

IR*ゲーミング学会 ニューズレター No.48

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies *Newsletter No.48*

[記事]

大阪・関西万博とゲーミングの国際化

橋爪 紳也 1

ギャンブルと法

フィリッピン オフショア・オンライン賭博～宴の終焉～

美原 融 4

スポーツとイカサマ、ビジネス

谷岡 一郎 11

囲碁古典の棋譜から見えてくること

松村 政樹 16

東京の「新・将棋会館」訪問

—新たな「将棋ビジネス」の可能性

古作 登 20

レトロゲームを大阪で

高橋 浩徳 22

仁川パラダイスシティとインスパイア

中條 辰哉 27

[掲示板]

31

大阪・関西万博とゲーミングの国際化

1 実験都市における「課題解決型万博」

2025 年 4 月に開幕した大阪・関西万博は 10 月 13 日に閉幕する。隣接する埋立地では、統合型リゾートの建設が始まっている。

大阪・関西万博に関しては、開幕以前からさまざまな課題が指摘されてきた。複数のパビリオンが、開幕に間に合わないことが話題となった。7 月 19 日に、84 あるパビリオンの最後になるネパール館が開館、ようやく 158 カ国、7 つの国際機関という公式参加者の展示がそろった。ただ複数の海外パビリオンに関しては建設費の未払いが顕在化、またスタッフの時間外労働に関する就労環境の改善の必要性といった問題も報道されている。

開幕直後に指摘されたのは、想定された来場者 2,820 万人を達成できるかどうかという点である。先例となる 2005 年の愛・地球博は、当初の目標数字を 700 万人も上まわる 2,204 万 9,544 人が来場した。対して大阪・関西万博では来場者の想定を果たすことは難しいが、一定の評価を得ており、黒字化のめどが立ったという見方が多い。

運営面でも多様な問題が生じた。問題視されたのは「並ばない万博」を標榜しながら、入場ゲートや各パビリオンの前に長い待ち行列ができたことだ。デジタルによる事前予約の制度を導入しながら、十分には機能しないことがわかった。各展示館の敷地内に十分な待ち行列を受け入れる余裕もなく、リングの下や広場などに長蛇の列を確保している。

2020 年の上海万博でも開幕後に各館の待機列を整備したが、各展示館の規模が大きく余裕があった。大阪・関西万博では、当初の計画になかった待ち行列の状況に臨機応変に対応せざるを得なかったのだろう。

そのほかにも、さまざまな問題が生じた。ユスリカの大量発生で緊急に対策が求められ、また衛生面での課題から噴水ショーが中止された。交通アクセスの面も想定通りではない。西ゲートからの来場を前提とするパークアンドライドや舟運の利用者が計画案に反して少なく、対して大阪市内と東ゲートとを結ぶ大阪Metro中央線に来場者が集中している。地下鉄の停電によって、多くの来場者が帰宅できず、会場内で朝を迎えたこともあった。

万博会場は、半年に期間を限った「仮設の都市」である。スタッフと来場者をあわせて、10 万人から 20 万人が会場内で時間を過ごす。しかしその構成員、すなわち内外から来場者する「仮設の市民」の構成は日によってまったく異なる。

さらにいえば万博会場は「社会実験の場」である。運営面でも最新の技術やアイデアが採用されている。なかにはまだ十分に実装されていない手段が、試行されている面もある。

大阪・関西万博は地球規模の諸問題に対する対応策を示す「課題解決型の万博」とされた。

しかしそれ以前に、リアルな「仮設の都市」である会場で派生する諸課題に向き合い、日々、合理的な改善をはかり続けている。その意味からも「課題解決型の万博」であるとみてよい。

2 万博を契機としたゲーミングの国際化

国際博覧会には、来場者に楽しみを提供する娯楽や余興の類が重視される。大阪・関西万博でも連日、さまざまなエンタテインメントの興行などが用意されている。いっぽうで展示館のなかに、さまざまなゲームを楽しむ出展もある。

たとえば大阪ヘルスケアパビリオンでは、モノポリーを体験するコーナーがある。また電力館では卵型のデバイスを持って、多様なエネルギーに関する知識を参加型のゲームを楽しみながら学ぶことができるサイエンスミュージアムの体裁になっている。

娯楽に特化した出展に、飲食店などの集まる建屋内のスペースに遊具を配置した「遊んでい館？」がある。

出展者である株式会社ワイドレジャーは、全国で 89 店舗のアミューズメント施設を展開する企業である。設立 50 周年を記念するべく国際博覧会に参加、「遊び」の可能性を多角的に体感できる様々なコンテンツを提供した。

「遊んでい館？」は未来の公園をイメージした自由な遊び場である「MIRAPPA」、スライムを使った新感覚の遊びを体験することができる「SLIME FACTORY」、未来の絵を描く参加型アート「FUTURE PICTURE」、九州の食材を使った万博限定カフェ「Q CAFÉ」などから構成される。オンラインクレーンゲームを紹介する案内パネルもある。

人気を集めているのはワイドレジャーが運営する各種のクレーンゲームを集めた「ASONDE CRANE? (アソンドクレーン?)」のコーナーがある。入場者には「メガクレーン」や「ゴールドクレーン」など、世界最大級のクレーンゲームに挑戦できる。

いっぽうで大阪・関西万博という国際イベントの開催を契機に、日本独自のゲーミングの国際化をはかる試みがある。

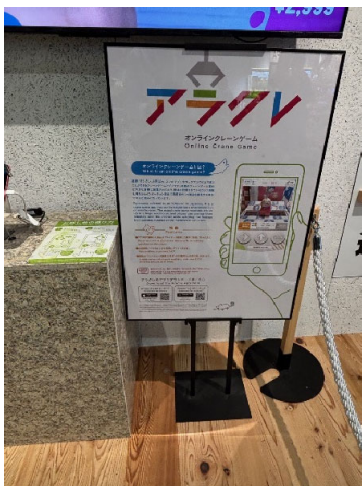
たとえばゲーム機械のメーカーやソフトの製作会社が、パビリオンの出展に関与している事例もある。SANKYO は「GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION」に、「株式会社パチスロ麻雀物語 4」は「よしもと waraii myraii 館」にそれぞれ協賛を行っている。SANKYO の試みなどは国際博覧会を契機として、世界市場を視野に入れた展開をはかりたいという意図が感じられる。

いっぽうで訪日観光客に向けて特化した「パチンコ体験プログラム」を展開しているリタ・マークス株式会社が運営する「Q-Bang!」の事業が、大阪・関西万博の公式ウェブサイトで紹介された点も注目したい。

同社は日本を訪れる世界中の観光客が、日本のエンターテインメント文化の一つであるパチンコを体験する機会を増やすべく、店内の案内や説明書を英語・中国語・韓国語に翻訳して提供、外国語対応できるようにホールスタッフに対する研修を実施している。また多言

語に対応したガイド付きの体験イベントも用意している。

大阪・関西万博は「課題解決型」の国際イベントとしているが、オンラインカジノやさまざまなゲームに関係する社会的な課題への対処法、さらにはゲーミングが開く新たなコミュニケーションや国際集客の可能性を検討する機会などは用意されていなかった。今後、統合型リゾートの開業に向けて、万博跡地を含む大阪湾ベイエリアのあり方について議論を深める必要がある。



フィリッピン オフショア・オンライン賭博 ～宴の終焉～

規制環境の甘い国や法の執行が緩い国が犯罪組織を惹きつけることは世界の常道だろう。2024 年初頭に公表された国連麻薬・犯罪局（UNODC）2024 年報告¹あるいは米国議会が創設した米国平和研究所（USIP）シニア研究グループが 2024 年に公表した最終報告²では、一部東南アジアの国々が国境を跨る中華系犯罪組織の温床になりつつある現実を明らかにしている。対象となるのは主にカンボジア、ラオス、ミャンマー等だがその周辺国も含む。もっとも最近の国境を跨る犯罪や犯罪組織は当面の拠点をこれら規制の緩い途上国に置いておくだけで、環境が悪くなれば即刻他国に逃げていく性向をもっている。これは犯罪のツールがインターネットでのプラットフォームやライブストリーミング、SNS、ネット電話、電子送金、仮想通貨取引等に移りつつあり、拠点の移動がやりやすいからだ。かつ物理的に顧客を集客しているわけではなく、何をしているかも外から見ると解り難い。技術の発展、ネット環境の著しい改善と進化、トレースできにくいネット決済手法の多様化（仮想通貨、暗号資産、電子マネー等）がこれらを支えている。これにより違法オンライン賭博やクレジットカード詐欺、投資勧誘詐欺、ロマンス詐欺、マネーロンダリング等を何処からでも、どこの国の国民に対してもしかけることが可能になる。場所等はどんな国でも構わないわけで、誰にも邪魔されなければいいだけの話だ。フィリッピンが狙われたのは自国ではなく海外の顧客に向けてオンラインで賭博行為を提供する制度的枠組みを極めて緩い枠組みでアジアで初めて認めてきた国だからだ。これが中国系犯罪シンジケートの恰好の隠れ蓑となってしまう様々な問題が噴出し、2024 年以降フィリッピンでもさすがに全体の仕組みが破綻していったことが話の顛末になる。

フィリッピンでは独立前より違法賭博が横行し、フェルディナンド・マルコス政権時に違法賭博を淘汰する目的で賭博行為を合法化する政策転換が図られた。以後国の規制機関

¹ 2024 年 1 月「東南アジアにおけるカジノ、マネーロンダリング、地下銀行、国境を超える組織犯罪～隠された増大する脅威～」
https://www.unodc.org/roseap/uploads/documents/Publications/2024/Casino_Underground_Banking_Report_2024.pdf

² 2024 年 5 月「東南アジアにおける国境を跨る犯罪 - 世界平和と安全に対する脅威」
<https://www.usip.org/programs/transnational-organized-crime-southeast-asia>

である PAGCOR³による免許・規制の下に様々な賭博行為が認められてきたのだが、規制自体は甘く、PAGCOR は規制者でありながら、自らもカジノ施設を運営するという矛盾する仕組みでもあった⁴。更にややこしいことには 1995 年のカガヤン経済特区（CEZA）法に基づき、PAGCOR の権限が全く及ばない別の国の機関に陸上施設と共にネットを用いる双方向的（Interactive）な賭博行為の免許付与権を与えたことにある。国のはずれにある経済特区に陸上施設等意味がなく、実質的にオンラインによる海外顧客向けの賭博が 2001 年以降提供されるようになった。経済特区にはその他 APEO（Aurora Pacific Economic Zone）と AFAB（Freeport Area Authority of Bataan）があり、これらに対しても同様に賭博免許付与権限が与えられている⁵。一方 PAGCOR 自身も 2003 年にオフショアオンライン賭博の免許を提供し始めた。規制環境も殆ど弱い混沌とした状況の下でフィリッピン人を対象とせず、税収確保のために外国の顧客に対し賭博サービスを提供するというビジネスモデルが本格的に始まったわけである。これに目をつけたのが中国系資本で、組織的に中国市場、中国本土の中国人を対象にオンラインで賭博行為を提供するビジネスとして、輸出特区や PAGCOR の免許を取得したり、特段免許も取得せず違法状態のままで事業を開始したりして、段階的にフィリッピンに定着していった。中国では賭博行為は禁止され、銀行送金や電子マネー等まともな決済手段等は使えない。当然中国内の地下銀行や違法なマネーロンダリング手法を採用することが前提のビジネスになり、これは中国政府から見ればとんでもない脱法行為になる。フィリッピン側から見れば、あくまでも海外の顧客へのオンラインによるサービス提供であって、彼らが何をしようがフィリッピンとは関係ないというスタンスだったのだろう。規制もほとんど無く、事業者の背面調査や廉潔性のチェック等も無いとなると、怪しい資金も入ってくることになる。

彼らのビジネスとはこうだ。マニラ中心部や大都市に高層ビルの複数階スペースやビル全体を借り入れ、40～50 台のテーブルを設置し、ライブストリーミングで、ネットを通じ 24 時間、賭博行為を提供する。ディーラーはセクシーな服装のフィリッピン女性や中国人女性、決済は闇電子決済や地下銀行を巧妙に利用する方法で処理する。中国人が顧客故、中国語を話せなければ仕事にならない。そこでディーラー、通訳、バックオフィス、顧客対応サービス、マーケティング、技術サポート、IT システム構築、施設維持管理等膨大な数の中国人や支援フィリッピン人を雇用することになる。中国人は 6 ケ月滞在の特別ビザで来させて、就労許可を取得させたり、そのまま違法滞在させたりするケースが過半の様だ。一つの事業者で 500 人から数千人の中国人が半ば強制的に働かされていたというから

³ Philippine Amusement & Gaming Corporation 大統領府に属する政府 100%所有の公企業。旧マルコス政権の戒厳令時代に違法賭博を撲滅し、免許制度により新たにこれを認め規制するために大統領令 PD1067A 号で設立された国の機関になる。

⁴ この矛盾を解消すべく長年の議論が存在したが、現 PAGCOR 会長は 2028 年を目途に運営部門を売却分離し、規制・監視機関に徹する役割とする方針を表明している。

⁵ 1995 年共和国法 7922 号「カガヤン特別経済特区（CEZA）法」、2009 年共和国法 9728 号「パターン自由港経済特区（AFAB）法」2010 年共和国法 9490 号「オーロラパシフィック・自由港（APEO 経済特区法）」。

生半可ではない。もっともこういう事業者が増えると、町中が中国人や中国語の宣伝広告、中国人相手の飲食店等であふれ、オフィススペースの急激な需要から不動産価格の高騰を招いたり、中国人労働者増大に伴う現地社会との雇用に関わる摩擦や不安、犯罪増加等の社会的事象をもたらすことになる。また中国政府も中国本土を対象としたかかる海外からの違法行為を看過するはずがない。2016年には国境を超える賭博行為を中国本土の中国人に提供することは明確な違法行為として、国内での厳格な取り締まりを実行するとともに、オフショア賭博事業者を野放図に認めているフィリピン政府に対し、これら事業者を排除することを要請した。同年デュテルテ大統領・習主席首脳会談が行われた際、中国政府から正式な排除要請がなされる迄事態は進展したのだが、大統領は同国にとり雇用・税収というメリットをもたらしているという理屈で何と中国政府要請を拒否する有様だ。

但し、その後さすがにこれではまずいということになったのだろう。PAGCOR は当面新たなオフショアオンライン関連事業者免許付与を中断することを表明し、違法オンラインサイトを厳格に取り締まり、更には、新たに合法的な免許を付与する仕組みを再構築することにより混乱を收拾するという方針を採用した。この結果創出された制度が POGO (Philippine Offshore Gaming Operator フィリピンオフショアゲーミング運営事業者) になる⁶。制度としてより明確にし、積極的に誘致する施策に転換したわけだが、どう考えてもラベルの張替えに過ぎない。国の機関による正式な免許でもあり、オフショアの顧客を対象に、規制の内容も緩い環境ということになると、これまで以上に好ましくない資金や企業をもこの分野に惹きつけてしまう。この仕組みは結果的に 2016 年から 2019 年の間に巨額の中国系資本やシンジケート犯罪組織をフィリピンに呼び込むことに繋がった。中国政府による国内・マカオにおける強力な腐敗摘発・ジャンケット違法行為の摘発等により、中国・マカオにおけるこれら巨大なジャンケット資本がフィリピンに逃げたという背景もある。これを更に加速させたのが、2019 年 8 月からフィリピン政府が推奨し始めた POGO-Hub 施策であろう。中国人とフィリピン人との労務管理問題や不祥事が増大するにつれ、PAGCOR はフィリピン人と中国人とのインターフェースを極力少なくし、事務所・宿舍・関連福利施設・政府分署等をまとめた閉鎖的なコミュニティーを作らせることが、管理を容易くし、問題を縮小化するはずとして、この閉鎖型巨大施設化施

⁶ 規制の枠組みとしては、2003 年の枠組みを再構成し、2016 年 9 月 1 日 PAGCOR Rules and Regulations for Philippine Offshore Gaming Operators, CEZA は 2017 年 CEZA Interactive Gaming Rules & Regulations (<https://www.pagcor.ph/regulatory/announcements-ogld.php>) により免許の枠組み・申請・認可手続きを規定している (何と在外事業者も免許取得が可能だが、この場合、PAGCOR が認可するエージェント起用が条件づけられる)。PAGCOR 規定は表面的にはしっかりとした内容になり、「海外で賭博行為が禁止されている国の国民に対しては、サービス提供は不可」という規定はあるが、完璧に無視されている。廉潔性審査も免許の前提だが、Due diligence をやっというもなし、誰が Owner なのかもよく解らない。規制当局も事情を知りながら、黙認したということだ。尚、法的には POGO が法律上認知されたのはデュテルテ政権下の 2021 年 9 月 22 日付の共和国法第 11590 号 (オフショアゲーミング運営課税法) になり、税法上の改正により POGO に対する新たな課税を定める法律なのだが (<https://assets.kpmg.com/content/dam/kpmg/ph/pdf/InTAX/2021/RA%20No.%2011590.pdf>)、この中で初めてオフショアオンライン賭博事業者を定義し、これを法的に認知し課税するという手段をとった (税率は GGR の 5%、ゲーミング収入に対しては企業所得税 25%、職員給与に対しては源泉税 25%)

策を強力に展開し始めた⁷。施設を集約し、Hub を設けた場合、免許期間 3 年を 5 年にするという恩典がついている。当初設けられた施設は 10Ha, 5000 人の宿舎を持つ閉鎖コミュニティだ。その次は 20Ha、2 万人の宿舎という具合の規模になる。これだけでもぶったまげるが、その後これら施設は倍々ゲームで増えていった。2019 年がピークになるが、中国系企業を中心に POGO 免許を取得した事業者は何と 300 社程度迄膨らみ、最盛期には中国人・フィリッピン人労働者 30 万人が POGO のために働いていたという。それだけ中国市場が大きかったのだろう。問題はこの POGO がその閉鎖的な性格から悪の巣窟へと発展してしまったことにある。

パンデミック（COVID-19）により世界的に経済活動が停滞し、POGO-Hub の数は減少に転じるのだが、一方この間、POGO に関わる様々な違法行為が露見し、社会問題化することになった。またオンライン賭博規制が中国で厳格な規制の対象となり、中国市場からのアクセスができにくくなったという影響もあったのだろう⁸。POGO は携帯やコンピュータを駆使し、Web 上にプラットフォームやネットワークを構築し、中国本土の中国人を対象に、仮想通貨を利用したマネーロンダリング、様々なネット詐欺、クレジットカード詐欺、個人情報搾取、投資詐欺等を堂々とするようになる。それができるツールとネットワークを保持していたからだ。これに加え、POGO-Hub の施設群を高い堀とフェンスで囲い込み、外部に出られないようにし、実質的に労働者を監禁したり、脅迫、身代金誘拐、人身売買、殺人まで行われたりするという無法地帯になっていった。但し、いくら外部に対し閉鎖的であっても、様々な犯罪行為や違法行為はどうしても外に漏れる。2018 年から 23 年に至りタレコミ情報から警察当局による POGO-Hub に対する強制捜査が何回もなされ次々とこれら悪事が表にでてくることになる。これら企業はあくまでも国内ではなく海外の顧客が対象、国内法に抵触する行為でもないという考えが違法状態を放置する遠因だったのかもしれない。如何にもフィリッピンらしい。これら事実が社会的、政治的にも大きな問題となり、2019 年頃から POGO を排斥すべき、POGO をより厳格に規制すべきではないかという意見が国会の複数の委員会でも議論されるようになり、PAGCOR は 2019 年 8 月に POGO-Hub を以後禁止すること、また新たな POGO 免許は認めないことを宣言せざるをえなくなった。2022 年 9 月には一部上院議員によりオフショアオンライン賭博禁止法案（上院議案 2022 年 1281 号等複数）迄提出されている。

一方これら動きに対し、規制機関たる PAGCOR は 2023 年 10 月に既存の POGO に対する免許は暫定期間を設けて失効させ、オフショアオンライン賭博免許を IGL(Internet

⁷ 但し、居住地区への設置は禁止、フロア面積は 2500 m²以上。

⁸ 2022 年には政府は市場全体を活性化するために、フィリッピン国内においてオンライン賭博を認める措置が制度化された。これを PIGO (Philippine Internal Gaming Operator, フィリッピン国内ゲーミングオペレーター) と呼称する。国内、国民に向けてのオンライン賭博供給に免許を付与し、認めたことになる。アジア圏で自国民によるオンライン賭博を制度的に認めたのはフィリッピンが初めてである。

Gaming License)としてリブランドし、新たな免許制とすること、既存事業者には免許を再申請させ、同時に厳格な規制の対象とすること、違法事業者や違法労働者はこの業から徹底的に排除することを宣言した⁹。またまた得意の看板の付け替えになる。こうなると再申請等せず地下に潜る違法事業者も現れる。298 あった POGO は何と 43 に激減するのだが、免許を喪失したといわれる事業者の過半は相変わらず非合法に運営を継続する有様だ。かつ免許制度変更といっても既に POGO はオンライン賭博のみならず、様々な違法行為に手を染めていたこと、既存の陸上カジノ施設事業者が IGL の免許取得に走り、オフショアオンライン賭博事業に参加しており、真面な事業者と違法事業者が混在する状況になったこと、PAGCOR の管轄外になる経済特区の免許を得ている事業者は我関せずで、無放置状態にあったこと等ちぐはぐな制度的環境にあったことを理解する必要がある。その後 POGO を巡る様々なスキャンダルも露出し、更に大きな社会的・政治問題にまで事態は発展した。2022～23 年における最大のスキャンダルは Pampanga 州、Tarlex 州における複数の違法 POGO 施設の強制捜査・摘発だろう。Tarlex 州 Bamban 市の POGO 施設強制捜査により 868 人の強制収容中国人労働者を開放し、資産を押収したのだが、POGO 施設の土地の所有企業の株主が Bamban 市長 Alice Guo であったこと、POGO から市長の複数口座に巨額の現金が送金されていたことが露見し、大騒ぎとなった。市長が土地を取得し、POGO にリース、便益を付与し、甘い汁を吸っていたわけだ。この市長は前年に当選した若い女性（35 歳）。なぜか高級外車や個人飛行機迄も所有し、羽振りの良さは定評があったのだが、POGO との癒着ではないのかとして国会（上院）で査問される羽目になった。その後の調査でどうもこの市長は中国人で、フィリピン女性の戸籍を違法に取得し、フィリピン人になりすまし、POGO の資金と支援で市長に当選するまでに至ったらしいという事実が移民局による入国査証調査と指紋照合で明らかになってしまった。当然これらは全て違法、市長は停職処分、逮捕令状が出されたが、本人は 7 月 18 日に国外逃亡、9 月 3 日になりインドネシアジャカルタで拘束され、強制送還・逮捕されている。議会、政府内部、閣僚、民間団体や地方政府等もかかる違法行為をなす POGO を厳格に規制あるいは全面禁止すべきではないかという声が段階的に強まっていったことは自然の成り行きだろう。閣僚の一部、司法省、国家警察、財務省、移民局、大統領組織犯罪対策委員会等いずれもこの動きに賛同、時間の問題で政治的判断が求められる状況になった。一方規制機関の PAGCOR は全面禁止には反対、あくまでも規制の強化で対処すべきという立場をとった。

2024 年 7 月 24 日マルコス Jr 大統領は定例の施政方針演説の枠組みの中で金融詐欺、マネーロンダリング、売春、人身売買、誘拐、拷問、殺人などの違法行為との関連が疑わ

⁹ PAGCOR Offshore gaming licensing dept が所管。45 社が IGL 状免許を取得、内 2 つは保留され、運営中は 43 となった（2024 年 7 月）。31000 人のフィリピン人を雇用、2023 年 PAGCOR の IGL 関連収益は PhP3.15Bill (\$ 54.3M)

れる POGO を全面的に禁止とする措置を即日実行することを宣言、既存の POGO 事業者には年末迄の猶予期間を与え、全ての事業を清算せしめることを PAGCOR に命令することを表明した。PAGCOR 会長は POGO も IGL も差別は無く、いずれも廃止の対象となることを翌日確認する。その後の展開と混乱はまるで劇場映画だ。国会では合同委員会が毎週 POGO を糾弾し、関係者を召喚、マスコミも連日これをスキャンダル化した報道を流すと共に、政府関係省庁は違法 POGO を次々と摘発し、デュテルテ政権の前大統領広報官（弁護士）迄 POGO に便宜を図ったのではと捜査の対象になる始末だ。こうなると類似的な摘発がどんどん出てくるのがフィリッピンらしい（因みにフィリッピンは政治の仕組みは米国式、委員会の審議も英語とタガログ語が併用され、オンラインで実況中継されるのでこれらの動きは日本にいても正確に捕捉できる）。

7 月の大統領施政方針は方針であって法的拘束力はなかったのだが、大統領は 9 月 5 日大統領令 74 号（フィリッピンオフショアゲーミング、インターネットゲーミング及びその他のオフショアゲーミング等を即刻禁止する大統領行政令）に署名し、以後 POGO は全面的廃止、関連するエージェント、サービスプロバイダー（BPOs）等も 12 月末迄に免許抹消、事業消滅となった¹⁰。一方議会で POGO 禁止を主導してきた Hontiveros 議員等はタイトルに経済特区の事業の記載があるにも拘わらず本文の対象範囲にはこれが含まれていないこと、PAGCOR 自身が運営するカジノは対象外になり、この中で営業するジャンケットは類似行為をしているのではと法のループホールを指摘、別途 POGO 禁止の立法措置を図るべきと主張し始めた。もっとも大統領府は即日 CEZA 管理当局に対し、大統領令に従うべしとの通達を発出したため、この懸念は払拭された。但し大統領府組織犯罪対策委員会（PAOCC）は POGO が小さく分割され、地方に分散し隠れている事実を指摘している。事実、2025 年 3 月になってもこのゲリラスタイルのネットワーク型 POGO が摘発されるという事象が続いている。尚、2025 年 5 月にフィリッピン上院は法案 2868 号 POGO 廃止法（Anti-POGO Act）を可決し、共和国法 11590 を廃止、行政令ではなく法律として POGO はその存在自体を法的に消すこととなった。

いやはやすったもんだのドタバタ喜劇的な側面もあり、面白いのだが、POGO はデュテルテ政権時に隆盛を誇り、同政権の終了と共に無くなることになった。これにより POGO を巡る混乱と大騒動には一定の決着がついたともいえる。そもそも世界のどの国でも規制無しに賭博行為を認める国等存在しない。この意味ではオンラインで国境を越え、外国の顧客を対象とし、賭博行為を提供するビジネスを認めること自体が国際的摩擦を引き起こ

¹⁰ PAGCOR によると、POGO は GGR ベースで市場の 5%に過ぎず、大きな影響はないとしている。ピーク時には 9 万 7 千人の外国人を雇用していたというのだが、残っている 43 の ILG 企業では 4 万人のフィリッピン人、2.5 万人の外国人が雇用され、POGO/IGL 廃止による免許料・税収の減少は年換算で PHP420 億ペソ（\$ 720.92M）に達するのではないかと推定されている（但し、一方的な報道発表資料でもあり、信ぴょう性は懸念もある）。

したり、犯罪シンジケートにつけこまれやすい環境を作ってしまったたりしたのだろう¹¹。ここに利権や癒着、腐敗、汚職が生まれる構図がある。この点、単純に禍根を残さず問題の根を取り除けたのかに関しては懸念も多い。尚、フィリッピンは国民が国内でネット賭博をすることを認めているアジアの唯一の国で、国内ネット賭博の売り上げも年々伸びており、無視できない成長セクターになりつつある。この国内事業者（PIGO）も POGO と類似的な不正があるのではないかとして国会で PIGO をも廃止すべきという議論もできている¹²。この混沌とした状況がフィリッピンの現実なのであろうが、フィリッピンはアジアにおける賭博市場として近年その存在感を強めている。温容的な国民性もあり、制度的には寛容すぎるところがあるが、段階的に市場の健全性を回復しつつあるのかもしれない。

¹¹ 賭博利権は昔より大統領、中央政府、地方政府の利権の温床として存在したのは、賭博税収は所得税、関税に次ぎ、第三の税収でもあり、この利権を時の政権が牛耳っていたという長い歴史があるからに他ならない。数字くじや賭博を巡るフィリピンの利権については師田史子「フィリッピンにおける賭博の規制・管理の過去と現在」（アジアアフリカ地域研究 20－282020 年 9 月）が詳しい。

¹² PIGO は陸上賭博免許保持者のみに追加的に付与される権利。これを問題視したのは議会上院議長の発言で PIGO の費用便益を精査し、その存続を考慮すべきというもの。PIGO は 2024 年 PAGCOR の GGR の 38% を占め、単純ではない。（2024 年ゲーミング業は PHP440 .48 Bil - \$ 7.8Bl の GGR で陸上施設は 49% を占める）

スポーツとイカサマ、ビジネス

ブラックソックス事件

1919年のワールドシリーズで、シカゴ・ホワイトソックスの8人がわざと負けるようにプレイしていた事件は、スポーツの世界のみならず、アメリカ社会全体の記憶に暗い影を落とし続けています。特にそのシーズンに打率3割7分5厘もの成績を残した、シューレス・ジョー・ジャクソンまでが不正に加担していたことが判り、永久追放となったことは、ファンの多くを悲しませることとなりました。のちに映画（「Field of Dreams」）の題材でも扱われた事件です。

俗に「ブラックソックス事件」と呼ばれるようになったこのスキャンダルは、当時ニューヨークを中心に闇社会を仕切っていた、アーノルド・ロホスタインというマフィアのボスが仕掛けたものです。100年以上前に起こったこのような事件が、「再度行われるような可能性はない」と言いきれるのででしょうか。

今回はスポーツの世界と不正、つまりイカサマについて考える機会としてみましょう。スポーツ・ベッティングが健全なビジネスとして成り立つには、イカサマの可能性を最小限にする必要があるのですから。

フィクスト・ゲーム

わざと勝つことより、わざと負ける方が簡単であることは自明ですね。大抵のイカサマがわざと負ける方向に仕込まれるのはそのせいです。

1980年に野球賭博に手を出した、シンシナティ・レッズのピート・ローズのケースは数少ない例外で、彼は「自分のチームが勝つ」方に賭けていたのです。つまり定義上は、試合をフィクス（画策・形成）しようとしたわけではないことは明白です。それでも連盟の規約違反ということで、MLBから追放され、プレイできなくなったわけですが、2025年になってやっと名誉は回復されたと報道されていました。近い将来殿堂入りするでしょう。

わざと負けることも、実はそれほど簡単なことではありません。ホワイトソックスのケースで、レギュラーたちを8人も買収しなくてはならなかったことが、その事実を暗示しています。9人のうち3人くらいの買収では、うまく（疑われることがないように）負けることすら難しいのが、団体スポーツの世界なのでしょう。

アラバマ大学のケース

2023 年 5 月 1 日、オハイオ州のカジノ・コントロール委員会は、アラバマ大 (U. of Alabama／ニックネームは「Crimson Tide」) の野球試合への、すべてのスポーツ・ベッティングを禁止する緊急通達を出しました。以下の内容は「USA TODAY 2023」のスポーツ・ベッティング特集号の記事 (Paul Meyerberg による) を参考としていることをお断りしておきます。

アラバマ大と言えば全米でも屈指の名門。その野球試合のスポーツ・ベッティングへの一般人の賭けは、アラバマ州以外からでも可能で、それがオハイオ州で通達が出された理由です。オハイオ州のシンシナティ・レッズの球場内のブッキー (スポーツ・ベッティング・パーラー) において、かなり巨額 (金額は不明) のベッティングが 2 件あったことが報告され、「捜査発動の対象」となった事案です。

その巨額の賭けに関係していたのは、実は選手ではなかったのです。捜査の結果判明したのは、アラバマ大野球部の監督、ブライアン・ボハノン (Brian Bohannon) という男でした。ゲーム・フィクシング (不正の画策) の内容までは不明であったものの、スポーツ・クラブが遵守すべき義務に違反したということで、すでに解雇されています。アラバマ大関連のスポーツ・ベッティングの停止は、すぐにインディアナ州、ニュージャージー州、ペンシルバニア州、カンサス州、ニューハンプシャー州などが追随しました。大手のベッティング・サイトも、すぐにアラバマ大を対象から外したと報じられています。

選手ではなく監督が試合を左右することも、なるほど充分にありうることであるし、規律遵守の対象に指揮陣も考慮に入れなくてはならないのは確かかもしれません。調子のよくない選手をリリーフや代打で出したり、逆に適材をわざと使わなかったりと、ゲームを大きく左右できる立場であるがゆえに。少々珍しいケースではありますね。

賭け事のルール

NCAA (National Collegiate Athletic Association) は、その字義が示すとおり、全米の大学スポーツを統括する団体です。アメリカのメジャーな大学の主要なスポーツ団体は、すべて加入していると言ってよいほど、巨大で有名な団体です。NCAA に参加しようとする大学やスポーツ団体は、NCAA が決めた規約を遵守する必要があり、それは単にスポーツの内容だけではなく、学業に関することや、一般学生との分離された状況への対応方針なども含まれています。

学業以外で当学会に関係しているのが、賭け事に関するルールです。NCAA 傘下の選手たちは、NCAA がスポンサーとなっている、すべてのスポーツに関するベッティングが禁止されているのはもちろんです。しかし、それだけではなく、

禁止されているのはさらに、「プロ・スポーツに賭けること」、「スポーツ・ベッティングに関係すると思われる情報を伝えること」、「スポーツ・ベッティングに関係する人物と接触すること」などがあります。これらのルールの理由として NCAA は、「(スポーツ・ベッテ

イングは) スポーツ競技の誠実・公正さを傷つけるものであり、かつ学生スポーツ選手と学生スポーツ・コミュニティの幸福・健康を危険に陥らせる潜在力を持つ」がゆえであるとしています (USA TODAY、2023、p.79)。

ヴァージニア工科大のアメフトのラインバッカー、アラン・ティスデイル (Alan Tisdale) という選手は、アメフトとは関係のない NBA (プロ・バスケットボール) の試合に、合計 400 ドルばかり賭けたことを正直に自己申告したがゆえに、2022 年シーズンの最初の 6 試合への出場を禁止されました。ギャンブルに関する NCAA のルールは (学業面では少々いいかげんですが)、スポーツの面ではこれほど厳格に施行されているのです。

関係ない種目に賭けてさえ、この厳しさ。ましてや自らが、不正やイカサマに関与したケースはもっと厳しい罰が待っていることは予想できます。

Shave point

カレッジ・バスケットボールの名門、ケンタッキー大の三人が現金を受け取り、相手チームがちょうどポイント・スプレッドで勝てるように、終盤で操作した (英語で「shave point」という) ことで有罪となったのは、1950 年のことです。ケンタッキー大学のチーム自体は、試合には期待どおり勝っていたこともあり、あまり気にする人はいなかったケースです。この事件の発覚により、ケンタッキー大学は 1952~53 年のシーズンは出場が禁止されました。

1978~79 年のシーズン、ボストン・カレッジのバスケットボール選手、リック・カン (Rick Kuhn) も「shave point」をしていたことが発覚したことがあります。このケースでは、闇組織と協力していたことが明るみに出て、カンは 2 年間刑務所で過ごすことになりました。カンは出所後ギャンブル反対運動に従事しているそうです。(以上の事件は、USA TODAY、2023 を参考にしました)

アメリカのスポーツ事情

NCAA は現在大きな転換期にあります。日本円に直して年間 2000 億円以上にものぼる NCAA の収入をたたき出しているスポーツの中心は、アメフトとバスケットボール (特にマーチ・マッドネス) の 2 種目で、それ以外のスポーツは、大学にとって比較的陽のあたらない種目であることが大きな原因です。

儲かるスポーツとそうでないスポーツがあるなら、「儲からないスポーツは廃部にし、メジャーな種目にもっとお金をつぎ込もう」という力学が働くのは自然の成り行きです。たとえば名門スタンフォード大では、コロナ禍の影響もあって 2020 年に 36 の運動部のうち、男子レスリング、男子バレーボール、フィールドホッケーなど 11 の競技を廃止することを決定しました (「YAHOO ニュース JAPAN」、2020 年 7 月 16 日)。ましてやトランプ政権が大学への補助金をカットする方向を示している現在、この傾向はますます進むのでしょう。

狙われやすいプレイヤー

その反面、アメフトやバスケットのスター選手たちの一部は、自分たちが本来得られるはずの収入を得ていない、つまり「大学や NCAA に搾取されている」と感じている点も、やっかいな問題として浮上しています。たとえばスター・プレイヤーが、特定アパレル・メーカーのユニフォームやシューズで出場したりする権利は、「NCAA や大学サイドがくつがえせるのか」という問題。さらに「そのアパレル・メーカーやシューズ・メーカーから契約金を受け取るとどうなるか」といった、いろいろな疑問点が浮上しています。

そもそもアマチュアリズムを広げるためにスタートした NCAA が、一部のプロ化を進める結果を若起し、他のスポーツを廃止に追い込むというのは、かなり大きなアイロニーと言べきでしょう。

誰しもが考えることは、それらの大学生プレイヤーはそんなに儲かるのに、なぜイカサマなどするのかということでしょう。たとえばケンタッキー大学のケースでは、不正に協力した 3 人が受け取っていたのは、たいした金額ではありませんでした。一番少ない者でたった 100 ドルでしたが、「そのような金でキャリアを棒にふるなど正気なのか」という疑問はもっともです。

ここで思い返してほしいことは、「プロになって大金を稼ぐプレイヤーは、スポーツで奨学金を受けている者のうちのごく一握りにすぎない」という事実です。大多数のプレイヤーは、プロ選手として生きてゆけるわけではありません。試合の不正計画において狙われるのは、そうした「大学ではレギュラーではあってもプロにはなれそうもないプレイヤー」が多いということです。

ポイント・スプレッドの弱点

40 秒くらいを残し、A というチームが B というチームにバスケットボールで 3 点負けていると仮定しましょう。ブックーの評価では「B・3 1/2」というスプレッド、つまり B が勝つにしても 4 点以上勝たなくては A に賭けたベットが勝つことになります。

ボールは B の側にあり、「許された 40 秒のうちの 24 秒をフルに使って、シュートを 1 本放ちたい」と考えているようですが、このような状況で A 側がわざとファウルを犯し、敵がフリースローを外すことを願うプレイはよく見かけることです。これは普通のプレイに思えて、実はあまり勝率の高いプレイではないことが判っています。それより敵の攻撃が失敗し、「残り何秒かで 3 点シュートを決めることで追いつく」ことを狙う方が、作戦としては妥当だと言えます。

闇組織がよくアプローチするのは、強いチームのプレイヤーよりむしろ、アンダードッグのチームのポイントガードなどが多い理由がここににあります。ここでチーム A のポイントガードがわざとファウルを犯したとしても、誰も不思議とは思えないでしょう。もし（大いにありそうだが）敵が点差を広げたなら、さらにファウルをするでしょう。結果として実力より点差が開いて、そしてポイント・スプレッドをはるかに超えて終了することは、現実に

よくあることなのです。

弱い方のチームのポイントガードにしても、罪の意識はあまりないでしょう。ひょっとするとファウルを犯すことで、チームが勝つかもわからないのですから。逆の目が出て負けの点が増えようと、とりあえず誰も気にしないのも確かです。そのプレイヤーは単に勝ちを求めてプレイし、結果として点差が開いたにすぎないように見えるだけです。このようにバスケットにおける「shave point」は、判明していないケースも含めて比較的多いとされています。

昨今のフィクスは、ゲームの勝敗を直接左右するものは少ない。それよりこうした目に見えないタイミングで何かをやってくれる約束をし、うまくやれば成功報酬を出す口約束で充分なのです。これはポイント・スプレッドの弱点とされています。

Spot-Fixing とは何か

これまではチームが勝つか負けるか、あるいはポイント・スプレッドより上か下かという、チーム全体のゲームについての不正を扱ってきました。コロナ禍のもとでのみ起こる不正かどうかは確信はありませんが、新たなタイプの不正が起こりつつあることが、研究者らの間で話題となっています。その不正とは、個人によるプロップ・ベット（勝敗に関係のないサイド・ベット）の当たり外れに関するもので、それは“Spot-Fixing”と呼ばれています。

たとえばサッカーの次の試合において、特定の選手が「イエローカードを受ける」というプロップ・ベットを考えてみてください。倍率は 15 倍くらいと仮定しておきましょう。その選手が意識的にラフなプレイをしたとしても、誰にもわからないだろうし、その試合に関しては勝敗に影響を与えるわけでもありません。スポーツ・ベッティングのフィクサーは、収入がそれほど高くない中堅プレイヤー（ディフェンスやボランチが多い）をターゲットとして、こっそり耳打ちします。「君が前半でイエローをもらったら、2500 ユーロを払おう、考えてみたまえ、誰にも迷惑は掛からないのだよ」と。最近（2025 年 6 月 3 日）オーストラリアのプロサッカーリーグで、故意の反則により日本人が逮捕されたと報じられていました。たぶん演技が下手だったのでしょう。

野球でも、中心スラッガーが「全打席凡退」することはよくあることだし、実際のそのような不正が起こっていたとしても、誰も気づかないかもしれない。進塁打やヒットを狙うべき場面で、たまたま大振りをして三振することなど、よく起こることなのです。好きなコースの球が来たのでホームランを狙っただけで何が悪いのかと。

Spot-Fixing は日本でも起こっている可能性があります。海外のブッキーから頼まれた不正工作をする犯罪集団が、「日本だけにはいない」と考えるのは、少々希望的でナイーブな見解と言わざるをえないでしょう。

結論として、ブラックソックス事件のような大掛かりなイカサマはもうないでしょう。しかし「shave point」や「spot fixing」のようなものはやはり残ると考えてよいでしょう。

囲碁古典の棋譜から見てくること

囲碁において、「昔の人はどれくらい強かったのか？」あるいは「昔の人はどんな囲碁を打っていたのか？」というのは、ファンの興味を引く話題であろう。当時の棋譜が残っていれば、打ち手の棋力や、当時流行していたであろう定石・布石を推定することができる。

では、現在まで伝わってきた棋譜の正確性についてはどうだろうか。現代からさかのぼること 1000 年近く経過した棋譜があり、いくら正しく書き写そうとしても、誤って写してしまうこともありえるだろう。あるいは、「原本を誤って写してしまった本」を参考に、誤った（原本と異なる）棋譜を掲載してしまうこともあり得るだろう。

本稿では、最古の棋書であるとされる『忘憂清楽集』およびその 200 年以上あとで出版された『玄玄碁経』における同一の棋譜を比較することを通じ、①棋書を編纂する際に、以前に記録された棋譜を「書き写す」工程で、「誤写」が生じてしまうこと、②さらには書き写した者の「思い込み」あるいは「常識」によって棋譜が書き換えられてしまう可能性があることを示したい。

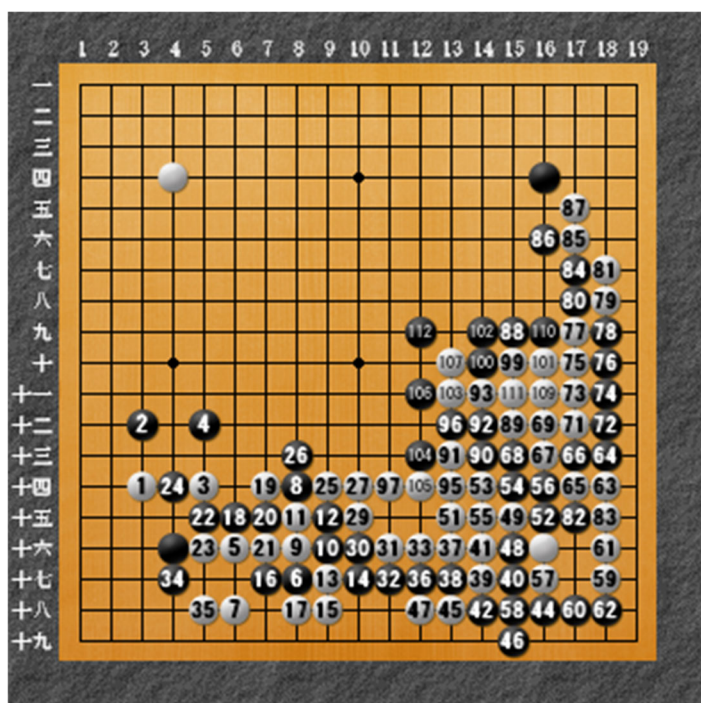


図1 『忘憂清楽集』 遇仙図 (82 ページ) 112 手まで。

黒 28=白 31 の一路上 黒 50=白 55 の地点

黒 70=白 109 の地点 黒 94=白 33 の一路上

黒 108=白 111 の地点

図1は『忘憂清樂集』に掲載されている、「遇仙図」である。「宋代の名手、劉仲甫（りゅうちゅうほ）が驪山（りざん）で仙女に会って碁を打った」という添え書きから、呉清源は「作り物の可能性が強い」と述べている。劉仲甫が黒番か白番かは書かれていないが、図1では、黒の112手まで、白の大石がゲタの手筋で取られて終局している。数手前には白の大石は取られることが想定され、現代の常識では白が取られるとわかった時点で白が投了するはずなので、名手とされる劉仲甫が白番だとは考えにくい。

では、つぎに『玄玄碁経』に掲載された同じ対局を検討してみよう。

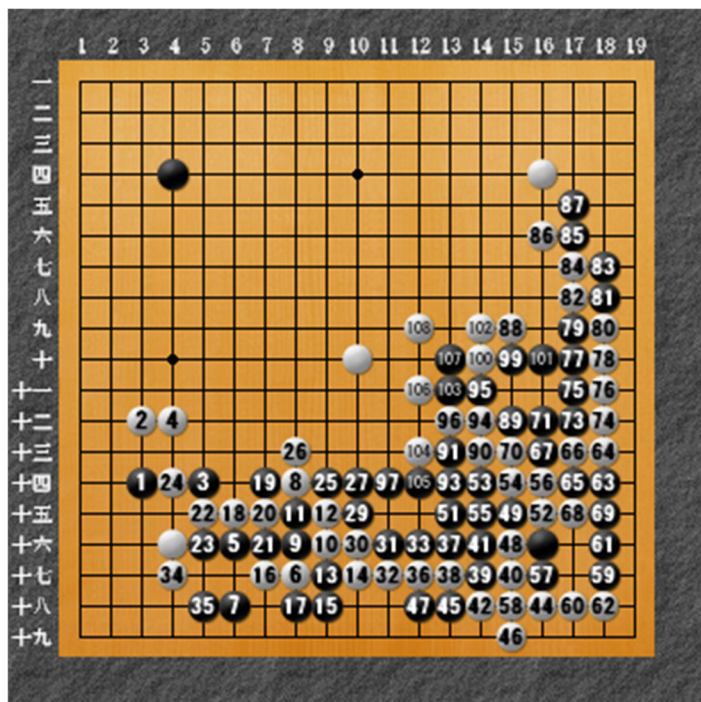


図2 呉清源『玄玄碁経集 2』 遇仙図（221 ページ）108 手まで。

白28=黒31の一路上 白50=黒55の地点
白72=黒72の一路上 白92=黒33の一路上
白98=黒89の一路上

図2は、呉清源『玄玄碁経集 2』に掲載されている「遇仙図」である。なお、橋本宇太郎『玄玄碁経』の93ページにも遇仙図は採録されており、確認したところ図2と全く同一の棋譜であった。

まず特筆すべきは、図1と図2は、「黒白が逆」である。黒と白を反対にして、同じ棋譜を転写するのは、かなり煩雑な作業になるため、何らかの意図をもって黒白を反転させたと考えられる。

さらに、いくつかの相違点があり、明らかに目立つのは図2では天元に白石が置いてある。つまり、図1は、「黒白各々2子ずつ事前置石し、白から打ち始め」、図2では黒2子、白3子を事前置石し、黒から打ち始め」ていることである。

より大きな問題は、玄玄碁経の終局図である。忘憂清楽集の終局は 112 手、玄玄碁経の終局は 108 手で、4 手違う。これは、忘憂清楽集において、黒 108 のホウリコミから 110 のアテを打ったことになっているからである。終局図としては忘憂清楽集のほうが正しいと考えられる。

その理由は、玄玄碁経の終局図とされる、図 3 において黒の大石が逃げられない（ために白の勝利）と思われるが、筆者が発見した黒① のツケによって黒の大石が脱出してしまい、形勢も逆転してしまう。

すなわち、玄玄碁経の棋譜作成時に、忘憂清楽集に記載された黒 108 白 109 黒 110 白 111 の着手が漏れてしまったのだろう。

他にも細かい違いとしては、忘憂清楽集の 82 手目が、玄玄碁経では 68 手目になっている。大勢に影響は無いものの、数字の順に転写していれば起こりにくいミスであり、なぜこうなったかは不明である。

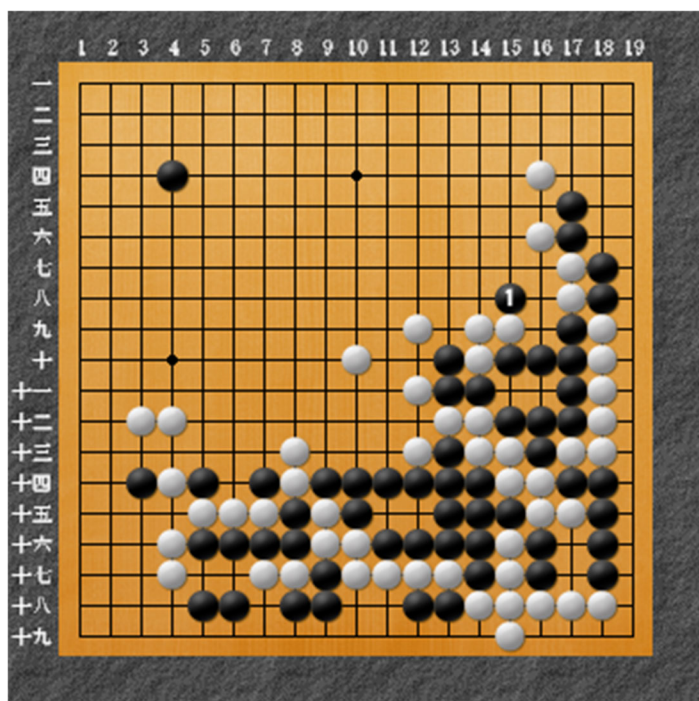


図 3 黒①のツケによって、白勝ちの終局図から黒が逆転可能。

ここまで、遇仙図の棋譜を用いて、棋書による手順の違いを確認してきた。特に大きな違いである「黒白を反転したうえ、天元に白石を加えた」玄玄碁経の変更は、当時の編者が意図的に行ったとしか思えない。「囲碁というものは、白 3 子 黒 2 子置いて、黒から打ち始めるものだ」という編者の常識があったため、悪気無く「棋譜を修正しておいた」のかもしれない。同一の棋譜を扱った棋書の間でなぜこのような違いが生じるのか、今後の研究課題としたい。

謝辞 本稿を作成するにあたり、JSPS 科研費 23K25359（研究代表者：奈良県立橿原考古学研究所 清水康二）の支援を受けた。ここに記して感謝の意を表したい。

また、本稿における棋譜の作成には日本棋院が配布している「Kiin Editor」を利用させていただいた。

参考文献

呉清源（1980）『玄玄碁経集 2』平凡社。

呉清源（2004）『忘優清楽集』講談社。

橋本宇太郎（1979）『玄玄碁経』山海堂。

東京の「新・将棋会館」訪問—新たな「将棋ビジネス」の可能性

新会館は近代的複合施設

2024 年 10 月末に東京・千駄ヶ谷の新・将棋会館を訪問する機会を得た。旧会館は 1976 年に建設された 5 階建てのビルだが老朽化が著しく、数年前から日本将棋連盟は東西将棋会館建設委員会（委員長・羽生善治九段）を立ち上げ準備を進めており、新会館完成のニュースは大きく報道された。会館は駅から徒歩 2 分の立地で最新設備を備え、不動産業界大手のヒューリック株式会社が計画した新築ビル。同社は棋戦スポンサーでもあり、将棋界の明るい未来を象徴するような佇まいだ。

外観や付属施設、事務局は完成していたが、公式戦の対局のみ 2024 年末まで旧会館で行われていて筆者の訪問時に新会館の対局場は工事中だったが、職員の許可を得て対局場に入室することができた。どの部屋も中継用のカメラなど最新機器が備えられていて、伝統的な和室だけでなく椅子対局のできる部屋も用意されているのが正座の難しいプレイヤーに対する配慮も感じられ印象に残った。

隣接する将棋道場や売店はすでに営業しており平日の日中にもかかわらず盛況だった。10 月のオープン初日には開店前に 300 人が行列したと各種メディアで取り上げられた。同所には飲食業界大手の株式会社プロントコーポレーションが運営する将棋カフェ「棋の音」がある。同店の人気メニューである「棋士カプチーノ」に羽生善治日本将棋連盟会長（当時）の顔がプリントされ、その後は月ごとに棋士が入れ替わるとのこと。他にも食事やスイーツ、夕方から提供されるアルコールのメニューも将棋に関連付けられており工夫が感じられる。筆者が訪問中も利用者が途切れることはなく「将棋の聖地」の新たな観光名所になりそうだ。



東京の新・将棋会館（中央の建物 1 階部分）は JR 千駄ヶ谷駅改札を出てすぐの好立地



近代的な作りの将棋会館入口はホテルのエンタランスのようにになっている



隣接する「棋の音 Cafe」、同じフロアには道場、売店もあり盛況だった



カフェのメニューは将棋や棋士に関連したユニークな命名、食材の工夫がされている

将棋カフェや将棋バーなど新たな営業形態が静かなブームに

新会館視察の後に千駄ヶ谷から高田馬場に移動し、訪問したのが「将棋カフェ COBIN」。こちらは6年目（訪問当時）を迎えた将棋カフェの老舗である。店内には盤が10面近くあり、入り口付近にプロ棋士の色紙や記念品が展示され、商品販売スペースもある。接客はカウンターで行い、店の奥には大盤があって将棋教室を行うことも可能で、将棋番組を放映するモニターも設置されている。



高田馬場駅から徒歩9分、将棋カフェの老舗「COBIN」

入店客は自由に指したり詰将棋の問題にチャレンジしたりできる。スタッフは男女とも将棋有段者で、客層は初心者から高段者までさまざまという。筆者は2時間ほど店内にいたが、対局するよりも将棋談話を楽しみながら30分から1時間ほど滞在するスタイルの客が多かった。将棋カフェ以外に夜間の営業を主体とした将棋バーも東京や大阪を中心に近年増えている。新たな将棋の楽しみ方が徐々に広がっているようだ。



客はドリンクを飲みながら詰将棋を解いたり、将棋談話をしたり楽しみ方はさまざま



少人数での将棋教室や大会も運営可能な対局スペース

レトロゲームを大阪で

レトロブームという言葉がある。ここ数十年、何度もその言葉が叫ばれてきたような気がする。ブームなのではなく、常にレトロというのは一つのジャンルを形成しているのだと思う。人間は何かしら過去に郷愁を感じるものなのだろう。たとえ現状に不満のない人間でも、過去の一時代に「居心地の良さ」を覚え、これが古き良き時代への憧れを抱かせているようである。特に「楽しかった経験」は重要な要素であり、レトロの中でも大きな位置付けとなっている。

ゲームの寿命は短い。数百年や千数百年続いている囲碁・将棋・チェス・バックギャモンなどは、実に特殊な例で、大半のゲームは長く遊ばれることはない。筆者はさまざまなゲームの調査研究をしているが、歴史の中では数多くのゲームが生み出されたが、現在も残っているのはほんのわずかである。あとはいつの間にか遊ばれなくなり消えて行った。市販されたゲームも、再版されるのはほんのわずかで、大半は1回の製造で終わってしまう。現在でも、アナログゲームはもちろんだが、機械のゲームも同様である。というより、機械のゲームの方が悲惨かもしれない。というのは、技術の進化は技術の変化であるため、旧来の技術のものは作ろうと思っても作れない、遊ぼうと思ってもハードがないため遊べない、といったことが多いからである。古いゲームを遊べる状態で保存するというのは大変な苦勞なのである。機械のゲームというといわゆるテレビゲーム・ビデオゲームを思い浮かべると思うが、実はこれら以前にも機械のゲームはあった。エレメカと呼ばれるもので、デジタルコンピュータではなく、電気信号により作動する機構を持つゲームであった。それ以前といえば、電気を使わない、アナログなゲームである。面白いことに大阪には、これら古いゲームを体験できる店が何軒も残っている。

●半弓・短弓



半弓道場平野屋



秘宝館（店内）

半弓・短弓は弓道などの弓よりも少し短い 2m 程度の弓を用いる弓矢である。すでに平安時代には武道や競技の弓矢でない、遊戯用の弓矢が遊ばれていた。江戸時代には金を取って遊ばせる揚弓という庶民娯楽があったが、この現代版である。通天閣近くの繁華街である新世界などに新たに店ができています。矢 10 本で 1,000 円。賞品などはないが、高得点者は店内に氏名が掲示される。

- ・秘宝館半弓道場 数軒 （浪速区恵比寿東 3-3-11 ほか）

●縁日ゲーム

縁日の屋台などで行われるゲーム。射的、手裏剣打ち、輪投げ、ボール投げ、スーパーボールすくい、ヨーヨー釣り、型抜きなどがある。射的はライフル銃でコルクの弾を打ち出し、2～5m 先の景品を倒す縁日ゲーム。景品は倒すともらえたり、台から落とさないともらえなかったりと店によってルールが異なる。8 発 500 円程度。ボール投げは的を落とすものや、決められた場所に入れるものなどがある。1000 円で 1 日打ち放題といったサービスも行われている。

- ・チャンピオン 数軒（浪速区恵美須東 3-5-20、恵美須東 3-4-66 ほか）
- ・秘宝館 数軒（浪速区恵美須東 2-6-1、恵美須東 3-4-11、恵美須東 2-4-10 ほか）



秘宝館（店頭）



秘宝館（店内）

●エレメカ

電気式機械によるアーケードゲーム機。遊園地やデパートの屋上などに設置されていた。ビデオゲームが登場する以前はアーケードゲームの主流をなしていた。

- ・エレメカ研究所（北区中崎西 4-3-38）

かなり古いもののほか、自作や改作のゲーム機も設置している。当初梅田の地下で ZERO という名称で営業していたが扇町、文の里と移転して現在は中崎町で営業している。移転当初は幼稚園の近くということでゲームセンターの営業許可がなかなかおりず苦労したようだ。

- ・秘宝館本店 2 階 （浪速区恵美須東 2-4-10）



エレメカ研究所（店頭）



エレメカ研究所（店内）

●ピンボールマシン

屋外で球を棒で打つゲームが室内ゲーム化したものがバガテルである。ビリヤードの元であるが、これに傾きを付けたものがコリンシアン・バガテルで、日本に入ってコリントゲームと呼ばれるようになった。アメリカではピンボールマシンと呼ばれるゲーム機になった。当初は釘の間を落ちてくる、コリントゲームと同じようなものだったが、1947年にフリッパーと呼ばれる、落ちてくる球を打ち返す装置が付けられたことにより人気は急上昇した。これをうまく使えば長い時間遊ぶことができ、点数も上がるからである。1970年代になってビデオゲームが登場するまではゲームセンターの花形的存在であった。やがてビデオゲームに押され、急激に衰退したが現在でもわずかながら作られている。



シルバーボールプラネット（店頭）



シルバーボールプラネット（店内）

- ・シルバーボールプラネット（中央区西心斎橋 1-6-14 心斎橋ビッグステップ 3F）

ピンボールマシンの専門店。少しずつ台数が増え 150 台近く設置されている。基本的に 1 ゲーム 100 円だが、1 ゲーム 10 円や 20 円の機種もある。毎月イベントも開催している。

●スマートボール

コリンシアン・バガテルが日本で変化したもの。拙文（ニューズレター第40号）で取り上げたが、さらに減少し現在では専門店としては大阪のニュースター1店しか存在しない。プランジャーと呼ばれる、バネ式の打ち出し棒でガラス製の球を手前側に傾いた盤面に打ち出す。盤上には点数の付いた穴があり、そこに球が入ると数字の数だけ球が出てくる。球が盤の上を通ってガラガラと音を立てて落ちてくるのが魅力。打ち出しの力加減以外操作はできない。風営法4号によりこの店では球が景品との交換が可能。18歳未満入店禁止である。

- ・ニュースター（浪速区恵美須東3丁目5-19）



ニュースター（店頭）



ニュースター（店内）

●初期のビデオゲーム

ビデオゲームが登場して約50年が経つ。進歩は著しく、盛衰が激しい。人気が落ちればすぐに撤去となる。多くのゲームセンターは最新のゲーム機を揃えているわけだが、中にはわざと古いゲームを集めている店もある。大阪だけでも10店近くあったのだが次第に減少傾向にある。日本橋のKINACO（2021年5月閉店）、難波の大スター（2022年10月火災で閉店）、天王寺のパスカ（2024年8月閉店）が消え、G-pala あべの（大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1 あべのベルタ2F）も2025年8月閉店が決まった。

- ・ザリガニ（新世界に数店舗） ※本店は2025年1月の火事で休業中。
- ・かすが娯楽場（浪速区恵美須東3-2-19 ジャンジャン横町内）
- ・ロイヤル（北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1F-59-2）
- ・KO=HATU（北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F）
- ・ゲームポイント・シャトーEX（都島区東野田町3-9-3 グランシャトー1F, 2F）
- ・monte50（北区小松原町4-27 小松原MDビル3F, 4F）



ザリガニ（店頭）



ロイヤル（店頭）

古いものだから無価値というわけではない。昔遊んだゲームをまたやってみたいという人間は一定数存在するし、やったことのない人間にとっては目新しいゲームである。最新のゲームに比べれば魅力は少ないかもしれないが、決して商売にならないとは言えない。ただビデオゲームに比べ、破損しやすく、修理しにくく、すでに部品が存在していないものも多く、店側が自前で修理して稼働させているところも多い。いつ消滅するか、まったく予断を許さない。遊ぶなら今のうち、なのである。

なお、よりレトロなゲームを見るのならば、大阪商業大学アミューズメント産業研究所の展示室があることをお忘れなく。

仁川パラダイスシティーとインスパイア

韓国の仁川空港に隣接する IR 型カジノであるパラダイスシティーは 2017 年に開業し、韓国初となる IR 施設を通じて、K-POP や韓流文化を体験できるアート性とエンタメ性を重視した全施設が 2019 年にオープンした。

国際空港に隣接した立地を特徴として、ホテルやカジノ、アートギャラリー、スパ、ナイトクラブ、テーマパークなど多様な体験を提供することで、近隣諸国からのインバウンド顧客の集客を行っているが、その主要顧客は日本からとなる。

全館がオープンした後に不運にも新型コロナウイルスが世界に蔓延し、国境を越えての人の移動が制限され、毎月の赤字に苦しんだ時期が長く続いていたようであるが、現在では、日本からの顧客が週末には数百人規模で訪れている。

館内には草間彌生作品なども含む、約 2,700 点のアート作品が展示されており、リゾートスパ「CIMER」、室内型テーマパーク「WONDER BOX」、ナイトクラブ「CHROMA」の他、キッズゾーン、ボーリング、VR ゲームゾーンなど、幅広い年齢層に対応した多種多様な施設で構成されている。

ホテルは 711 室の「パラダイスホテル&リゾート」と 711 室、全室スイートのデザイナーズホテルの「ホテルアートパラディソ」：プール、サウナ、フィットネス、数多くのレストランなどを備えている。

仁川空港にはもう一つカジノがあり、米モヒガン・ゲーミング&エンターテインメント（北米部族企業）が 2024 年 3 月 5 日にグランドオープンさせた巨大 IR リゾートカジノである「インスパイア・エンターテインメント・リゾート (INSPIRE Entertainment Resort)」である。

ホテルは 5 つ星のホテルタワーが 3 棟（フォレスト／サン／オーシャン）あり、合計客室数 1,275 室、外国人専用のカジノには、テーブルゲームやスロット 700 台が設置されている。また、インスパイア・アリーナは 15,000 席を備えた多目的ホールであり、韓国初の本格型アリーナでは K-POP から J-POP、公演やスポーツ大会など多様なイベントが開催されている。

その他にも、スプラッシュベイと呼ばれるガラスドームの常設プール、「オーロラ」と呼ばれる全長 150m の LED アートストリート、30,000 人収容エンタメ空間である屋外パーク「ディスカバリーパーク」、MICE 設備は最大宴会場や 10,000 m²超の展示施設もあり、これら施設は約 2 兆ウォンを投資した東北アジア最大級 IR といえる。

この二つのカジノがオープンする前は韓国カジノと言えば、ソウルにあるウォーカーヒ

ルとセブンラックが有名であったが、空港からの慢性的な大渋滞により 2 時間近く掛かる時間帯もあり、アクセスが良いとは言えなかった。これに対して、パラダイスシティとインスパイアは仁川国際空港から約 1.1km、シャトルバスや地下鉄＋リニアで直結するアクセスの良さが多くの顧客を集め、ウォーカーヒルとセブンラックの売上と集客にマイナスの影響を与えているといえる。

インスパイアは開発過程から中国からのプレーヤーをメインターゲットとしたコンセプトを基に様々な統合型設備を造り上げたのであるが、習近平政権のカジノ政策により、中国本土からのカジノ顧客が減少した影響から、設備やカジノプログラムを見直す必要が出てきている。

習近平政権が打ち出した現金持ち出しの規制であるが主な狙いは大きく 3 つあり、1) マネーロンダリング防止（腐敗資金の海外流出を抑える）、2) 人民元資本の国外流出制限（経済安定の確保）、3) ギャンブル依存防止（「共通の繁栄」政策の一環）となり、カジノ業界、特にマカオやアジア諸国の地域に非常に大きな悪影響を及ぼすこととなった。

個人が中国本土から海外に持ち出せる現金は 年間 5 万米ドル相当となり、これを超えると申告義務または違法と見なされこととなる。また、銀聯カードによる ATM 引き出しも 1 日当たり制限が設けられ、カジノでチップを購入するなどの不正使用（偽装買い物など）への取締が強化されることになった。

また、カジノを使った資金洗浄対策として、送金仲介業者や「地下銀行」への取り締まりも強化された為、マカオを含む、中国本土からの違法送金ルートが封鎖されることになった。加えて、「ギャンブル目的で資金を持ち出す疑いのある人物や団体」を対象に、出国や送金制限するブラックリスト制度を導入されたことで、カジノ VIP は大幅に減少することになる。

これらの規制は、当然であるが中国本土からのカジノ VIP がインスパイアを訪れることを激減させることになり、これらの影響から予想を大きく下回る業績となる。2023 年 3 月の開業からわずか 1 年弱で、2024 会計年度は売上 2,190 億ウォンに対し、1,564 億ウォンの営業損失を計上した。

特にカジノ収益が弱く、広告宣伝に約 190 億ウォンを投じたものの、ホテル宿泊やカジノ利用に至らず、客室稼働率も 47～83%に留まった。インスパイアは開発資金としてベイン・キャピタルから 2.75 億ドルを借入し、その担保として MGE Korea（運営会社）の株式を提供したのだが、開発元のモヒガンが返済を滞らせた結果、担保株がベイン・キャピタルに移転されることになり、公開入札を含む「売却検討プロセス」を開始したのである。

インスパイアには 2025 年 3 月末に視察で滞在し、複数の関係者、利用顧客へのインタビューから得た 2 社の違いを説明してみる。

パラダイスシティとインスパイアは、ホテル、カジノ、レストラン、ショッピング、MICEなどを備えた統合型カジノであるが、両者共にホテルの設備や部屋も綺麗で、イベント・コンサート会場も巨大であり、ラスベガスやシンガポール、マカオの IR とは規模の違

いはあるものの、ビジネスモデルとしては同類と考えることができる。

インスパイアは、当初は中国人ハイローラーを対象としていたので、中華レストランやステーキレストランなどの有名店が館内にあり、ショッピングエリアも備えているのだが、現在は日本人顧客をターゲットとして変更しつつある。

しかしながら、既に造り上げた設備を変更するには時間とお金がかかり、また、すべてのサービスが歯車のように上手く回り始めるには時間を要する。顧客の意見ではカジノの使い勝手がパラダイスシティーに比べて悪く、また、レストランが充実していない点を挙げている。

これに対して、パラダイスシティーは日本人顧客に特化した戦略を取っており、食事やサウナ（水風呂）など、日本人のニーズにあった設備となっている。食事の一例ではあるが、パラダイスシティーには地元でも有名な韓国レストランが館内で営業しており、メニューも日本人が好む内容になっているのである。

インスパイアにも韓国レストランがあるが、メインのエリアではなくフードコートエリアにあり、パラダイスシティーとの違いを感じた。

これらサウナとレストランがどれだけ売上や集客に影響を与えているかはわからないが、両社の顧客に対するファンダメンタルな姿勢の違いを感じた。現在はインスパイアも日本人用にサウナを建設する計画があるようだ。

この他にもパラダイスシティーは日本国内でカジノ資金の受け取り、返金、クレジットの支払い、勝ち金の受け渡しを日本のエージェントを使用して行っており、また、現地では、カジノ顧客はクレジットカードでのカジノチップの購入、仮想通貨でのデポジット、また、勝ち金を仮想通貨で受け取ることも可能である。

これに対して、インスパイアも同類のサービスを提供しているが、日本国内における支社は東京と大阪のみであり、日本国内のカジノ資金の受け渡しに関してはパラダイスシティーに軍配が上がる。

2000年代前半のカジノ業界はラスベガスとアトランティックシティー、そしてオーストラリアが主流であり、どのカジノも日本からは少なくとも移動だけで10時間以上が掛かり、1週間程の滞在日数の中、顧客は食事やスパ、ショッピング、ショーやコンサート、イベントを楽しんでいた。正に統合型リゾートを楽しんだのである。

しかしながら、仁川空港の2つのカジノが、カジノ顧客の行動を変化させたと言える。日本から2時間で到着し、カジノは空港に隣接しているので、ほとんど移動することなく、カジノライフを楽しむことができる。多くの顧客は1泊か2泊の滞在で、滞在が短い顧客に至っては24時間も滞在しない。夕方の便で到着し、翌日の午前便で帰国するのである。

カジノで食事をして、ゲームを数時間プレーし、寝て、次の日に帰国するのである。もちろん、週末にはコンサートや格闘技などのイベントもあり、また、無料のパカトラトーナメントも頻繁に行われている。

初めて訪れる国では観光や、また統合型カジノの巨大施設の中を探索するであろうが、毎

週末訪れていれば、その消費行動はシンプルになり、食事とカジノがメインとなり、スパやイベント、サウナなどをルーティーンのように楽しみ、帰国するのである。仁川空港の2つのIRカジノを介して見える行動心理学は、人は同じことを繰り返すと、その行動がシンプルになるということである。

大阪でIRが2031年頃にオープンすることになるが、日本人顧客に対する最大のライバルは韓国カジノになると思われる。ターゲット顧客は誰なのか？その国からの法的規制の影響は？など2つの仁川カジノの事例を理解し、日本カジノの発展を考えるべきである。

執筆者紹介

橋爪 紳也	大阪公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
松村 政樹	大阪商業大学公共学部 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	大阪商業大学公共学部 助教 大阪商業大学アミューズメント産業研究所 主任研究員
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.48

2025年9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