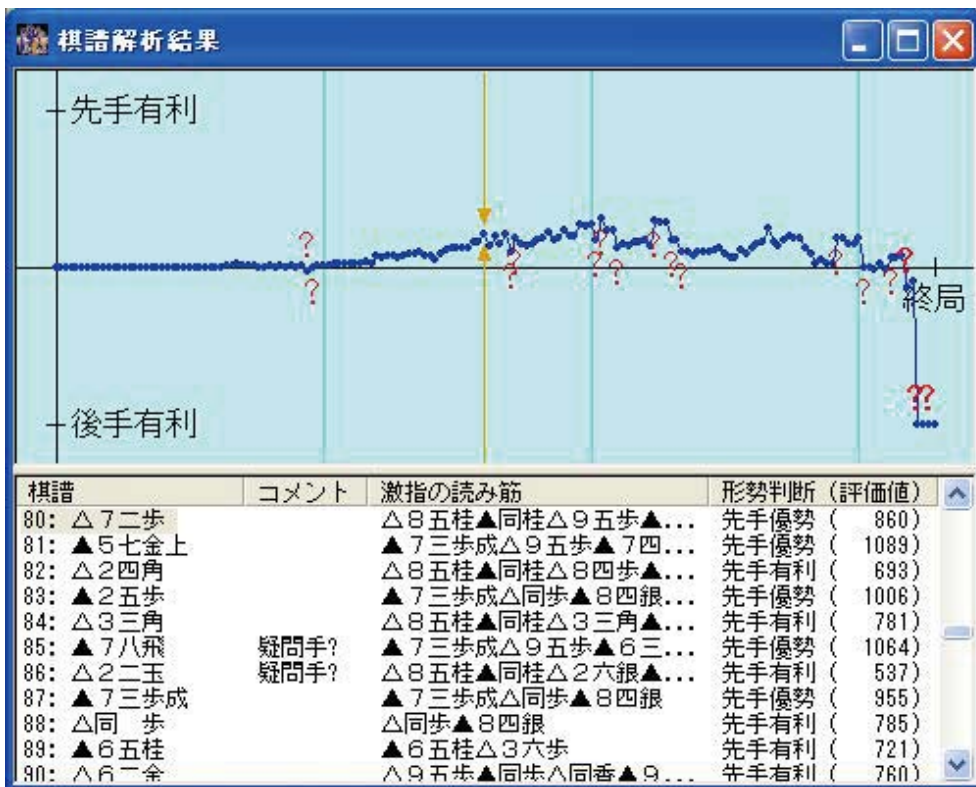
【図3】コンピュータによる現在の局面における最善手、次善手の読みリスト



◎かなり頼れるコンピュータ棋譜解析

コンピュータに最善手の解析を求めると、図3のような10手ほど先までの読み筋と、その局面の形勢が示される。検討されている手順の中には人間ではまず思いつかないようなコンピュータ独特の手が入っているのが興味深い。人間と違ってコンピュータには先入観がないからだ。図4は一局を通しての形勢判断の推移を示したもの。「?」の印はコンピュータの判断による疑問手。折れ線のように、終局直前で一気に形勢が逆転したことがわかる。好手、疑問手の判定はまだプロレベルには達していないが、今後さらに精度が高まってチェス同様検討に利用するアマ高段者やプロも増えていくだろう。

【図4】一局の形勢の動きをグラフで見る (名人戦第3局)



韓国カジノ産業への提言

—射幸産業統合管理監視委員会に望む—

梁 亨恩

熾烈な競争環境の下で韓国カジノ産業の戦略に変化が求められている。アジアでは先発国だった韓国が後発国の立場に置かれた実情にあるためだ。しかし、現実的にこれといった方策はないように見える。社会内にはギャンブル産業に対するネガティブなイメージが根強く、さらに政治的民主化プロセスを通じ、過去のように一方的な政策は歓迎されない。政策が不透明だったり望ましくない結果が予想されれば、直ぐにインターネットで社会 이슈として公論化され、はなはだしく反対集会を開き政府を糾弾したりもする。最近、米国との自由貿易協定(FTA)の結果に反対する大規模デモが広がった。十分な事前同意や情報交換なしに進められるという非難の声だ。そして、再締結を求める世論が沸騰しながら政府の立場としては米国との外交問題にまで飛び火する可能性が高く、困惑する実情だ。このような社会現象は今まで漂流されてきたカジノ産業政策にも慎重を期さなければならないと示唆する。一般的に、経済や教育のような日常生活と関連した利害関係のある政策が不満の対象になるが、経済不安に深刻な格差社会を経験した国民に情緒的に不利な影響を招く産業の政策についても反旗を翻す可能性を持つ。韓国でのカジノ政策はとりわけ雷管を持った爆弾ということである。

このような発端は 2 年前の 2006 年に遡る。韓国社会を沸き立たせたバダイヤギ(海の物語)という違法スロットマシンと、その両替の違法性が問題になった事件だ。この事件は大統領の支持する勢力が深く介入したという噂で関心が強まった。結局、胴は明らかにならないままやむやな捜査で終結したが、国民は一部の政治勢力が私益のためにギャンブル天国を作ろうとするとし失望と怒りを噴出した。この事件は韓国社会でのギャンブル産業の不透明性が胸中に深く刻印させた珍しい大型事件だった。言わば、この事件の根本的な核心問題はこうだ。大衆にギャンブル性娯楽を一般コンピュータゲーム形態の成人娯楽で許可し、全国に雨後の筍のように拡大させたという点だ。日本も遊技娯楽としてパチンコ産業を認めた形と同様である。とりわけ厳しい基準もなく短期間に渡って住宅街にも拡散させ国民感情を不安にさせた。結局、このような詰問は、関係のないカジノ産業の売り上げにも影響を与えた。株価下落も惹起させた。結果的に、これからはギャンブル産業に対するネガティブな世論は簡単には沈まないものと見られる。周辺の急変する環境に対処するという競争戦略を理由にカジノ産業政策に新しい変化を模索するのは決してやさしいことではない。

しかしながら、これからは後発国の立場でより柔軟で敏捷な競争戦略の必要とする時点にあるにも、社会情緒のせいだけにだけまわして手を離し押されてしまうべきなのか？ そうでなければ、国民を理解や説得させる適切な解決法はないのか？ 韓国のカジノ産業には大事な選択の時期が責められている。ここで、解決の糸口として最近制定された法律が思い浮かぶ。2007 年 1 月に定められた射幸産業全般を管理・監督する法案から探ることができ、法律の第 8279 号の射幸産業統合監視委員会法(以下、射統委法)がそれである。射統委法の目的は「ギャンブル産業の副作用を最小化し健全な余暇およびレジャー産業として発展、そして国民福祉の増進」である。もし、この法律が目指

したように施行できれば韓国カジノ産業の発展に大事な影響を及ぼすことは間違いないだろう。半年後の7月には射幸産業統合監視委員会(以下、射統委)をスタートさせ、委員会は国務総理の下に置き、権限に属する事務も独立的に遂行するように定めた。15人の非常任委員で構成され、ギャンブル産業の所管官庁である行政自治部、文化観光部、農林部、企画予算処、国務調整室の次官、文化観光部長官、農林部長官および宝くじ委員会委員長の推薦により国務総理が任命もしくは委嘱する。委員会の業務規定も企画から依存症まで幅広い範囲に及ぶ。

ここで、注目すべき項目がある。1項の1条の規定項目だ。すなわち、「ギャンブル産業の業種間の統合または個別射幸産業の業種の営業所数、売上額の規模に関する総量の調整が必要な場合は、ギャンブル産業関連機関と団体または個別業界などの要請による協議・調整または勧告に関する事項」だ。また、具体的な内容は大統領令に定めた。令によれば、営業所の数と売上額の規模の調整の二つに分けて説明している。一つ目は、観光振興法による営業所の数に関する総量の調整基準を、「カジノ業の健全な発展の方向と利用客の数などの市場状況を考慮し委員会が定める全国の営業所の数」と明示している。二つ目は、売上額に関する総量の調整基準を(カンウォンランドカジノを意識し)「依存症問題などの社会的副作用を考慮し委員会が定める前年度の国内総生産量(GDP)の一定比率を下回る」と明記している。ただし、法律の全体的な流れは規制を強化する色彩が強く匂わすが、現実的な解決策として先規制強化策が緩和の方向より得になると思われる。規制により一時的には支障を招くだろうが、何よりも硬直した社会的な雰囲気や和らげるところに処方策として作用できる。このような点で射統委法の制定・施行は未来の韓国カジノ産業発展のためには牽引車の役割を果すと期待できる。

一方、地方政府のカジノを誘致する動きが水面下で活発になっている。まだ構想段階に過ぎないが内国人カジノの拡大許可、あるいは外国人専用カジノの内国人の受容を中央政府に要望している。その地方政府の数も多く、インチョンの松島経済自由区域、京畿道の黄海経済自由区域、慶南の南海プロジェクト、釜山と真海の経済自由区域庁、全北の海洋カジノプロジェクト、済州特別自治区などが手を挙げている。さらに、昨今の社会的現象を意識した条件付きカジノ制度からアプローチしている。シンガポールのように高い入場料や年会費の付加する方案、済州道の場合は島を訪れる内国人観光客に限り許可を求める方案など多様な手段を講じている。特に、地方政府の動きには法的根拠もある。日本の特区制度と類似する「特別企業都市法」で論理的な妥当性は高い。それに、臨時的に特別許可したカンウォンランドカジノに与えられた独占権が7年後の2015年に廃止されるということだ。ともすると今後もまた臨時特別法が制定されないことは保証できない。なぜなら、進める地方政府と地域住民の一部が短期的な地域経済活性化を背景にだけ偏って、検証なしに拡大の方向に採択される可能性も否めないためだ。間違えば世論の火に油を注ぐ局面になってしまい、今後の発展は期待しにくくなる。

すなわち、射統委の役割がこのような現問題を打開できる唯一の案と考えられる。ネガティブな社会雰囲気や和らげるためには最適の調整機関であろう。故に、最大限、射統委は法の枠内で発展戦略を考慮して欲しい。ここで、望ましい三つの基本戦略を述べたい、一つ目は、法案をありのままに全ギャンブル産業の統合や管理を行い、業種間の統合や総量調整の施行を優先すべき

だ。そして、健全化するためにカジノ許可制やベッティング方法の改善が求められる。それに、宣伝広告も規制することにより自粛する雰囲気を作り出せる。二つ目は、健全なレジャー産業の基盤を作らなければならない。そのためには、まず違法形態のギャンブル行為を徹底した取り締まりを行い、いつも監視や告発できる制度を作るべきだ。それに、定期的な利用実態を調査や評価し、これに伴う発展的ビジョンを提示すべきである。三つ目は、ギャンブル依存症の予防および治療の統合管理だ。このために制度的システムを構築し財源を確保して民間部門も参加できる環境を作らなければならない。

このような射統委の戦略には基礎概念も必要だ。ここで法律が示した二つのキーワードを挙げることにする。それは、「健全な発展のために」と「市場状況による」の明記だ。これは規制と緩和を同時に意味するが、二つのキーワードはカジノ産業の大型化と大衆化のトレンドと関連づけて戦略を立てることを願いたい。また、具体推進方向の一つとして「ギャンブル産業の業種間の統合」を拡大解釈したい。現在のカジノ産業を再編する目的で活用することを望む。すなわち、現行の二つの運営モデル、地方都市に分散している形態、中小業者の経営と実績、小規模スタイルなどを如何に、とのよいにして持続するかの問題だ。これに対し根本的な下絵を描くことを願う。例を挙げれば、8つのカジノがある濟州道の場合は、よりシナジー効果が出せるように一つの場所に統合する方向を検討することだ。また、外国人訪問客が少ない地方都市から、ソウルや釜山に集積させる方案などだ。その流れで地方都市に散在するカジノは果敢に廃止することも模索すべきである。一方、内国人への拡大許可も時間の問題かもしれないが市場状況でのニーズがあれば得失を問い詰めて供給するのは当然の経済的論理であることを忘れてはいけない。

最後に、委員会が原則に立ち法随行のためには何よりも関連業界や行政機関の絶対的サポートが必要だ。短期的には関連業界の売り上げに支障を招くこともあるが、社会内のネガティブなイメージを変えさせるためには業界の率先垂範の姿勢が必要な時期と認識して欲しい。そして、政府行政部署の積極的な協力もなければならない。特に、射統委が国務総理所属になって行政部署の次官を委員に任命されるが法の拘束力がないということが限界だ。その上、委員らは非常任勤務であることだ。なおかつ、射統委が法案とおりの権限を行使できるように行政が助けなければならない。部処の利己主義は捨てるべきだ。初めに述べたように、アジアで韓国のカジノ産業はサンドイッチのような位置に転落する危機にあるという点を巨視的に認識することを望む。それで、大義を通じてカジノ産業が拡大再生産されるように助けなければならない。同時に射統委の役割も大きい。思想と哲学を持って与えられた権限の随行に忠実になることを願う。特に、明示した「健全な発展」と「市場状況」という規制と緩和という論理からタイミングを顧慮し適切な措置を取ることを望む。敵機適所に明らかな線を引いてくれることを願う。これら射統委法の執行により地域との摩擦も予想可能だ。はなはだしくは、利害を問い詰めて法を無視しようとする政治勢力やいんちき世論も登場するだろう。射統委には不動の心に期待したい。そして、必要ならば法改正を通じても射統委の権限を強め、未来指向の客観的な結論を下せる委員会に発展させて欲しい。歴史が挑戦と応戦の関係であるように、韓国カジノ産業が直面した挑戦に応戦の底力をそろえられなければ消滅してしまうということを肝に銘じて未来指向の発展を企てる努力を怠ってはならないだろう。

「ごいた」に見る伝承遊戯の復興

高橋 浩徳

長年日本全国を回り、地方の隠れた伝承遊戯の発掘を行っているが、発掘だけではなく、いかに保存や振興を行うかを考えている。困難はあるが、多少なりとも成果が出ているところもある、その一例として「ごいた」を紹介したい。

「ごいた」は石川県能登半島の先端に近い、鳳至郡（現在は合併して鳳珠郡）能都町に伝わる伝承ゲームである。将棋の駒のような道具を用い4人でカードゲームのようにして遊ぶ。発祥などは不明だが明治時代にできたと言われている。能都町商工会が保存と普及に力を入れて「ごいた保存会」を結成。年4回大会を開催していた。

発見したのは2000年頃。偶然ではなく、インターネットを使い様々なキーワードで日本各地の伝承遊戯の検索をしていたところ、「ごいた」をやっている人の日記を発見した。見た事の無い不思議なもので、どうやら「ゲーム」らしかったのでメールアドレスを探し出し、詳細を電話で問い合わせた。遊び方を聞くと、2人ずつペアとなり、順番に隣の人が出した駒と同じ駒を出し、早く配られた駒が無くなれば勝ち、というものであった。昭和30年ころの室内ゲームの本に百人一首札を使う遊びとして「青冠・色冠」というものが載っており、私のゲームの会でも何度か行っていたのだが、それと実に良く似ていて興味深かった。歴史的なことは分からないとのことであったが、「ごいた」に関する本があるというので送ってもらうことにした。数日後着いたのは「能都町物語」という地元の方が自費出版された本。これに「ごいた」の項があった。これでおよその遊び方と歴史を知ることができた。

年に4回大会を開催しているということで、機会を待っていたがなかなか訪れる機会は来なかった。当時は能登空港も無く、一泊二日でも容易に行けないところであったため、通常の土日ではどう日程を組み立てても行けないのであった。ようやく行くことができたのは2003年の夏。

大会の前日、能都町に着くと宿を取り、町外れの公園を散策。その帰り道、ホテルまで後2,30mというところで、ふと横を見ると、布浦という文字。本に出ている「ごいた」の由来に登場するのが布浦という人名。一般的な名前ではないので、何か関係があるのでは、と思い、まもなくホテルの夕食の時間だったが後先考えず中に入り、出てきた女性にそのことを聞いてみた。聞くと、やはり件の布浦という家とのことだった。そこへ折り良く帰って来たのがご主人。つまり布浦家当代である。氏によれば、5代前の布浦清右衛門という人が「ごいた」に関係しており、作ったのか、広めたのか、それは良く分からない。布

浦の家は商家でかなり手広くやっていたそうである。能都の港は北前船という商船の中継地で、蝦夷地や山形などと取引があったので、当然といえば当然か。ご主人も明日の大会に出られるというので、また明日ということでホテルに戻る。

翌日、開始時刻少し前に会場の能登町公民館へ。会長さんを紹介してもらい、東京から見に来た、という、ごいた保存会長、能都町商工会長などが次々と挨拶に来るのにはちょっと驚いた。何人かの人に「渡辺文雄さんの関係ですか？」と聞かれ、「は??？」。何でも数ヶ月前に日本テレビの旅番組「遠くへ行きたい」の収録で、レポーターとして渡辺文雄が訪れたそうなのである。

早速ビデオカメラを取り出して撮影開始。会場前方には机の上に入賞者用の楯が置かれ、その前のホワイトボードには本日の予選・決勝の記録表と番付が張ってある。現在、年に4回大会を行っており、上位者にはポイントをつけ、その累計で番付を作っているとのことであった。楯には北國新聞社の文字があるが、関係者は来ていないようだ。金だけの協賛なのだろうか。

参加予定者は30名。会場は洋風の会議室だが、ビニールゴザを敷いて床に座れるようにしてある。ミニテーブルに将棋盤が乗っており、その上にごいた駒が載っている。その周囲に4枚の座布団と、スコアシート。

開会式が始まった。まず保存会の会長挨拶。次に商工会会長の挨拶。公民館長の挨拶と続き、本日の進行の説明、プレイ上の注意と続く。この模様をずっとビデオで撮影していたが、挨拶の中に「本日は東京からも見学の方が来られ・・・」「本日はカメラも回っておりますが・・・」などと、こちらを意識した言葉が入っているのには思わず苦笑。さて、いよいよ開始かな、と思ったところで、「本日はわざわざ東京からゲームの会の会長さんが来られております。一言ごあいさつをお願いしたいと思います。」の声。持っていたカメラを思わず落としそうになった。が、その暗いで驚いていない。「こういう伝統ゲームが残っていて非常にうれしい。普及して後世に残してほしい」というようなことを言った（と思う）

夕方前に大会は和やかに幕を閉じた。荷物を片付け出した私に保存会長さんが話しかけてきた。

「高橋さんは、今晚帰るんですか？」

「一応、金沢まで戻ろうと思っておりますが・・・。特に用事はありません。」

「じゃ、良かったら、一緒に。」

というわけで、一台の車に乗せられた。市内を走った車は、普通の家の前へ

「じゃ、ちょっと待っててね。」

優勝したおじさんが家の中に入り、布の袋を持って出てきた。

「これ、ごいたの駒です。皆さんでやってみて下さい。」



感謝感激雨霰である。現在使用されている駒は、2、3年前に亡くなった前の保存会長氏の手作りで、一定数しかなく、保存会では遊び方の普及に加え、駒の製作にも力を入れているとのことであった。貴重な品である。

また車にのせられた。てっきり駅まで送ってくれるのだろうと想っていたら、港近くのスナックへ。保存会一行の打ち上げ会場である。感想を聞かれ、率直なところを述べる。定期的に大会を開くまでになったのは素晴らしいが、今やっている人間だけで満足しているといずれ滅びる。普及を、特に子ども達への普及を行って欲しい等々。前には近隣の町などにも呼びかけたらしいが、どうにも人が集まらないらしい。また、ごいたをできる人は多いが、大会には強い人間が多いので参加を見合わせる人間がいることなどを聞いた。ペア戦のため、ペアを組んだ実力者にまずいプレイを叱られるのをいやがる人たちが参加を渋り、大会が一部の強い者だけのものになっているらしい。どこのゲームでも同様なことが起きているようだ。

軽く飲んでスナックを出、再び車に乗せられた。駅に向かうので今度こそは駅に向送ってくれると思ったが、駅を通り越してラーメン屋へ。看板はラーメン屋だが出てくるものは完璧に居酒屋である。ここでも、経験から得た大会の開催の仕方や注意点などを指摘したが、かなり参考になったようだった（と自己満足）。

いつしか時間は金沢行き終列車の時間を過ぎていた。まあ、昨日のホテルに行けば1部屋ぐらいあるだろう、と考えていた訳だが、メンバーの一人が「うちへ泊まって行きなさい」というので、お言葉に甘えることにする。タクシーで元のスナックへ。このマスターだったのだ。昔東京にいたというマスター夫妻と話し込み、能登の夜は更けていったのである。翌朝、駅までお送り頂き、能登の旅は多くの収穫を得ることができた。

さて、これでプレイはできるが、もっと道具が欲しい。戴いたごいた駒はもったいなくて使えない。板を切って作ることはできるが、将棋の駒状にきれい

な五角形にするのは難しい。かといって紙では雰囲気がない。待てよ、将棋の駒の産地は天童、木を切って駒形にしてから字を書くのだから、生産業者にかけあえば、字を書く前の白地の駒を分けてもらえるのではないかと、そう思ってインターネットで検索したところ、将棋の駒問屋で白地の駒を売っているのを発見。白地のトランプや花札があるのだから、将棋にあっても不思議ではない。早速連絡を取ってみると、売るとは売ると全種類と言われる。ごいたは40枚同じ大きさのため、仕方なく全種類（王、飛角、金銀、桂香、歩の5種）を40枚ずつ注文。普通の将棋の駒が何セットも買ってしまう値段だったが、そこは奮発。次は字を書く番だが、困ったことに自分を含め、こういうことを頼める知人に達筆の者がいない。こういうとき、役に立つのはやはりパソコンだ。毛筆フォントの文字をシール用紙に印刷し、これを駒形に切って貼れば見事ごいた複製が完成。本家には断っていないが、自分に用にしか使わない・・・

翌年正月のゲーム会でデビューすると、かなりの好評。この「ごいた」、日本の伝統ゲームにしては珍しく実力と運のバランスが中程度のため、ゲームオタクにうけが良い。早速人気ゲームとなった。

年の伝統ゲームの会の直前には、朝日新聞東京版の取材を受け、この会を開催することが新聞に掲載された。これを見た石川県の出身だという老人から参加したいとの電話を受けた。当日、「ごいた」は知らないが、こんな遊びを子供のころにやったと言って百人一首札を使う遊びを教えてくれた。青冠・色冠とも似ているが、また異なる遊びであった。さらに謎が深まった、

技術の進歩のおかげで、一般人でもカードゲームを作れるようになり、ゲームオタクの中には「ごいた」をカードゲーム化する者ので現れた。将棋駒状の札であることが「ごいた」の命であり、あまり好ましいことではないと思ったが、このカードゲームのお陰で都内のゲームオタク界で「ごいた」が広まり、まとまって大会が開催、なんと能登町からも数人が上京した。

東京でもこんなに流行っているという話で、さらに地元の普及にも拍車がかかったようである。2007年には「ごいた」の名称を登録商標化することにし、無事に通ったとの新聞記事が掲載された。そしてついに2008年、能登町の町指定文化遺産に登録されることとなったのである。

去る5月には、夜間に突然電話があり、取ると朝日新聞の記者で、「ごいた」について話をききたいとのことであった。今まであったようなことを話し、数日後の新聞に掲載された。全国紙に一地方のゲーム「ごいた」が異例に大ききで載った。

数年前、地元の老人たちだけで遊ばれ、存亡の危機にあった「ごいた」はこうして市民権を得た。

文化財物件

文化財の名称	伝承娯楽「ごいた」	都道府県 市町村	石川県 能登町	指定の有無	町指定	指定年月日	平成20年1月15日
公開期日			定期・不定期	定期の場合：年6回開催		年ごと開催	
保護団体等	団体名 能登ごいた保存会 代表者氏名： 洲崎 一男						
文化財の概要及び特色等							
<p>「ごいた」は能登町宇出津地区を中心に天保年間から伝承されている娯楽である。将棋が伝わった室町時代頃出土例を見る事ができる。今の将棋の形態となる以前の、天保年間に考案されたものと考えられる。</p> <p>遊び方は、将棋に似た駒を使い「しりとり」のように駒を出していく。盤を囲む4人、向かいが味方、左右は敵である。</p> <p>駒の数は32枚。王・飛・角・が各2枚、金・銀・桂・香が各4枚歩が10枚で皆同じ大きさと形である。</p> <p>将棋より歩の数が8枚少なく、また将棋と異なって駒の裏面は無印となっており裏から見ても、表が何であるか分からないようになっている。</p> <p>駒は、丈夫で肉厚でもある真竹から作られた物が主流で、駒づくりは遊ぶ人の殆どが自ら制作した。</p> <p>手のひらには8枚の手駒。パチッという音を響かせて打ち出す。</p> <p>自分が上がるか、味方を上げるか、奥深い駆け引きと読み合いである。</p> <p>「ごいた」はもともと、大敷網漁を終えた余暇の時間を利用した、漁師の間で多く興じられた、夏場の漁番屋、網干し場など浜辺や日陰の風通しの良い場所に、蓑蔭や蓑を敷いて楽しむ短時間の娯楽である。</p>							
伝承状況等についての所見							
<p>昭和52年以来、能登町宇出津公民館がこの伝統ある娯楽の保存と一般の青壮年層への普及を図ることを目的に、平成13年度から「ごいた入門書」「ごいた番付表」を発行している。勸進元はごいた保存会である。</p> <p>年6回の大会が開催され、公認大会となっている。</p>							



日本には、主に2種類の将棋が興じられている。ひとつは、よく知られる将棋で、もうひとつが中将棋である。中将棋の盤の規格は12×12マス、盤上92枚の駒が置かれ、駒は取り捨てである。室町時代から江戸時代にかけて、公家の間で流行し「公卿（公家）の中将棋」「おくげ将棋」などとも呼ばれている。

中将棋を指せば、将棋が強くなるともいわれる。中将棋は盤が広く、中将棋を指した後に将棋盤を見ると、かなり小さく感じられる。特徴として、金将が飛車に、龍王が飛鷹に、龍馬が角鷹に成ったり、王将が2枚になるなど将棋と比べて個性が強い。例を挙げてみると、

- ① 王将の隣の「酔象」（すいぞう）は、相手の陣地（4段目）に入ると「太子」に昇格する。太子は、王将と同じ機能を持つ。王将を取られても太子がいれば負けにならない。
- ② 「獅子」は、居食い、じっと、2枚取り、先獅子など、特殊な機能を持つ。居食いは、隣接する相手の駒を1手使って取る。じっとは、パスと同じ。2枚取りは、隣接する2つの駒を1手で取る。先獅子は、獅子を取られた次の手では獅子を取ることができない。
- ③ 「金将」が「飛車」に成る。
- ④ 飛車は龍王に成り、「龍王」が「飛鷹」に成る。
- ⑤ 角行は龍馬に成り、「龍馬」が「角鷹」に成る。

など、駒の機能も強力である。飛車、角行などは、走り駒（複数のマスを移動する）ではあるものの、中将棋においては特別強い駒ではない。

中将棋は、将棋と同様に古来より今日に至るまで指し継がれている。中将棋の起源は、松田正一「中将棋全集」（個人出版）によると、平安時代につくられたことが記されている。現在では諸資料等から、

中将棋は大将棋の駒を減らして13世紀または14世紀に作られたという説が支配的である。

現存する中将棋の記録の最も古い文献は、遊戯史学会の増川宏一「中将棋の歴史」の公演の中で「異制庭訓往来」（1356～75）であると述べている。従来は①小将棋②中将棋③大将棋の順で考案されたという説があった。二中歴（鎌倉時代初期）の平安大将棋の系統で、大将棋が先であり、改良、簡略化されて中将棋が生まれたとのことである。

大将棋から改良された中将棋は、人々に受け入れやすい規模の将棋として愛好され広まっていった。室町時代は、公家を中心に中将棋が盛んに指されている。今川義元の時代の駿河では、上流ではない階級の人が、中将棋を指したという記録が残っている。将棋といえば中将棋のことを指し、主流であった。一方の将棋は「小将棋」や「少将棋」と呼ばれ、中将棋とは区別されていた。しかし、江戸時代になると駒数の多い中将棋は少数となり、小将棋の方が大衆化し、将棋の方が圧倒的多数となっている。駒の種類が多く、対局に2時間程度要することが普及を阻害しているのであろう。それでも明治以降に京阪神で流行し、大正末期には勝浦松之助7段や木見金治郎をはじめ、指し手300人がいたという記録が残っている。

戦後は大山康晴15世名人をはじめ、少数ではあるが指し継がれている。現在は、中将棋団体が結成され、4年前から毎年東京と大阪と交互に全国大会が開催されている。その様子は、ニュース番組や新聞などで度々取り上げられている。

一般書では、2003年に出版された、学研まんが新ひみつシリーズ「将棋のひみつ」（学習研究社）では、大きな将棋の項で中将棋について触れられている。このほか、週間少年ジャンプの秋本治「こちら葛飾区亀有公園前派出所」（集英社）では、平成20年（2008）19号に「中将棋の巻」が掲載された。

中将棋の展示されている資料館は、「天童市将棋資料館」、「高槻市立しろあと歴史館」（宮居正芳氏より）のほか、山口県立山口博物館には、毛利家に伝わる中将棋の盤と駒が完全な形で収蔵されているとの情報もある。

中将棋の道具は、「中将棋倶楽部」のホームページや、神保町の奥野カルタ店、ヤフーオークションなどで手に入る。聞くとところによると、2004年頃、水無瀬兼成（1514～1602）の名作駒を再現した、児玉龍兒作中将棋の盛り上げ駒が、将棋連盟のオンラインショップにおいて120万円で販売され、即日売却されたそうである。

駒の動かし方 図

○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
歩		仲	猛	銅	銀	金	盲	醉									
		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	

○	○	○	○	○	○
○	太	○	○	王	○
○	○	○	○	○	○

麒麟…上下左右には駒を飛び越えることが出来る
 鳳凰…斜め4方に駒を飛び越すことが出来る。

	○		○		○	↖	↑	↗	②	②	②	②	②
○	○	○		○	○	←	←	←	←	←	←	←	←
	○	麒麟	○	○	鳳凰	○	○	奔	○	○	獅	○	○
	○	○		○	○	↙	↓	↘	②	①	①	①	②
	○		○		○	↖	↓	↘	②	②	②	②	②

↑		↑		↑			○		○	↑	○		○
香		反	○	豎	○	←	横	→	○	鹿	○		○
							○						

↖	↑	↗		↑		↖	↑	↗	↖	↑	↗		↖
	白			鯨			牛		←	猪	→		

	↑			↑		②	↑	②
←	飛	→	←	龍	→	←	鷹	→

↖	↗		↖	↗		↖	②	↗
	角		○	馬	○	←	鷹	→
			○	○				
			○	○				

獅子・飛鷹・角鷹について
 ①の場所は敵味方の駒問わず
 飛び越せる。
 ①②の2箇所にある敵駒を一度に
 取る事が出来る。
 ①にある敵駒をとり、元に戻る居食
 という動きが出来る。
 じつとができる。
 獅子は王将2回分の動き方である。
 1回で止まってもかまわない。

くわしいルールや説明などは「日本中将棋連盟」ホームページ(<http://www.chushogi-renmei.com>)をご覧ください

(提供: 中将棋連盟)