

ギャンブリング * ゲーミング学会 ニュースレター No.26

Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.26

[記事]

ギャンブルと法律 <第26回>

ポーカーは賭博ではない？

美原 融 1

ギャンブリングの巨星墜つ

佐々木 一彰 6

コミ6目半は妥当か？

松村 政樹 9

コンピュータ将棋にも弱点はまだある？！

—プロ棋士 vs ソフトの団体戦、第2回電王戦は

3勝1敗1分けでソフトの勝利

古作 登 14

古代—娯楽、鷹狩り

梁 亨恩 17

盤双六で振り返る平清盛

高橋 浩徳 20

[特別寄稿]

シンガポール雑感

中山 行輝 25

[掲示板]

第10回学術大会・総会、第9回シンポジウム開催

ポーカーは賭博ではない？

米国では、ゲームが賭博の要素を満たすためには、三つの要件を満たす必要があると言われている。即ち、①技量(スキル)ではなくあくまでも僥倖(チャンス)のゲームであること(Chance)、②価値のある賭けの対象があること(Consideration)、③勝者への金銭的報酬があること(Price)が全て満たされると賭博になるわけだ。この三つの要件の一つでも欠けていたりすると、一定の行為は必ずしも賭博行為とはいえないという理屈になる。この内、あるゲームが賭博か否かを判断する場合、技量がより重要な要素を占めるのか、あるいは僥倖なのか次第で判断する考え方を支配要素基準(Dominant Factor Test)とか優越性判断基準(Predominance Test)という。いうまでもなく賭博の勝ち負けは僥倖が基本となるべきで、技量や知識が勝る主体が勝つゲームは賭博とはいえないからである。卑近な例でこれを考えてみると、わが国でも将棋や囲碁は、明らかに技量が勝らなければ勝負に勝てない一対一の頭脳ゲームで、勝者に賞金があっても、誰も賭博とは思わない。一方、ルーレットやスロット・マシーン等は全くの僥倖が勝敗を左右するゲームであって、誰が見ても賭博ということになる。

このロジックに立脚し、現在世界で大流行しているテキサス・ホールデム・ポーカーは専ら技量のゲームであって、僥倖に頼る「賭博」ではない。よって米国では連邦法による賭博禁止規制の対象にはならないという主張が長年に亘り存在する(識者によると米国では何と 160 年間も継続している? 議論という)。興味深いのは、近年これを法廷で立証させるために訴訟を提起したり、訴訟を支援したりする動きがあると共に、逆にポーカー・ゲームが司法当局により摘発され、司法の場でこれが賭博か否かが議論され、一部米国の州の下級審では、ポーカーは技量のゲームで賭博ではないという判決やルーリングが出されるに至ったことにある。

① 2009 年 Town of Mt Pleasant vs. Chimento(事案 98045DB 号) :

2006 年 4 月に 5 人の個人がポーカーを遊んでいた所、違法賭博の罪で逮捕・起訴され、当初下級審ではポーカーは確かに技量のゲームだが、技量か僥倖かという優位性判断基準は同州では明確な考えとして定義されているわけではなく、ポーカーは既存の賭博法に基づき規制されるべきものとし、有罪となった¹。これが 2008 年 8 月に上訴され、南カロライナ州第九

¹ 判決文は下記を参照。

<http://ja.scribd.com/doc/12654899/SC-Judges-Decision-on-MtPleasant-Poker-Case-021909>

地区巡回裁判所は、同年 10 月 1 日に判決を逆転し、優位性判断基準は正当な基準で、個人が営むポーカーは違法でもなく、賭博行為でもないと判示したものである。上級審が下級審の判断を却下したことになる。南カロライナ州の当該法規定は何と 1802 年制定²、現行法が曖昧であることに加え(例えば現行法では家庭でポーカーを遊んでいても起訴されかねない)、法の適用のあり方に疑問符がつけられたものでもあった。もともと、2009 年 10 月に、事案は南カロライナ州最高裁に上告され、2012 年 11 月に州最高裁は、ポーカーは僥倖のゲーム、違法と判断し、再度判決は逆転してしまった³。

② 2009 年 State of Colorado vs. Kevin Raley (事案 2009CV168 号) :

民間のポーカークラブがバーで定期的に数十人の顧客を対象にポーカーを施行していたことが摘発されたもので、直接バーが運営に関与していたわけではないが、主催者及びディーラーが違法行為として摘発され、逮捕されたものである。同州法では正真正銘の技量によるコンテストは賭博の対象とはしておらず、刑事裁判所は、2009 年 1 月にポーカーは技量のゲームであるとして無罪を判決した。ところがこれも 2009 年 8 月に上訴審で覆され、最終的には州最高裁まで上がったが、2010 年 5 月に州最高裁は下級審の判断は再考の余地無しとして、有罪が確定してしまった。

③ 2008 年 Commonwealth of Pennsylvania vs. Dent/Watkins(事案 733-2008,746-2008 号) :

2008 年 12 月、自宅のガレージでショ場代を取らず、チップのみでポーカーを主催していた被疑者が摘発、逮捕された事案となるが、下級審である第 21 司法区コロンビア郡裁判所では、2008 年にポーカーは技量のゲームであって僥倖のゲームではないとの無罪判決がでた⁴。直ちに上告され、2010 年 4 月に州最高裁は下級審の判決を覆し、あくまでも僥倖が支配的で、ポーカーは僥倖のゲームでしかないとした。

④ 2012 年 12 月 State of Florida vs. Florida Nutz Poker League :

数年間に亘り、入場料、賭け金の無い一種のフリートーナメントとしてのポーカー競技をバー等を用い実施していた民間組織が摘発され、主催者が逮捕された事案である。食事や飲み物代金の一部がポイントとなり、これをゲームで集めて賞金とするもので、旅行、クルーズ、ラップトップ等が商品となり、2 年に一度はラスベガスの世界大会への参加費負担と参加権を得られるという仕組みが違法と判断されたことになる。金銭は賭けの対象ではなかったのだが、フロリダ州当局(アルコール飲料・タバコ局)はフロリダ州法における、賭博行為の定義とは、(例

² South Carolina LAW Section 16-19-40(Unlawful Game and Betting)

³ 最高裁判決 N27197 号(2012 年 11 月 21 日)。判決文は下記を参照 :

<http://www.jdsupra.com/legalnews/south-carolina-supreme-court-opinion-no-32885/>

⁴ 判決文は下記を参照。

<http://ja.scribd.com/doc/10915146/PA-Judge-Thomas-A-James-Jr-Opinion-on-Commonwealth-of-PA-vs-Walter-Watkins-Texas-Holdem>

え金銭が賭けられていなくとも！)、勝者に対して価値ある対象物を供与する前提でも成立するとしている。これではかなり広い制度の法解釈になってしまい、類似行為は全て違法となりかねない。もっとも、その後法廷事前聴取にて逮捕された5人の内3人は釈放、残り2人もそもそも犯罪が成立するののかという懸念が生じ、大山鳴動、何も起こらない結果となりそうである。

⑤ 2012年 USA vs. Lawrence Dicristina(事案 11-CR-414号):

スタッテン島の電気自転車屋のガレージで私的なポーカー倶楽部を運営していた被告が何と1970年の「連邦違法賭博業法」(1970 Illegal Gambling Business Act)違反として逮捕、起訴されたもので、賭博行為以外の罪状はなく、かつ連邦地方裁判所が扱った初めてのポーカーは賭博か否かという判例になった。連邦地裁の Jack Weinstein 判事は120ページに亘る判決書⁵の中で、ポーカーは技量のゲームで違法ではなく、連邦法上は合法という判断を示した。最もニューヨーク州法では、賭博の定義はその行為に一定の僥倖が存在するあらゆるゲームとなるため、州法では違法となる可能性があることを示唆している。よってこの事案も州最高裁まで行き、州レベルでは確実に覆されるという見方が多い。但し、連邦判事がポーカーは連邦法上合法とした意義は大きい。

長々しく実際の判例を述べたのは、現代米国社会における現実には単純ではないことを示すためでもあった。リアル・ゲームの世界では、司法レベルでも下級審と上級審では全く割れてしまっていることになる。下級審の判断を保守的な？上級審が覆すのは何処の国でも同じの様だ。一方2011年末には、インターネット・ポーカーは連邦有線法の規制対象にはならないことを明確化した連邦司法省の意見書が出されるに至った⁶が、これが事態を更に複雑にしてしまった。勿論この見解は、明示的にインターネット・ポーカーを認めたわけではない。但し、連邦法上、少なくとも明示的な規制の対象にならないならば、賭博行為の許諾は州法の権限となるため、州法で規定すれば、事足りる。更には、そもそもポーカーは技量のゲームで賭博ではないとする考えがこの立場を強化してしまう。この判断に伴い、ネバダ州、デラウェア州、ニュージャージー州は、2012年から2013年春までの間に、自州内部において、限定的な免許制度により、インターネット・ポーカーを認める制度を制定、実際のネットによるゲームの提供は2013年5月以降ネバダ州で試験的に始まってしまった。実はポーカーは、トーナメント形式となるリアル・ゲームも人気が高いのだが、現実的にはキャッシュ・ゲームによるインターネット・ポーカーの方が遥かに人気も高く、市場も大きい。こうなると混乱の極みともいいたいくなるが、そもそも賭博行為とは何かに関し必ずしも厳密な定義規定は連邦にも州にも無い場合が多く、曖昧な規定から、現実が先行し、様々なあり方が共存してしまっているというのが米国の実態と判断すべきなのだろう。

⁵ 判決文は下記を参照。 <http://www.nylj.com/nylawyer/adgifs/decisions/082212weinstein.pdf>

⁶ 詳細は2012年ニュースレター第24号を参照(「バンドラの箱は空けられたのか？米国インターネット賭博事情」)

尚、上述した様々な訴訟行為には、これを支援する民間団体が存在し、世間の注目を浴びた。これが PPA(全米ポーカープレーヤー同盟)⁷であり、米国内の 100 万人以上の会員から構成されているという一種の政治的主張団体になる。この組織には、何と弁護士により構成される訴訟支援ネットワーク(Litigation Support Network)があり、専門家の証言につき支援したり、裁判への準備の支援や裁判所に対し参考陳述書(amicus brief)等を提出したりするなどの行動を行っている⁸。連邦上院・下院の議員などを動かしつつ、一種の大衆運動を行うと共に、訴訟が起こった場合には、これを側面支援する行動をしている。果たしてスキルのゲームが賭博といえるのか否かは、米国では学者、法曹界も交えて、かなりの議論がある。賭博ではないとする見解も、ある程度の影響力を保持し始めつつあるのが現実でもある模様だ。

テキサスホールデム・ポーカーは、正確かつ適格な判断によってのみ勝つことができるゲームであって、僥倖の要素は確かに存在するのだが、その側面は限定される。もつともこの論拠のみでポーカーは賭博ではないと言い切ることが、果たして適切か否かはその国の制度にもよるし、考え方にもよる⁹。一定の要件が全て満たされる場合のみ、賭博行為が成立すると考えるならば、確かに、その要件の一部が崩れれば、賭博とはいえなくなるかもしれない。米国の様に、パッチワーク的に過去の法律の整合性が取れないまま、新たな制度的課題が生じる土壌では明らかに混乱が生じてしまう。一方、ポーカーがスキルのゲームなのか、あるいは僥倖のゲームなのかとは関係なく、賞金の額や賞金の分配のあり方は賭博行為と同じではないかという考えは成立する。ポーカー・トーナメントとは、参加者からかなりの高額な参加費を募り、ここから開催費用を差引き、残った金額を勝者が独り占めするというコンセプト以外の何者でもない¹⁰。この考えは、参加者が投票券を購入し、勝った人が開催費用を控除した金額を取得できるというバリ・ミュチュエル賭博に限りなく近い。勿論バリ・ミュチュエル賭博の場合には、勝者は技量ではなく、あくまでも僥倖で、あるいは、完全な推理により勝者たりえているわけで、スキルのゲームとは言いがたい。スキル、技量が優越し、他人を凌駕したからこそ、勝つことができた、だからこそプール化した参加費の余剰分を得られ

⁷ Poker Players Alliance(<http://theppa.org/>) 前上院議員 Al D'Amato も参加しており、2008 年 4 月で 100 万人の会員に達したという。この他にも類似的な活動を担う組織がある。例えば Safe And Secure Internet Gambling Initiative(<http://www.safeandsecureig.org/>) などである。

⁸ 関与した案件と法廷に提出した全資料が公開されており、法律上の論拠や判例等も豊富に記載されている(<http://theppa.org/resources/legal/>)。

⁹ 諸外国でも様々な議論がある。スイスでもテキサスホールデム・ポーカーは僥倖のゲーム(即ち賭博)か技量のゲームか(賭博ではない)とする主張があった。これは賭博行為そのものが僥倖のゲームと定義され、スキルのゲームは別枠となっていたという制度的な経緯があるからである。事は連邦裁判所での判断事由となったが、2005 年 5 月 20 日スイス連邦裁判所は、技量の要素が僥倖を上回るとはいえ、その本質は僥倖であり、賭博以外の何者でもないと判示した。この結果、6 月 2 日付けスイス連邦ゲーミング委員会通達により、ポーカーは僥倖のゲームとされ、よって現状スイスではカジノ施設では当然可能だが、カジノ外、例えばインターネットで同じゲームを提供することは法律違反となった。尚 2012 年には一定の条件下でポーカー・トーナメントを制度的に認める動きがあり、既存の制度を変えて、認知する動きがある。

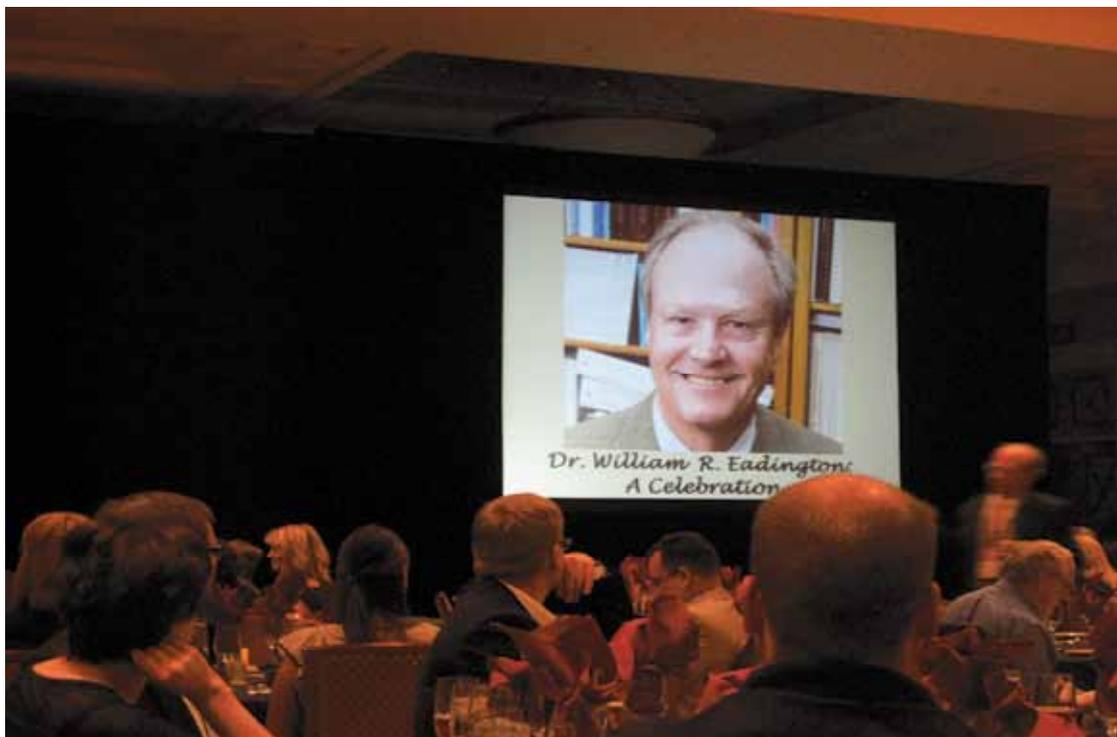
¹⁰ どういう形で参加者から費用を取るかには様々な考え方があり、基本的にはこの場合の胴元の利益は所場代か入場料になるが、この取り方にもいろいろある。ポットとかバイインと呼ばれるのが賞金プールになるが、一般的なのは参加者にとっての費用はバイイン+参加費で表示され、前者が賞金プールで後者が開催者の費用と利益になる。

るということは、現実には参加者同士が賭けをし、かつ技量の勝る勝者が参加費を独り占めにしたにすぎないということになるのではないか。

少なくとも我が国の制度とその解釈からすれば、残念ながら、これは明らかに賭博行為の一種ということになってしまう。おそらくこの国では、技量か否かという判断基準は関係なく、**High Stake**の金銭が関与すること、擬似的な顧客同士の賭け事に近いということ自体が問題視されるからである¹¹。例えば、参加料が殆どない、あるいは商品ないしは賞金の金額が限定されるポーカールーナメントの場合には、我が国では、誰もが文句をつけないスキルのゲームでしかないし、問題視される事等はあるにない。公安当局が注視する問題は金銭授受の多寡、そのあり方ということで、ゲームに技量がどの程度影響力を保持しているか否か等は、関係無いという考えなのであろう。中身(Substance)をみずに「形式」(Form)に拘る日本の旧弊といってしまうとそれだけの話になってしまうのだが・・・

¹¹ 賭け事としての麻雀もスタート時の一定の持分点をスキルのゲームにより取り合い、その結果を金銭交換する形になるが、やはりスキルの有無が問題にされるのではなく、金銭のやり取りやその多寡が問題になる。麻雀は本来スキルのゲームなのだから、この帰結に金銭を賭す行為は問題ないはずと主張する議論が我が国にも存在し、現在でもあるが、刑法上の例外規定である「一時の娯楽」に値しない、度を過ぎた？賭け麻雀は、やはりわが国では違法行為として摘発されてしまう。

ギャンブリングの巨星墜つ



イーディントン先生（2013年5月30日に佐々木が撮影）

去る4月24日に議員会館でIR(Integrated Resort)の総会が開催され、安倍総理の三本の矢のうちの一つである成長戦略にカジノを核としたIRの導入が取り入れられそうになるなど日本におけるカジノの合法化がようやく動き出した感がある今日この頃ではありますが、今年2013年2月には大変残念なことがありました。

ギャンブリングの研究者である Bill Eadington 教授がお亡くなりになられたことであります。享年67歳でありました。Bill Eadington 教授（イーディントン先生の方がしっくりしますので今後はイーディントン先生とします。）イーディントン先生はネヴァダ州立大学レノ校でギャンブリング、コマーシャルゲーミング研究所の所長を長らくお勤めになりました世界で一番有名なギャンブリングの研究者でありました。日本ではカジノの合法化について頻繁にマスコミに取り上げられるようになるなど、最近こそ様子が変わりつつあると言うものの、産業規模が大きく、一般社会に経済的、社会的に与える影響力が非常に大きいにもかかわらず、その存在について触れることは一種タブーとされており、いわんやギャンブリングおよびゲーミングは学術的な研究には全く値しないという風潮がありました。このような風潮はなにも日本に限ったことではなくアメリカをはじめとする世界各国にあったようです。この点につきましては以前、News Letter でご紹介した、現在、ネヴァ

ダ州立大学ラスヴェガス校の Bo Bernhald 准教授のカジノ業界を取り巻く状況についての名言“From Mafia to MBA”（マフィアの時代から MBA ホルダーの時代へ）という言葉に言い表わされているとあって良いかもしれません。実際にかつてのラスヴェガスを中心とするカジノ業界はマフィアの影響力が非常に強い業界でありましたが現在はマフィアの影響力を排除することに成功した業界としてそのビジネスモデルは世界各国に輸出されつつあるというのが現状です。

その、まだ後ろ暗いところがあり世間からも一種タブーとされていた時代にギャンブリングの研究を始められましたのがイーディントン先生であります。イーディントン先生はネヴァダ州立大学レノ校に赴任し、1972年に「ギャンブルの経済学」の講座を開講なさいました。そして1974年に今年15回目を迎える International Conference on Gambling and Risk Taking を主宰されました。今でこそ、ギャンブル、ゲーミング関連の国際会議は世界各国で頻繁に開催されておりますが1974年当時はこの国際会議しか無かったようです。当時のアメリカの状況と日本の少し前の状況がオーバーラップするのは私だけでしょうか？日本のギャンブリング*ゲーミング学会が初めて開催された状況と非常によく似ていると思われるからです。

イーディントン先生は元々数学と経済学を専攻なさっており経済学の学位をお持ちでありました。先生の性格は非常に穏やかで、先生を悪く言う人を私は見たことはありません。

また、人の批判（というか悪口）は一切なさらない人であり誰からも好かれる人格者でありました。学術的な功績については言うまでもなく、あのアグレッシブなネバダ州立大学のトンプソン教授でさえも「イーディントン教授はギャンブリングの研究者の中ではNo.1であり、私はギャンブリングの研究者の中ではNo.3だ」とおっしゃるくらいでありました。ちなみにNo.2はインターネット・カジノの研究で著名なハーバードロースクールを卒業なさいましたネルソン・ローズ教授とのことであります。

イーディントン先生はアメリカ国内のみならず世界各国で精力的にご活躍なされ、その教え子は世界各国のアカデミックソサエティ、政府関係者、産業界など世界中で数多く活躍しております。そのネットワークは驚くべきものであり、合法的なカジノがある国、もしくはカジノを合法化しようとする国のカジノにかかわる関係者の中に必ず一人は教え子がいるほどでありました。ちなみに私もイーディントン先生の不肖の教え子でもあります。

イーディントン先生は日本とのかかわりあいも意外と深く何度も来日して講演会をされておりました。第一回目のギャンブリング*ゲーミング学会のマカオ大学との共同開催となった国際会議にも参加されており、神戸で開催されました国際犯罪学会でも基調講演をなさっておりました。神戸の国際犯罪学会の基調講演のため来日なされた際に私が来日中にフルアテンドしましたが「どちらかご興味のある所はございませんか？ご案内させていただきます」とお聞きしたところ「日本独自のパチンコを見たい」とおっしゃいましたので三宮の駅前のパチンコ屋にお連れし、店内に入り、先生がパチンコ屋のチラシをお持ち帰りになられたことは私にとって貴重な思い出になっております。

先ほど、申し上げた通りイーディントン先生が主催なさっておりました International Conference on Gambling and Risk Taking は今年 2013 年 5 月 27 日より 31 日までラスヴェガスのシーザーズパレスで開催されました。今回はイーディントン先生のあとを引き継ぎ前述のネヴァダ州立大学ラスヴェガス校の Bo Bernhald 准教授が主催者となっており、イーディントン先生の追悼の意味合いもあり過去最大の 400 名近くの研究者、政府関係者、産業関係者が参加しましたようであります。

私はこの国際会議には今回 15 回目は当然として過去、計 3 回参加しプレゼンテーションを行っております。日本のギャンブル、ゲーミングをめぐる状況は初めてこの会議で私が報告した時にはあまり理解している聴衆が多くなかったのですが、前回くらいより日本のカジノの合法化をめぐるニュースが主に金融関連のニュースとして配信されているためであると思われませんが、意外と正確に日本におけるギャンブリング、ゲーミングの状況を理解している聴衆が増えているという印象を持ちました。

最後に心残りがあるとするのであればイーディントン先生が御存命のうちに日本におけるカジノの合法化のニュースをお知らせできなかったことでもあります。



15th International Conference on Gambling and Risk Taking (2013 年 5 月 30 日に佐々木が撮影)

コミ 6 目半は妥当か？

1. はじめに

囲碁は、コミの無い場合、先番にとって有利なゲームであることが知られている。そこで、黒番と白番の間に数目のハンデをつける「コミ」の発想が生まれることになる。現在の日本では、「先番六目半コミ出し」の制度によって、黒番と白番のバランスが取れているとみなされている。つまり、「黒が先着することの有利さ」は、目数換算すれば「六～七目」と評価されているのである。

ところが、このような「コミ」によってゲームの公正性を担保しようという試みは、囲碁の歴史から見れば非常に新しいものである。囲碁は日本において、すでに七世紀には遊ばれていたとされ、1300年以上の歴史を有する知的ゲームである¹。プロ棋士の手合で試験的にコミが導入されたのが1934年であり、それ以前は永らくコミは存在していなかった。また、1934年に導入されたコミは二目半であり、それから順次四目半、五目半、六目半、と数度にわたる制度改正が行われている。では、現在の六目半という数は妥当だと言えるのだろうか²。

2. コミの誕生

コミ制度が導入されるはるか前から、先番の有利さは知られていた。それゆえに、どちらの対局者が強いのかを一局勝負できめてしまうと、そこにならずに囲碁の実力以外（運）の要素が入ってしまうのである。知的ゲームである囲碁では、運の要素は極力排除することが望ましいと考えられる。この問題は、比較的簡明な方法で解消されてきた。

- ① 同一対局者の組合せで、黒番と白番を交互に打つ（互先） と
- ② 対局数を増やす である。

1930年代は、二日かけて一局の碁を打つことが通例であり、これではトーナメント戦などで優勝者を決めるのに長期間かかってしまう。そこで、一局で優劣を決め、次々と異なる組合せの対局を行う、という対戦方式が求められるようになってきた。

1934年、全日本囲碁選手権大会において、初めてコミが導入されている。前述した①のように、コミなしの互先の手合であれば黒番と白番の二局を打たなくてはならない。そのうえ、一勝一敗で仕切り直しになる可能性もある。一局で勝負を決めるために、白番にコミを与えるという発想が生まれたのである³。さらに、持碁による引き分けを避けるために、「半目」の概念を導入し、当初は、「黒番二目半コミ出し」が採用された。現在のように、「黒六目半コミ出し」が普及した時代と比べると、先番の効力がかなり過少評価されていたことが窺える。

¹ 増川（1987）、27頁による。

² 本稿の内容について詳しくは、松村（2013）を参照されたい。

³ 高木（2004）、47頁に、初めてのコミ碁の棋譜が掲載されている。

1934年に二目半、1939年に四目半と決められたコミだが、その後は二度の改訂によって、目数が大きくなっている。まずは1964年ごろから、コミを五目半とする棋戦が現れた。しかしながらこうしたコミの改訂は、全棋戦で一斉に行われたわけではない。例えば、本因坊戦においては1974年まで四目半コミを続けている。すなわち、その間約10年間は棋戦によってコミが異なっている。当時の人気雑誌であった「棋道」を見ても、棋戦によるコミの違いや、コミが増えたことによる戦術の変化などは話題にされていない。おそらく、棋戦によってコミが異なるのは、さほど大きな問題とは認識されていなかったのだろう。

その後はしばらく五目半のコミの時代が続き、次の改訂は2000年代になってからであった。この際にも、棋戦ごとにコミが異なっており、名人戦が2003年から六目半コミになったことに対し、棋聖戦は2004年からと、若干のずれが生じている。ただし、五目半への変更と比べ、六目半への移動はスムーズに行われた。

3. コミ六目半の妥当性

前節で述べたように、二目半から始まったコミが、1939年には四目半、1964年頃から五目半、現在では六目半になっている。一般的には、先着の効を生かすための戦術研究が進み、徐々にコミを増やさなくてはならなくなった、と言われている。先着した黒は常に白よりも先に仕掛けることが可能なため、迎え撃つ側の白と比較して、新たな工夫が生まれやすいのである。四年に一度行われる「応氏杯世界選手権」では、コミが八目と定められているように、今後はさらにコミが増える可能性もある。

では、六目半という現在のコミは、妥当な目数だと言えるのだろうか。六目半のコミが、妥当かどうかを調べるために、本稿では「アマチュア同士」の対戦を分析対象としている。従来、コミについての議論がなされる際には、しばしば「プロ同士」の対戦を対象とされてきた。賞金がかかっているだけでなく、高度な技術を有する者同士の対局においては、一目といえどもおろそかにはできない。一目により強く影響されるのはアマよりもプロであると言えるだろう。ところが、プロ同士のデータを利用しては抜け落ちてしまう視点の一つあるのではないかと本稿では考えている。

日本中（あるいは世界中）の対局のうち、局数の点で言えば、プロ同士の対戦はごく一部に過ぎない。プロ同士の対戦結果を通じて、コミの目数は変わってきたのだが、その目数が、囲碁人口の大半を占めるアマにとっても適切とは限らない。さらに言えば、アマの中にも、高い棋力を有する者から、初心者まで、大きな棋力差が存在する。これらの人々に一律「六目半」というコミが適しているのかどうか、検証する必要があるだろう。プロのように、一目を真剣に意識するレベルとまでは言えなくとも、棋力の高い人は高い人なりに、低い人も低い人なりにコミを意識して対局しているはずである。

本稿では、アマ同士の対戦結果を集め、そこに何らかの傾向が読み取れないだろうか、と考えた。インターネット上で、対戦データを取りやすく、かつ参加人数の多い囲碁対戦サイト「東洋囲碁」において、棋力は同段級同士、手合割は互先（黒六目半コミ出し）の

ものだけを抽出し、勝敗の分布を調べてみたのが以下の表1である⁴。

期間は、2013年の2/2 2/4 2/7 の三日間、対象としたのは17K(17級)～9D(9段)までの686局である。表に示されているように、総対局数で見ると、全686局のうち、黒351勝、白335勝であり、黒の勝率は約51%となっている。

表1 東洋囲碁の勝敗データ

	17K	16K	15K	14K	13K	12K	11K	10K	9K	8K	7K	6K	5K	4K	3K	2K	1K	1D	2D	3D	4D	5D	6D	7D	8D	9D	計
黒	0	2	8	0	0	3	1	12	7	1	4	4	6	5	14	11	35	67	69	32	32	17	10	5	5	1	351
白	1	3	1	0	3	1	1	6	3	4	8	3	5	9	3	10	27	57	58	53	33	28	9	5	3	1	335
率	0	40	89		0	75	50	67	70	20	33	57	55	36	82	52	56	54	54	38	49	38	53	50	63	50	51

凡例：K=級 D=段 黒=黒の勝数 白=白の勝数 率=黒の勝率

このように、ほぼ半々の勝率になっていることから、手番によって明らかな有利不利があるとは言えない。では、棋力によって何らかの傾向が見られるのだろうか。前述したように、「黒は序盤から積極的に仕掛け」「白は長期戦を目指す」のが互先のセオリーであると言われるが、そういったセオリーを知っており、かつ実践できる人は上級者になるほど増えると考えても良いだろう。初心者と上級者の間に、何らかの違いが見られないかを確認するために表1から作成したのが次の図1である。

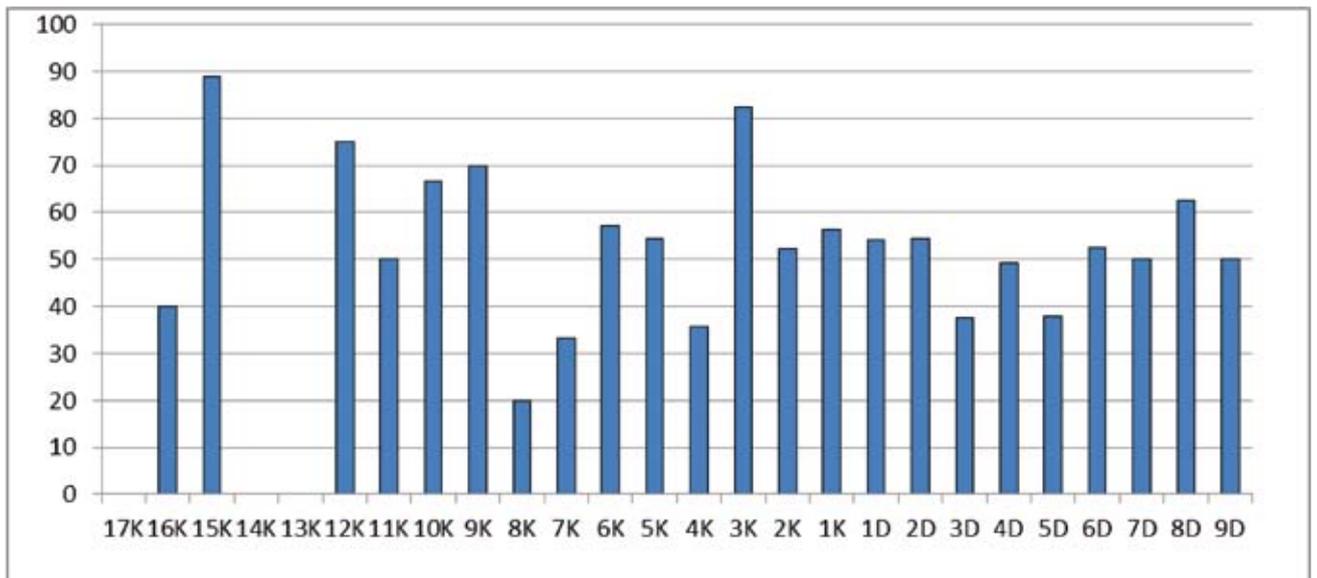


図1 棋力ごとの黒番勝率 (%)

棋力によって若干の変動は見られるものの、棋力の高低と黒番の勝率の間に顕著な違いは見られない。13級において黒番の勝率が0%であったり、15級においては90%近かった

⁴ 東洋囲碁 (<http://www.toyo-igo.com/>) は、中国、韓国、日本を中心として展開する囲碁対局サイトである。常時数万人のアクセスがあり、比較的高い棋力のプレイヤーが多いことでも知られる。

りという結果が出ているが、いずれも当該級のサンプルが小さすぎる。

もう一つ、従来の議論においては、あまり前例のないことではあるが、勝敗を決めた目数差にも着目してみたい。

囲碁では通常、勝敗のみが問われ、目数差は問題とされない。「半目負け」も「10目半負け」も「中押し負け」も負けという意味では同じである。ただし、アマの囲碁において半目勝負は「指運」とも呼ばれている。これは、対局中にはどちらが勝っているか互いにかわかっておらず、終局して計算すると初めて勝負がわかることを表現したものである。黒白共に最善を尽くすのは難しい中で、たまたまうまく打てた（良い方向に指が進んだ）ほうが勝った（運が良かった）、というニュアンスなのである。プロの対局の場合は、「厚い半目（＝逆転のしようがない半目）」という表現に見られるように、終局前からどちらが半目勝っているか、互いに承知している。それゆえに、「半目負けだから、もう一步で勝っていた」あるいは「半目勝負はどちらが勝ってもおかしくない」、とはみなされない。

そこで本稿では、「半目勝負」に着目した。調査対象になった対局 686 局のうち、黒半目勝ちが 4 局、白半目勝ちが 2 局、計 6 局の半目勝負が確認できた。アマチュアの対戦においては、100 局に一回以下の頻度でしか起こらない、珍しい現象であると言える。

このとき、結果論ではあるが、黒半目勝ちの 4 局については、「もしもコミ七目半なら勝敗が入れ替わった」といえるし、同様に白半目勝ちの 2 局については、「以前のようにコミ五目半なら勝敗が入れ替わった」ことになる。

六目半コミ出しと、七目半コミ出しでは途中の進行を変えるのではないかと、という異論もあろうが、一目のコミの違いに応じて戦術を変えることは、常識的に考えて、アマにとっては非常に困難である。ということは、仮に今回のデータがアマチュア同士の対戦傾向を示しているとするならば、コミを一目増やした（六目半→七目半）ために勝敗が入れ替わるのは、170 局に一度程度の珍しい出来事である。逆にコミを一目減らした（六目半→五目半）ために勝敗が入れ替わるのは 340 局に一度のことである。アマの対戦、特に今回データを取った限りでは、コミが一目変わろうと、ほとんど影響は出ないことがわかる。これはおそらく、中盤までの打撃戦の結果、一目や二目のレベルでなく、どちらかが大きなダメージを負うことで形勢が開き、半目勝負の頻度が減るものと思われる。

結論として、互先の勝率は黒白拮抗していることから、現在のコミの目数は概ね妥当なものであると言える。さらに、半目勝負の出現頻度の低さから、コミの目数によって勝敗に大きな影響が及ぶとも思えない。四目半、五目半、六目半、とコミが移り変わっても、それなりに対応することで勝負は可能である、といえる。

4. おわりに コミの有無による意識の変化

黒番でも白番でも公平になるように、と考えられたコミ制度は、若干の変更を加えながら黒番と白番の勝率を約 50% に維持してきた。初心者、上級者、低段者、高段者といった幅広い棋力のアマチュアにおいて黒番勝率の差が確認できず、そのうえ半目勝負もめった

に見られないという事実は、「一目のコミの増減では、勝率に大きくは影響しない」ことを示唆している。確かにコミ制度の導入時には反対意見も存在したものの、一旦慣れてしまえば、違和感なく打ち進めることができるのであろう。

同時に、コミ制度ではなく、同一対戦相手と複数対局することを前提とした「コミ無し」によってもたらされる魅力もまた無視できないものであった。先番としては、コミを出さなくてよいからと言って「普通に打っていれば五～六目は勝てる」ことが保証されるわけでもない。むしろ白よりも黒に大きなプレッシャーがかかり、よりメンタル面での強さが必要とされることも想定できよう。もちろん白は当初から形勢が不利である。「普通に打っては勝てない」という意識が黒白共に求められる。これは、「同棋力の対戦はコミ有り」が常識となってしまった現在、見直されるべき囲碁の魅力ではないかと考えている。

謝辞

本稿の作成においては、平成 23・24 年度アミューズメント産業研究所プロジェクト研究助成を頂いた。ここに記して感謝の意を表したい。

参考文献

囲碁の統計分析 <http://sports.geocities.jp/mamumamu0413/index.html>

井口昭夫（1995）『本因坊名勝負物語』三一書房。

高木祥一（2004）『心に残る名局・名勝負』日本棋院。

増川宏一（1987）『碁』法政大学出版局。

松村政樹（2013）「コミ制度に関する一考察：妥当性の検証を通じて」大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要第 15 号

コンピュータ将棋にも弱点はまだある？！

——プロ棋士 vs ソフトの団体戦、第2回電王戦は3勝1敗1分けでソフトの勝利

◎GPS将棋、三浦八段に完勝の衝撃

2013年4月20日に東京・将棋会館で行われた第2回電王戦の最終局、三浦弘行八段（2012年度順位戦A級2位）対GPS将棋（2012年世界コンピュータ将棋選手権1位）の一戦は102手でGPS将棋が快勝し、5対5の団体戦トータルの結果も3勝1敗1分け（持将棋）でコンピュータの勝利に終わった。終局直後は写真-1のように新聞、テレビなど多くの報道陣が特別対局室に詰めかけウェブやニュースでも速報記事が流れるなど、竜王戦や名人戦といったビッグタイトル戦を超える盛り上がりを見せた。2012年度のA級順位戦で羽生三冠に唯一土を付け、タイトル獲得歴もあるトップ棋士がコンピュータソフトに敗れたことは衝撃だった。



<写真-1> 終局直後の対局室、GPS将棋に敗れた三浦八段（左）は肩を落としていた

3月から4月にかけて毎週土曜日に行われた第2回電王戦の成績は以下の通り。開幕局の阿部光瑠四段対習甦（2012年世界コンピュータ将棋選手権5位）の対局は人間の完勝といってよい内容で「や

¹ 1996年度第67期棋聖戦5番勝負で当時七冠王だった羽生に挑戦し、3勝2敗で破って棋聖位を獲得。

状況) から点数計算をする。A図は途中の局面とはいえ後手の持ち点はわずかに12点、しかし今指したばかりの△6九金で飛を取って差し引き4点のプラス、16点が見込める。それでも先手が駒損することなくすんなり入玉を果たせばコンピュータの点数勝ちは明らかで、駒不足の後手は先手玉を捕まえる可能性はほぼない。人間同士の対局であったとすればA図以前の局面で塚田九段が投了していたことはまず間違いない(筆者なら投了を選択する)。しかし学習すべき棋譜のデータが少ない入玉模様の将棋においてコンピュータは突然アマ初段くらいのレベルまで力が落ちることがある。「玉を詰ます」から「点数を増やす」ことに目的が変化するからである。実戦もコンピュータの指し手が乱れに乱れ、信じられないような展開となった。



< B図 絶対安全だった先手玉にまさかのピンチ、人間の執念が実る >

A図以降ソフトはひたすら相手陣にと金を作る事を優先させ、駒の損得や自玉の危険度を重視しない指し手が多くなった。50手あまり進んだB図でついに人間は相手玉と8二の馬を金で脅かし、少なくとも大駒1枚(5点)を取り返すことに成功した。B図から実戦は▲9二馬△8一金打と進み、結局230手で持将棋になった。手順中△8一金打に代え△8二香(▲5六馬なら△8一金打で詰み!)とすれば逆転勝ちまで期待できただろう。コンピュータに対する入玉狙いの有効性について筆者は2012年秋刊行の『人間に勝つコンピュータ将棋の作り方』(技術評論社刊・共著)でも記した³が、本局は典型的な入玉による逆転のパターンである。人間と違って感情に左右されないコンピュータでも、学ぶデータが少ない状況では力を発揮しにくいという弱点もある。そう遠くない将来にはこうした局面でも正しい選択ができるようになり、コンピュータが人間を完全に凌駕する日は来ると思うが、対コンピュータ戦略を適切に用いることであと数年は人間とコンピュータソフトのスリリングな戦いが見られると筆者は予想する。

³ 第10章「コンピュータ将棋の弱点を探る」で入玉含みの戦略を推奨。

古代一娛樂、鷹狩り

鷹狩り (falconry) は、古代日本と韓国の王族、貴族が楽しんだ娛樂の一つであった。平安時代 (794 年～1185 年) 初期、50 代桓武天皇、52 代嵯峨天皇、58 代光孝天皇、59 代宇多天皇、60 代醍醐天皇とその子孫が好んだと続日本紀 (797 年) が伝えている。中期にも 66 代一条天皇や 72 代白河天皇などが見える。征夷大將軍の坂上田村麻呂 (758 年～811 年) も鷹狩りの名手であったと言われる。安土桃山時代には織田信長が大の鷹好きとして知られている。韓国史書の三国史記 (1145 年) に、百済の 17 代阿辛王、新羅の 26 代真平王が鷹狩りが好きであったという。さらに、朝鮮時代にもハングルを創製した世宗王 (4 代、在位 1418 年～1450 年) が超マニアだったと朝鮮王朝実録 (1413 年から 514 年間の記録) が伝えている。



古代娛樂の中でも鷹狩りは、没入度の高い特質を持っていると思われる。桓武天皇 (50 代、在位 781 年～806 年) は即位後、直ちに行ない在位の間にも 100 回を超えたという記録もある。新羅の真平王 (26 代、在位 579 年～632 年) も臣下らが心配するほどの傾倒ぶりだったという。また信じ難いエピソードもある。中国の明宣宗 (5 代、在位 1425～1435) が朝鮮の世宗王 8 年 (1426 年) に朝貢として良馬 2 万 5 千頭を要求した。これに応じると朝鮮の軍事力が弱くなると悩んだ世宗王は明宣宗が鷹狩りを好むことを知って代わりに良鷹 15 匹を送る決断をした。この提案を中国の明宣宗が受け入れたという。馬 25,000 頭対鷹 15 羽であるが、当時朝鮮の鷹が如何に素晴らしいものかわかる。鷹が中国との外交に名分を与えた貴重な役割を果たした結果となった。鷹狩りは古代東アジアにおいて最高の娛樂であったことが伺える。

鷹狩りとは、タカ類が他の鳥やけものを捕獲し食料とする習性をうまく利用して、タカを飼いならして狩猟をする方法である。鷹狩りに用いられるタカは、主としてオオタカ、ハヤブサ、クマタカなどの雌である。人類がまだ狩猟のための精巧な道具をもたなかったころには、鷹狩りはよい狩猟の方法であったに違いない。また、実用的な意味がなくなってきた時代でも、儀式のためとか、スポーツ的な意味でさかんに行われたので、鷹狩りの歴史は西洋でも東洋でも古くかつ長いのである (日本百科大事典)。

鷹狩りの発祥地はインドと言われるが、その起源は紀元前 3500 年前の古代メソポタミア文明との説もある。すなわち、鷹狩りは古くから人間の普遍的な娛樂で歴史上一番古い狩猟系娛樂文化と思われる。その分布も広く中国北部で発見された高句麗の古墳に鷹狩りの絵が描いてある。中国集安の三室塚と北朝鮮黄海道安岳 1 号古墳の壁画である。安岳古墳の築造は 5 世紀頃で 3 号古墳は高句麗の故国原王説がある。百済地域では壁画はないが金銅冠の模様が鷹と知られ先祖は扶余・高句麗からという。同じく日本でも金銅冠が熊本県玉名群の江田船山古墳で見つかっている。こうした金銅冠の分布は古代日韓の緊密関係を



見せている。また、埴輪にも鷹狩りの模様が刻んである。埴輪からは古代人の生活が覗けることができる。6世紀後半から7世紀初めに古墳の中から鷹匠埴輪（左絵）と鷹狩男子像（右絵）が群馬県太田市のオクマン山古墳と伊勢崎市で出土された。これらの事実から鷹狩りは北方系娯楽で古代社会に欠かせないレジャー活動であったことがわかる。

日本の鷹狩りについて、日本書紀（720年）16代仁徳天皇条に、百濟酒君が倭国に伝えた記事がある。仁徳天皇が鷹を初めて見たために使い方を知らなかったが、百濟王子の酒君が百濟でよく見られる鳥と知って訓練した。その後、仁徳天皇は頻繁に百舌鳥野で鷹狩りを行なった。そして鷹を飼育管理する鷹甘部を設け百濟主君に任せたという。現在の大阪市東住吉区鷹合4丁目に鷹合神社があり、周辺の公園に百濟酒君の墓がある。また周辺の古地名が南百濟郡であったといわれ、今も南百濟小学校の名前が残っている。ちなみに、近くの矢田という地名も本来は谷田でその地名から鷹を訓練した谷が連想できる。また遠くない八尾市に鷹狩りの名手であった坂上田村麻呂の娘の墓がある。坂上氏は、4世紀後半に百濟から渡来した阿知使主を祖とする渡来系の東漢氏の一族であると言われる。



一方、韓国の史料で鷹を飼育した官庁は高麗時代（918年-1392年）に初めて出てくる。忠烈王（25代、在位1236年-1308年）が鷹坊を置いた記録である。しかし三国時代後半から高麗時代中期まで鷹狩りの記録は見つからない。理由として、崇仏派の百濟武王（30代、600年-641年）が殺生を禁止したことと、新羅時代の崇仏政策の影響などが挙げられる。古代史のロマンかもしれないが、660年に百濟が新羅に滅ぼされてからその習慣が日本列島に流されたような感じもする。理由の一つは百濟の国鳥が白鷹であることだ。新羅が百濟を鷹隼と呼んだ記録も帝王韻紀（1287年）に見える。鷹隼は鷹を意味する。三国遺事（1285年）に慶州の皇龍寺九重塔に百濟を鷹遊と表記していると言う。百濟は鷹との関わりが強いのである。これは三国史記（1145年）の記録で確認出来る。百濟が新羅と外交する際にお土産として白鷹を送った記録がそれである。一般的に、国交を樹立する際に相手国に自国の貴重なものをプレゼントするのが慣例である。百濟にとって白鷹は神聖な鳥であったに違いない。

意外な事に、近現代では鷹に関する意識は韓国より日本の方が強いと思われる。新幹線、宇宙探査機、航空母艦、戦闘機などの乗り物から日常にハヤブサ（隼）の名を耳にすることは多い。鷹（隼）が高く飛んで速くて勇敢な性質のためであろうが、名称に使う頻度は韓国より多いのは確かである。これは人間の無意識という観点からヒントが少し見えると思われる。私見であるが、それは夢の中で縁起の良いものの差である。日本では富士山・鷹・ナスで、韓国では猪（豚）・龍・蛇である。それぞれ解釈は違うが日本人の心に鷹が生き

ているような感じがするのはなぜだろうか。また、聖徳太子が四天王寺の本堂で悪鳥となった物部を白鷹に変身して破ったと言われる。神話ではあるが鷹に重さも感じる。

文化の波紋効果 (ripple effect) という理論がある。湖の中に石を投げれば中心の跡が端に来て、源流が長く留まって様々な波紋に発展する。これは日本と韓国の中に文化を語る際によく考えられる文化理論であろう。百済が滅亡してから 130 年後、桓武天皇の鷹狩りは百済人との関わりが強かった。即位初期の鷹狩りをした場所が、現在の大阪府交野市であった。この地は百済と関係が深く百済王神社と百済寺、そして伝王仁墓がある。続日本紀には、桓武天皇の生母も百済の 25 代武寧王の子孫・高田新傘であるという。また桓武天皇の妃にも百済の名字を持つ女性が 6 人も見える。果たして、桓武天皇にとっては百済が何だったのか。今上天皇が公式の場で数回にわたって百済との縁を言及した。2001 年 12 月の天皇誕生日の記者会見と 2010 年の奈良遷都 1300 年記念式典であった。おそらく、今上天皇は古代日本と韓国が同じ血を持つ兄弟の間であったことを強く感じたのであろう。残念なことにマスコミは触れなかったのであまり知られていない。幸いなことに宮内庁のホームページで確認することができる。

倭国と百済が初めて国交を樹立したのは、桓武天皇の時より 400 年前の 397 年である。15 代応神天皇と百済の阿辛王 (16 代、在位 392 年-405 年) の間の記述が日本書紀と三国史記にある。百済の阿辛王は太子典支を倭国に送った。おそらく、数百人の付添人と貴重な贈り物を持って向かわせたことであろう。この王は鷹狩りに夢中になった人物であるから中には百済の白鷹が含まれるのは当然である。百済が新羅と和親した際にも白鷹を送ったことが参考になる。日本書紀の仁徳天皇条で捕まえた鷹がこの時百済から来たのかも知れない。当時鷹は朝鮮半島の北部のみに生息していたためである。播磨風土記に鷹が応神天皇の時代に来たという記録は間違っていないと思われる。古代の日本と韓国の間にも今のような国境はなかったのである。

2010 年末、鷹狩りはユネスコ無形文化遺産に登録された。11 カ国の名があり、韓国を含むアラブ首長国連邦、ベルギー、チェコ共和国、フランス、モロッコ、カタール、シリア、サウジアラビア、スペイン、モンゴルである。発議はアラブ首長国連邦でアラブの金持ちが鷹狩りを好むためだといわれる。しかし、鷹狩りの痕跡が多い日本が含まれていないことは残念である。これは日本の鷹狩りが百済と深い縁があるためでもある。でも、幸いなことに日韓で鷹狩りの交流が行われているのでいつか入ると思われる。

歴史学者であるカー博士は、歴史は過去と現在の対話だという。古代日本と韓国の間を繋いでくれた鷹狩りの歴史を知ることは、近代や現代に起きた問題を考える上に大事なことと思われる。そして日韓両国において発展的な未来も考えることができる。古代日本の桓武天皇や百済の阿辛王が楽しんだ鷹狩りは両国を一層密接にさせてくれると思われる。近來日韓両国の首脳が会談する際に古代日韓が共有してきた鷹狩りについて話題にすることを期待したい。1350 年も遡って 7 世紀半ばの 35 代皇極天皇 (在位 655 年~661 年) の時に、百済王子と一緒に河内国の依網屯倉の前で射獵 (鷹狩り) を観覧したことが日本書紀にある。

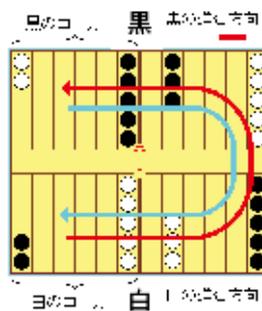
盤双六で振り返る平清盛

1. はじめに

2012年(平成24)年のNHK大河ドラマは「平清盛」だった。私に監修の話が来たのは2011年5月。番組中に盤双六というゲームが何度か登場するので盤面の作成や指導を頼みたいとのことであった。正直あまりやりたい話ではなかった。テレビや映画はとにかく大変なのである。前に何度か監修を引き受けたことはあるが収録時間が変わるのが当たり前なのだ。以前『ヴィヨンの妻 桜桃とタンポポ』という映画の賭博シーンの監修をしたことがあるが「午後2時から2,3時間なので正午頃に来てください」と言われ正午に行ったところ、実際に始まったのは午後7時で終了が午前2時という有様だった。そして異様に長い。例えばAとBが会話しているシーン。Aが写っていてBに画面が変わる。見ている方には「次の瞬間」である。ところが収録となると、Aが話した後、役者は楽屋へ帰り、カメラの位置を直し、照明の位置を変え、明るさを計り、映りを確認し、役者を入れ、また写りを確認し、リハーサルをして本番、確認して撮り直し…と何十分も間が空くのである。屋外ロケもあるから炎天下に長時間立ちっ放しもある。よほど体力と気力に自信があって、収録がそういうものだというを理解していないと務まらないのだ。しかし伝統ゲームは誤解が多く、辞典でも誤っていることが多々ある。盤双六が登場する事は決定事項なので、自分が断れば当然あまり知らない人間に話が行く。大河ドラマに登場すればそこでの映像は誤っていても真実と受け取られてしまうだろう。であれば自分しかいない、たぶん。というわけで引き受けることにしたのである。



盤双六



駒の進み方

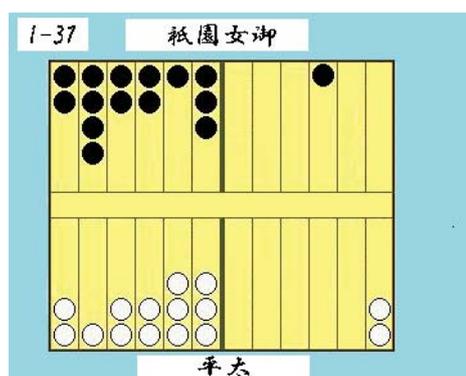
盤双六は奈良平安時代に中国から渡ってきたと考えられる2人用の盤ゲームである。正倉院に道具があり『源氏物語』や『徒然草』にも記述がある。ところが遊び方とはいうと江戸時代以降にいくつかの文献があるだけではっきりしたことがわかっていない。簡単に説明すると一人15個の駒を持ち、交互に2個のさいころを振って駒を進め、早くすべての駒をゴールに入れた方が勝ちになる。

仕事の内容は次のようなものである。収録の2~3週間前に台本が届く。中に盤双六のシーンがあれば数日後に電話がある。第何話の第何シーンに双六が登場するが盤面が写るので盤面とゲームの展開を作って欲しいといった要請がある。台本には台詞やどちらが勝つ、ということは書いてあるが流れは書いていない。盤面を作るだけなら簡単。問題はその後だ。台本を何度も読み、背景や登場人物の心理を理解する。ドラマでは双六はただの道具ではなく、さいころの目はその人間の運命を示し、ゲームの展開は未来を暗示する。双六にどう語らせるかはこ

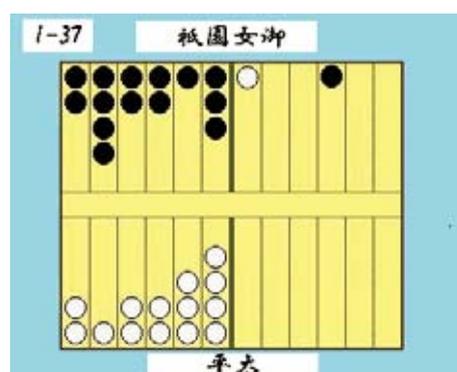
ちらに任せられているのだ。リハーサルと本番では俳優への指導も行う。個人的にはルールを覚えてもらいたいところだが、演技に加えて所作や武術や舞踊などを覚えなければならない俳優にそれは困難だ。そこで「この駒を出した目だけ動かす」あるいは「×の目が出たことにしてこの駒をここに動かす」ということだけ覚えてもらうのである。

2. 第1回「ふたりの父」 (祇園女御 対 平太)

最初に双六が登場したのは、子供時代の清盛である平太（前田旺四郎君、子供漫才師まえだまえだの弟の方）が父忠盛（中井貴一）と祇園女御（松田聖子）の屋敷を訪問するシーンであった。祇園女御が「双六をしてみぬか」と持ちかけゲーム開始。やがて終盤を迎え、祇園の女御がわずかにリードしている。家貞（中村梅雀）「平太様はあと何度か振らねば上がれませぬな」。忠盛「いや。駒を十二進めれば勝ちじゃ。」「え？」「両方とも六を出さば勝ちじゃ」。賽を振る祇園女御。●●。惜しくも上がれない。念を入れる平太。賽を振る。6ゾロ！大逆転で運の強さを見せるのである。



盤面図 1



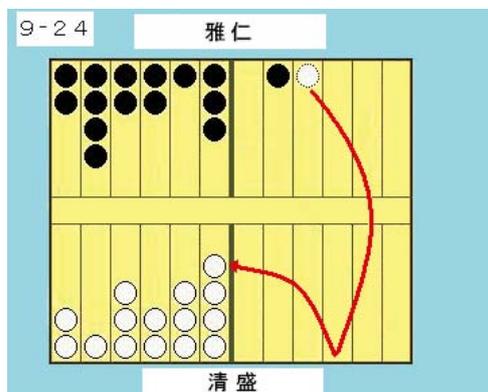
盤面図 2

私が最初に考えた盤面は図1。祇園の女御は●●を出して上がれないので4つ前とした。平太は12、つまり6ゾロを出して勝ちだが、一見かなり遅れているように見えなければならないので、2つの駒がどちらもゴールから6離れている図1がそのように見える。しかし一つの駒は6しか離れていないのであまり遠く見えない。考え直して駒1個だけを12離して図2とした。この方が駒が遠いように見える。ところが祇園女御の目が●●だと、この平太の駒を取ってしまう。双六では相手の駒が一個しかないところに自分の駒を入れると、相手の駒を取ってスタートに戻すことができるのだ。そのため祇園女御の駒にもう一マス戻ってもらって最終手直前の盤面は完成した。しかし収録はその数手前から行われるため、その部分も作らなければならない。矛盾なく図2になるための展開を作成する作業の方が、実はかなり大変なのであった。

3. 第9回「二人のはみ出し者」 (雅仁親王 対 清盛)

第9話も印象的な双六の場面であった。後半の準主役となる雅仁親王(後の後白河法皇、松田翔太)が初めて登場する回である。清盛の長男、清太(後の平重盛)を賭けて双六の勝負を

する。雅仁親王が「負けたらこの子をもらうぞ。」と宣言し、焦った清盛はなかなか良い目が出ない。終盤、清盛が10以上出さないと雅仁親王が必ず勝つと言う局面(盤面図3)となる。清盛がさいころを振るのをためらっていると清太が寄ってきてさいころを振ってしまう。目は10。喜んで清太と駒を進める清盛。怒った雅仁は駒を払いのけ、双六盤を振り上げて子供の上に振り降ろそうとする。清盛は子供をかばい雅仁親王に剣を向ける、というシーンである。



盤面図3



清盛像(神戸市兵庫区)

本番収録となると、あたりは暗く静かになり雅仁親王の押し殺したセリフが冷たく響く。いよいよ最後の手。清盛が半歩退いて頭を下げ「お許ください。」雅仁「ならぬ。賽を振るのじゃ。」さあ清太君の出番と言うところで…、何と清太君は泣き出してしまうのである。当然カット！。セットが明るくなりマネージャーさんが清太君の涙を拭く。

幼いながらも彼は、前日のリハーサルで自分がさいころを振ると横にいるお兄さんが思いきり駒を払いのけ、恐ろしい形相で双六盤を振り上げ大声で怒鳴ることを知っている。それが怖くて泣き出してしまうのだ。松田翔太さんも松山ケンイチさんも、笑顔になって「大丈夫だよ～、お兄さんバーンってやらないからね～」と必死になだめるのだが、「はい、本番」となり暗くなって静かになるとまた泣き出す清太君。カット。時間は刻々と過ぎる。すでに夜だ。気にするスタッフたち。労働法の関係で子供は8時までしか使えないのだ。どうする!?

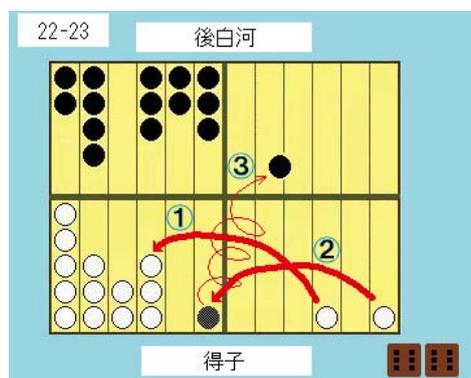
結局撮影を強行することで決定。清太君が泣こうがわめこうが予定通りということで本番撮影は始まった。「お許ください」頭を下げる松山清盛。清太君は泣きながらもちゃんとさいころを振った。10の目が出たことにし、清盛は「十じゃ、十が出たぞ。さあ、駒を進めるのじゃ。」雅仁親王は怒り、駒を払いのけて双六盤を振り上げる。もちろん清太君は大泣き。迫真の演技ではなく本当に怖くて泣いていたのだ。清盛に剣をつきつけられ傍らに双六盤を放り出す松田雅仁。そのまま庭へ降りてカット。清太君はマネージャーに抱かれて泣きわめきながら控室へ。さてこの後である。双六盤は元に戻され、私は飛び散った駒を探し、最後の局面に戻す(これが結構大変!)。松田翔太さんは控室に帰ったが松山ケンイチさんはそのままセットに残り、待つこと数分。再び清太君登場。そう、子供の機嫌はすぐ直るので、さいころを振るシーンのみこれから撮るのである。隣の怖いお兄さんはいないしセリフ待ちもない。清太君は泣かずにさいころを振って収録は無事終わったのである。目出度し目出度し。

4. 第13回 「祇園闘乱事件」 (忠盛 対 清盛)

祇園闘乱事件を起こして幽閉中の清盛親子が睦まじく双六をする場面。睦まじく、というこ

となので、緊迫感のない穏やかな終盤である。清盛が勝った直後に父、忠盛の「相変わらずお前は博打が強いのか。」というセリフがあるが、信念に基づいて事件を起こした清盛はすでにかかなりの精神力を持っていると考え、タッチの差ではなく余裕で勝利する盤面にした。

5. 第22回 「勝利の代償」 (後白河天皇 対 美福門院得子)



盤面図4

保元の乱の次の回。崇徳上皇方を倒した後白河天皇（松田翔太）はくつろいだ様子で藤原信頼（塚地武雅）と双六をしている。信頼が弱いので文句を言うと、臣下の藤原成親（吉沢悠）が、それではと呼んできたのが鳥羽上皇妃で今は出家している美福門院得子（松雪泰子）。クールに後白河法皇を破る。「貴方様が帝となられましたはほんの一時凌ぎ。君臨するは己のみなどと、ゆめゆめ思いなされますな。」そう言って、得子は自陣にいる後白河の石を指で弾き飛ばし自分の石を置いて上がりとなる（盤面図4）。ふつうは相手の石を取る時は、静かに中央に動かすだけなのだが、「あんたなんか何よ」という得子の心情を現わすために「弾き飛ばす」という女子にも公家にもあるまじき動作を行うわけである。

信頼との双六はこの後深く考えずに平治の乱を起こす信頼の愚かさを示すため下手な展開にし、得子との双六は功者同士の白熱した展開とした。眼目は最後の「弾き飛ばし」である。ところが、である。松雪さん、自分の駒を持ったまま後白河の駒をうまく弾けないのだ。何度やっても駒は戻ってしまったり、他の駒に当たったりしてしまうのである。「あ、あたし、不器用だから…。」笑って恐縮がる松雪さん。私が調べてみると実は双六盤に微妙な段差があり、そこで駒が不自然に跳ねたりしてしまうのであった。私は一番段差のない方向を見つけ、その方向へ向けて弾くようお願いした。結果…見事に後白河の駒は軽々と飛ばされ、自分の駒を置く得子。本放送を見てみると終始クールな得子であったが、収録の時の「あたし不器用だから…」を思い出し、つい笑ってしまう場面なのであった。

6. 第41回 「賽の目の行方」 (清盛 対 盛国、後白河法皇 対 乙前)

賽の目と題名にある通り、双六が重要な役割を演じた。清盛と家人の平盛国（上川隆也）、後白河法皇と乙前（松田聖子）がほぼ同時刻に双六をしており、それが交互に現れる。清盛と後白河法皇の心理戦を、互いに仮想の相手として打っているように見せるのである。盤面はほとんど同じように作ってあり同じように進行するのだが、切れ切れに写っているし盤面はほとんど写らないので、まず視聴者にはわからない。作るのにかなり苦労したのだが表には出ない。

裏方の仕事はそんなものである。

7. 第49回 「双六の終わるとき」(清盛 対 後白河法皇)

最終回の一つ前。これも題名が示す通り双六が重要な位置を占める回であった。清盛と後白河法皇の最後の双六である。双六を打ちながら出会いからこれまでを振り返り、合間合間に思い出が挿入され、双六だけで番組の4分の1を占めると言う大変な回だ。2人の最後の双六と言うことで、こちらも気合いを入れて長丁場の盤面展開を作って行った。しかし、リハーサルで検討の結果、流れを止めないために2人には自由に打ってもらうことになった。双六の盤面や手元は後から撮って挿し込むのである。リハーサルの合間に松山ケンイチさんが走ってきて言った。「先生、双六の特訓をしてください。」後から挿し込めるとは言え、下手なゲームはしたくないとの意気込みであった。

そして本番日。2人には前半ガチンコで対決してもらい、はっきりしたルール間違いが無ければカメラを止めないと言うことで私は調整室から二人の対局を見守った。すでに何度も双六のシーンを撮っているので2人のゲームはかなり白熱した良い展開であった。

最後のシーン直前からは設定しておいた盤面にして、最後はタッチの差で清盛の勝利。打ち終えた清盛は「2人の双六はこれを最後に」と言い涙した。この涙は台本にはなかった。清盛になりきった松山さんが感極まって流したものである。それを見つめる松田後白河法皇の目も心なしか潤んでいるように見えた。時に10月18日の午前2時頃である。

8. おわりに

結果的に盤双六の登場シーンはかなり多かった。全50話中21話に登場した。松田聖子よりも多い。準主役の玉木宏と同じくらいである。が、実際はもっと多い。収録はしたが編集の段階で丸ごとカットされたものもあったからである。放映された双六の場面もかなり細切れにされていた。2、3時間かけて10分のシーンを撮り編集されて放映は1分だけ、というのがドラマ制作の世界である。私が清盛に費やした時間とエネルギーは膨大であったが、ほとんど画面には写らなかった。しかし皆で良いドラマを作ろうとしていた俳優やスタッフの熱意を思うと後悔はない。「平清盛なくして武士の世はなかった」というのがドラマのコンセプトであったが「平清盛なくして私の2012年はなかった」のである。

シンガポール雑感

1. はじめに

昨年末総選挙前の12月上旬シンガポールに赴いた。主たる目的は、(遅れ馳せながらの)カジノ運営2ホテルの視察であるが、私にとっては約10年毎に4度目の同地訪問であった。

最初は約30年前の日本開発銀行(DBJ、現日本政策投資銀行)の昭和47年同期入行10周年旅行で海外初体験。チャイナタウン等S&Bの最中、貧しさが猶各所に残っていた。

2回目は約20年前の港湾物流関連(受託)調査で、香港経由での出張となった。

3回目は10余年前沖縄のシンクタンクに出向していた際、IT関連調査でのヒアリング出張であり、併せてインド・バンガロールへも足を伸ばした。

そして今回のカジノ等IR・MICE(集客・エンターテインメント)関連調査での訪問である。

定点観測のような形となったが、同国の発展段階や重点施策が良く分かる結果となった。

即ち、発展途上地域・東南アジアの一角→その優等生として急成長→先進国レベルに到達→今や遂に(一人当たりGDPで)日本を凌駕するまでになったという訳である。

2. 二つのカジノ複合施設について

I リゾート・ワールド・セントーサ(ゲンティン:アジア(マレーシア)資本)

アミューズメント・リゾート性が強い施設群。各種ホテルの展開等、セントーサ島が本島の奥(離れ)座敷として大きく変容した。

先行して開業しカジノ利用客が殺到したため、自国民専用のオーキッドルームを設けた。

世界最大の海洋水族館(マリンライフ・パーク)が直後にオープンした。

II マリーナベイ・サンズ(サンズ:米国(ラスベガス)資本)

6,000人規模のボールルーム等から構成される一大集積。本島マリーナベイ地区の中核施設となっており、同国を世界レベルのコンベンション都市として飛躍させた。

延床面積に占めるカジノ・スペースの比率は僅か3%である。(売り上げ・利益は大きい)海の見えるハイローラー用特別室もある。あえて自国民専用室は設けていない。

両社共に日本への進出・オペレーションに極めて積極的である。

カジノ自体は、(未だに「回遊魚」の遊弋する)オールド・リスポアに代表される、やや殺伐とした(?)印象を与えかねないマカオよりも健全な雰囲気醸し出している。

マカオと同様バカラ・テーブルが多いが、マシン系「ナンバーズ」のスペース拡大が目についた。嗜好の変化に加え、人件費が高まらないことも一因となっているであろうか?

シンガポール国民は木戸銭として@100シンガポール・ドル(S\$,7,000円弱)を支払う。この入場料は恐らく世界で一番高いのではなかろうか?

ギャンブル中毒・依存症の自国民は、(本人・家族の申告により)入場をブロックされる。背景には同国の厳しい管理システムが働いているものと思われる。

リー・シェンロン首相も言う如く「カジノ自体の善悪ではなく、もしなかりせば我が国がどのような利益を失ってしまうかを冷静に考えなければならない。」

即ち“必要悪”を“相对善”に昇華して初めてカジノは現実のものとなるのである。

また趣の異なる複数の施設を競わせるシンガポール政府のスタンスも良く理解できた。

3. DBJ 現法 CEO を訪問

- ①以前は米国でローンチした外債を売り捌くセカンダリー・マーケットであったが、現法となって当地で発行・売却するようになりスタッフ総勢約15人まで増えた。
- ②最近では金融・情報・資源等アジア地域統括ヘッドクォーター(ハブ)の立地拠点として評価が高まってきた。要人の往来・定住も多くなっている。
- ③周辺 ASEAN 諸国等への日本企業の投資(意欲)は近時活発化している。そして、尖閣国有化宣言以降更に高まっている。但し、巨大市場・中国のプレゼンスは引き続き大きい。
- ④政府の移民(受け入れ)政策は厳しくなっている。保有資産・当地への投資額が問われる。
- ⑤独立以降の政治の安定性と政策の戦略性(含低法人税率)が最大の成長要因であった。

4. その他～断片的に～

- ①MRT(地下鉄)は安くて快適である。エスカレータのスピードが速い。国民の平均年齢が比較的若い故か?(分別)ゴミ箱が街中に在る。(日本の自動販売機並みに…)
- ②若者もシニアも、栄養豊富で身体に良さそうな食事をしっかり摂っている。(日本は…?)
- ③オーチャード・ロードは、距離的には(沖縄の)国際通りと大差ないが、やや雑然とはしているものの銀座よりも活気があり(或る意味)魅力的である。
- ④国立博物館にて(案内は金融機関勤務の夫と共に滞在するボランティア日本人中年女性)
 - ・リー・クアンユー初代首相の建国時の真摯さは心を打つ。(田中角栄元総理に似ている?)
 - ・トーマス・ラッフルズは東インド会社に雑用係として入社し(14歳)、苦学努力の結果サーに列せられるまでになった。
 - ・昭南島は「南を照らす島」が由来とのこと。戦時中ラッフルズ・ホテルは「昭南旅館」と称された。

5. おわりに

シンガポールフライヤー(大観覧車)の最頂部(海拔約150m)からのマリーナベイ・サンズの屋上スカイパーク(同200m)の眺望は異次元的・宇宙感覚で正に圧巻である。観覧料@33S\$ (約2,000円)は東京スカイツリーからの眺めよりお買い得と感じた。

マリーナベイ・サンズのジョージ・タナシジェビッチ CEO に「(船の形をした) スカイパークは21世紀のアーカ(方舟)ですね!」と例えたら、「何処に漕ぎ出すのか?」と逆に質問された。「シンガポール・地球から宇宙へ向かい旅立つ…」と答えたころ、ニコッと笑い返してくれた。

日本でカジノ複合施設を導入・整備する暁には、奇は衒わなくてよいが、アイデアを競い合い、それぞれの場所に相応しくかつ未来を先取りしたアイコン的なランドマークを是非実現したいものである。

以上

【写真】

シンガポールフライヤーでの記念写真。投資教育事業の知人と一緒に(筆者右)左に小さく見えるマリーナベイ・サンズは、実際はもっと大きく近くに迫る。



執筆者紹介

- 美原 融 大阪商業大学アミューズメント産業研究所所長
三井物産戦略研究所研究フェロー
- 佐々木 一彰 日本大学経済学部専任講師
- 松村 政樹 大阪商業大学総合経営学部教授
大阪商業大学アミューズメント産業研究所副所長
- 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
- 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
- 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
- 中山 行輝 学会監事
株式会社くろがね工作所常勤顧問

『ギャンブリング * ゲーミング学会ニューズレター』No.26

2013年6月30日

編集・発行 ギャンブリング * 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