

ギャンブリング * ゲーミング学会 ニューズレター No.6

Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.6

[巻頭エッセイ]

ゲーミングの空間デザイン 06 幻の紅洲スタジアム

橋爪紳也 1

[記事]

GG News Update(解説付)

中條辰哉 4

ラスベガス・バックステージ<第6回>

ディーラーの裏をかけ！

泉豊祿 9

ギャンブル®写真館<第6回>

谷岡一郎 10

ギャンブルと法律<第6回>

アンティグア・バルブーダ/インターネット・カジノ国際貿易係争

美原融 12

ゲンを担ぐ人々

中條辰哉 16

Do You Know this<第6回>

ジュルジュ・ド・ラ・トゥール/いかさま師(ダイヤのエースを持った)について

梅林勲 19

[書評]

『我間違える ゆえに我あり』

—悪手を打ってもえーじゃないか—』

谷岡一郎 27

『ゆるキャラ大図鑑』

岡本美紀 28

幻の紅洲スタジアム

■甲子園異聞

阪神電鉄が創業して今年で百年の節目を迎える。阪神は沿線開発事業にあって、先鞭をつけた企業である。大都市の喧噪と煤煙から離れて緑豊かな田園での暮らしを是とする、いわゆる「郊外生活」を早くから宣伝し、貸家経営を実施している。

同社が呈示した「郊外」での事業は住宅地だけではない。海水浴場や娯楽施設、スポーツ施設などが集積、人々に楽しみを提供するリゾート都市建設においても、甲子園という画期的な事業を具体化している。

阪神電鉄は開業百周年を記念して、新たな社史を編纂されている。その課程で、甲子園開発についても新しい知見がでてきている。興味深いと思ったのは、もしかすると野球場も、私たちが聞き慣れている「甲子園」ではなく、別の名称になっていたかも知れないという点だ。

よく知られているように甲子園は、スタジアムが完成した大正十三年（一九二四）が「甲子（きのえね）」の年であったことにちなんだ命名である。しかし事業の構想は、それ以前から始まっている。事前に予定された地名、そして仮の施設名称があったのも道理である。

■三人のプランナー

社史編集室の田付氏との議論で見えてきたことは、三人のプランナーが全体の構成に関与しているということだ。

開発構想の立案に着手したのは大正一〇年頃と推定できる。翌年三月にかけて、まず鉄道会社が運動場を中心とし、経営地の中央に新駅を設置、海側に海水浴場などのリゾート施設、駅の北側に住宅地を設ける初期案を描いた。この方針を受けて、新世界や楽天地、聚楽館など娯楽施設の設計を得意とした関西を代表する建築家設楽貞雄がマスタープランを描く。

その後、造園を専門とする都市計画技師である大屋霊城に委嘱した結果、緑道を軸に、菜園付きの住宅地を加えた「花苑都市」構想が提示された。

さらに大正十五年になって武田五一に依頼し、「甲子園大遊園計画」をまとめさせている。昭和二年（一九二七）一月二三日の『大阪朝日新聞』に「出来上がった甲子園開発プラン」という記事がある。用地の中央に十間幅の大道路を南北に貫通させ、ここに支線を通す。土地利用では駅の北側を住宅地、南側を「遊覧地帯」とし、宅地には伏流水を引いて水道を敷設、用地の北端に小公園を開設することとした。海浜遊覧地の概要は次のように紹介されている。

「阪神が力を入れるのは海岸方面遊覧地帯の経営でブライトンやアトランチックシティなど英米大海水浴場の粋をここに集めようとあって、先ず十数町の海浜に沿うて十間幅の逍遙路と百間の海中まで幅十間の大栈橋を突出しその尖端には食堂を逍遙路に沿うては海濱ホテルや大野外劇場や動植園（ママ）などが設けられる、野外劇場は日比谷公園のものに模し四五千人の大衆を収容し得るもの、海濱ホテルは関西に例のないノンビリした居心地のよいものとし、植物園には直径三十間、高さ四五間の大円形硝子張りの温室をも作るとのことである」

その後、実現した施設群には、大栈橋や海濱ホテルは見受けられない。ホテルは経営地の北端に甲子園ホテルとして建設された。また植物園ではなく、水族館と阪神パークとのちに総称される遊園地が海浜に近く立地している。

■東洋のベニス

では甲子園球場という地名になる以前、いったいどのような名称が予定されていたのだろう。大正十一年十二月の日付がある社内資料では、新しい停車場建設予定地付近を「翡翠ヶ岡停留所地域」、北側の住宅地域の一面に「紫野公園」、海浜に至る南側に「紅洲遊園」「紅洲大競技場」の名が見える。設楽が提案したと思われる初期構想では、駅周辺の市街地を「翡翠ヶ岡」とし、「紫野公園」「紅洲遊園」「紅洲大競技場」などを整える予定であったことが推察できる。

また甲子園球場が開場したあとになる『大阪朝日新聞神戸版』大正十五年一〇月四日付に掲載された「阪神沿道アルバム（七）」と題された記事には、旧河川の堤防に遺る並木を「愛の松原」と命名したうえで、阪神の甲子園開発プランを紹介する。それに拠れば、北側一帯は清閑な住宅地とし、その北に「紫野公園」を整備して清浄さを保存、明治神宮崇拝所を建設する計画もあると紹介する。また停留所から海側を「きらびやかな歓楽境」である遊園地「紅洲の濱辺」とするという説明もある。武田案が公表される前の段階での記事と推察されるが、ここにあっても「紫野公園」「紅洲」という呼称が見える。

推定するところ、甲子園という命名がなされたために、まず「紅洲大競技場」の名が消え、ついで駅周辺に想定された「翡翠ヶ岡新市街」も、停車場が甲子園になったことで使われなくなったのではないか。ただ海水浴場や遊園地、スポーツ施設の建設を想定したエリアの総称である「紅洲遊園地」の名は、この時点にあっても仮称として有効であったことがわかる。

「紅洲」と書いて「ベニス」と読む。いうまでもなくイタリアの都市、ヴェネチアのことだ。タイガースの本拠となる球場も、仮に当初案のままに「紅洲大競技場」、もしくは野球場の名称らしく、「紅洲野球場」などになっていれどだろう。私たちは高校野球のメッカを「夏の甲子園大会」ではなく「夏の紅洲大会」と呼び習わし、また「高校球児は紅洲を目指せ」と使っていたことになる。

実際、昭和三年に甲子園で行なわれた「御大典記念阪神大博覧会」のパンフレットを見ると、会場内に運河が掘られ船遊びをする様子が描かれている。運河に沿って、パリの凱旋門やロンドン塔のような展示館もあって、なかなか面白い。このイベント会場の跡地がのちに阪神パークとして整備されることになる。

ここで疑問に思うのは、なぜ阪神間の海浜リゾート地にベニスのイメージを重ねたのかという点だ。先の新聞記事にもあるように、そもそも甲子園は英国のブライトン、もしくはアトランティックシティやコニーアイランドなど、アメリカの大都市郊外にあったリゾートをモデルとしたはずだ。しかしなぜイタリアにある歴史都市のレプリカを、ここに造ろうとしたのだろうか。

私は「紅洲遊園地」の手本は、イタリア本国ではなく、アメリカにあったと推測している。たとえばロサンゼルス郊外の海浜には、運河に面した住宅地のほか、遊園地やさまざまなアトラクションを有する文字どおり「ベニス」と呼ばれるリゾート地がある。またシカゴを代表する遊興地であるホワイトシティや、コニーアイランド内の遊園地ドリームランドには、ベニスの船遊びを体験することができるアトラクションがあった。

甲子園経営地の設計者であると推定される設楽も欧米を訪問した時に、イタリアのベニスに滞在し、またアメリカ西海岸にある偽物のベニスに遊んでいる。

設楽貞樹氏から提供いただいた貞雄の外遊日記では、「僕は何か知らんがベニスが気に入った。第一川が多い。其川が奇麗である。満潮の時は漫々とし心地がよい。其中をゴンドラがゆとりゆとり漕行く景色何とも云ひぬ。市中に電車だのオートモビルだのがない故如何にも静でよい」と、イタリアのベニスに対して好印象を持っている。いっぽうロサンゼルスでの感想として「同所はローサンジルス（注）の遊園地にしてルナパーク様のもの沢山あり。ヴェニス（注）は市中全体が一つのルナパークをなせり」と記している。ここにあるルナパークもまた、コニーアイランドにあった月世界旅行を主題とするあまりにも有名な遊園地である。

甲子園の設計者である設楽貞雄は、また阪神の経営陣は、アメリカ人たちが抱いた「イタリアへの憧れ」をそのままに、日本に輸入しようとしたのではないか。コニーアイランドにあった遊園施設には、ルナパークのほかにも、さまざまな海外旅行、別世界への旅を再現する施設があった。諸外国の文物を模倣して楽しいリゾートを演出するコニーアイランド型とでも呼ぶべき郊外遊園地経営の方法論を、阪神間の海浜に移植しようとしたのではないか。今日のテーマパークに通じる発想が、すでに大正時代には、アメリカから輸入されていたということだろう。

ヤンキーゴーホーム—英国 VS. 米国カジノ (IGWB 1/2005 p 1)

英国ではグローバル化するカジノ市場に対して適応するために数年間の大変な努力と時間を費やした。これら新たな取り組みに対して30もの提案書が提出されたが、その中の2/3はアメリカ・カジノ企業からであった。このアメリカ・カジノ企業の参入計画に対して、「ヤンキーゴーホーム」の世論が巻き起こっている。実際問題として、これら新市場への参入と適応について英国単独で行うには経験、人材、資金等を含め難題も多く、それならばアメリカ・カジノ企業が抱える優秀人材、データ、システムを活用することも1つの方法である。アメリカが自惚れする最高の製品は必ずしも他の地域で最高とは限らない。要は、英国国民の顧客行動パターンや嗜好に精通している地元企業と連携して戦略を行うことが重要である。

マカオカジノが2005年、ラスベガスを超える可能性(IGWB 1/2005 p 12)

12のマカオ・カジノの売上は2003年度US\$3.6 billion、これに対しラスベガスはUS\$4.8 billionであった。マカオの成長率は2004年度で40%。このままの成長率が続くならば2005年度にはベガスの売上を超える可能性。

ブラジルのサッカーくじ (IGWB 1/2005 p 14)

ブラジル政府はサッカー組織とサッカーくじを創設する臨時法案を施行する。

CEFがこの運営を行い、25%の売上をサッカーチームに支払う。サッカーチームは初期段階ではこのお金を負債の支払に充てる。負債を支払い終えた場合、売上として受け取る。これにより年棒が原因でヨーロッパなどに移籍した優秀な選手を獲得することができる。

シーザーズレイクタホ、\$45 millionで売却 (IGWB 1/2005 p 15)

シーザーズエンターテインメントはレイクタホをUS\$45 millionで売却する契約を結んだ。この契約書は60日以内に施行されなければならない。買い手はColumbia Sussex。

WTOの決定。アメリカ VS. アンティグア (IGWB 1/2005 p 18)

アメリカがインターネットギャンブルを禁止したことに対して、アンティグアがWTOに提訴した。GATSのルールにおいて、規制を明記していない産業エリアに対しては、他の国のメンバーに国境を開放していると判断する。アメリカはRecreational & Cultural & Sporting Servicesに関して何も規制を明記していない為、ギャンブルをスポーツと位置付けるアンティグアは異論を唱えているのである。結局、WTOはアンティグアの主張をすべて認めた訳ではないが、アンティグア勝訴の判決を出した。

カジノマーケティング (IGWB 1/2005 p 24)

マーケティングの基本は「顧客のニーズを見つけ、満たすこと」であるが、カジノ顧客が求めているものはアンケート調査によると、1) 友好的な従業員、2) 安全、となった。カジノは概して華やかな投資、すばらしいゴルフ場、豪華なレストランなどに莫大な予算を使うが、「友好的な従業員」の訓練に多くのミリオンダラーの予算を使わない。カジノ顧客はカジノでの社会的体験（人との交流）を求めているようである。カジノはそのことを踏まえてマーケティングを行うべきである。

カジノ従業員の維持(IGWB 1/2005 p 28)

ラスベガス郊外にあるプリム・ヴェレー・カジノ・リゾートが従業員に格安で滞在できるアパートを提供している。顧客を獲得するには優れた従業員が必要となり、それら従業員の転職を防ぐことが重要となる。要は、従業員に対して 401K や色々なベネフィットを与えることで優秀な従業員の維持を行うことが、競争に勝ち抜くための戦略の1つになるのである。

IT 投資が巨大カジノ経営をスムーズに(IGWB 1/2005 p 29)

MGM-MIRAGE, HARRAH などは買収を繰り返すことで複数カジノを所有する巨大カジノに変貌している。これら所有する複数カジノ間の情報をリンクさせるのが IT システムとなるが、各カジノはこれら情報システムに対して投資を行い、効率的な経営を行っている。顧客情報を共有できるので、グループカジノ内で顧客がプレーした履歴が統合され、これらはコンプに生かされてくる。

シーザーズはブラックジャックにおいて、プレーを自動記録することで正確なポイントを算出し、コンプを行うシステムを導入した。

ゲーミングマシンの傾向 (IGWB 1/2005 p 36)

最近のマシンの傾向としては、昔のようにお金を入れてスピントタンを押すだけの古典的なタイプではなく、もっと娯楽性（アミューズメント性）を備えたデザインと機能がより主流となっている。一台のマシンに複数のゲームが組み込まれており、顧客は自分のニーズ合ったゲームを選ぶことができる。

ストライキ フランスにて (IGWB 2/2005 p 1)

このストライキの発端は、チップの減少と夜のシフトで働く人への低賃金に対する不満から起こった賃上げ要求をカジノオーナー側が長年拒否したことだった。結局、12月16日に、最低賃金で働いている従業員は4%、その他は3%の給与のアップを1月1日付けで行うとの条項に署名がなされた。

この背景には、6年前に導入されたスロットマシンが伝統的なカジノゲームから客を奪い、

これがチップの低下につながったとカジノ従業員は非難している。現在、118のカジノが所有するテーブル数は3000台に低下し、逆にスロットマシンは16,000台以上となり、スロットがゲーミング売上の92%を稼ぎ出している。従業員は夜勤に対する更なる報酬と年間6日間の追加休暇に関してオーナーとの会談の約束も獲得している。

ケリー・パッカーの計画 (IGWB 2/2005 p 1)

過去20年間で世界最大の「クジラーハイローラー」と呼ばれた彼は、1999年のメルボルンにあるクラウンカジノ買収を機に、ハイローラーの逆サイド、経営側へと立場を変えた。クラウンカジノはオーストラリアで最もハイローラーに対するプログラムで成功しており、そのプログラムは年間プレー価値にしてUS\$15ビリオンを創出する。ハイローラーのほとんどがアジア顧客であり、クラウンカジノの20%の利益をもたらしている。しかしながら、クラウンカジノの将来はというと、マカオでの新たなカジノ認可や、シンガポール、タイ、マレーシア、フィリピンなどでのカジノ計画なども関係し不安定といえる。これら市場背景もありパッカーはマカオカジノ界を長年独占してきたスタンレーホーと新たなカジノ建設に関しての提携を行った。パッカーは英国、ヨーロッパ、日本への進出も考えているようである。

英国で双方向型テレビを使ったカジノ (IGWB 2/2005 p 10)

英国ではザ・ルーレット・チャンネルとザ・ウイナー・チャンネルの2社がスロットマシン、キノ、ダイス、ルーレットやインスタントゲームなどのサービスを開始した。このテレビチャンネルを介したサービスには、スペシャルイベントや顧客ロイヤリティプログラムなども行っている。

過去数年におけるマカオ訪問者数の増加 (IGWB 2/2005 p 12)

マカオに昨年12月だけで152万人が訪れ、これは前年度比45%増加となる。マカオへの訪問者数は過去12ヶ月間、激しく増加しており、これらの現象はゲーミング収益の増加をもたらしている。その中心は中国本土からの豊富な数の訪問者によるものであり、内訳は、57%以上が中国本土、31%が香港、7%が台湾となる。更なる訪問者を惹きつける第2の促進剤は2007年にオープン予定、US\$1.8ビリオンの予算で建設中のヴェネチアン・マカオと思われる。更に、MGMとスタンレーホーとが行うジョイントベンチャーも認可されればベネチアン以上の巨大プロジェクトとなる。マカオはこれら急成長するインフラと中国本土から飛行機で数時間という立地条件によりラスベガスと共に最も重要な地域と見るべきであるが、その将来は中国政府の政治的気まぐれとアジア地域内において増加する競争相手に大きく影響されるであろう。

クアラランプール、ハイランドカジノ (IGWB 2/2005 p 12)

GENTING GROUP はハイランドカジノで9%の訪問者数増加を記録。同エリアでの競争相手の増加に伴い、ショッピングセンター、リゾート施設への投資額を増やしている。同時にゲーミング機器の台数を増やすことで若年層顧客の取り込みも行う。また、同グループは英国市場への投資を行い、ロンドンのマキシムズや他の英国への投資からのプラスを期待している。

マイケルジョーダン、ラスベガスプロジェクト立ち上げに意欲 (IGWB 2/2005 p 14)

アクアブルー・ラグジュアリー・コンドミニウムは、カジノを備えた巨大スポーツ施設となる予定。スパ、プール、カバナ、2つの野球場、トレーニング場、エアロビ場、ウェイトトレーニング場、テニスコート、運動場、フットネスジムなどの施設。加えて上級クラスのトレーナも提供する。マイケルジョーダンをコンセプトとした2つのレストランもあり。価格は\$399,000より。

MGM-MIRAGE が最優秀経営会社に選ばれる (IGWB 2/2005 p 14)

フォーブス誌は MGM-MIRAGE をアメリカトップ400企業の中で最優秀経営会社に選んだ。

顧客サービス―パブロフの犬 (IGWB 2/2005 p 25)

パブロフの犬の条件反射とその抑制のメカニズムをカジノ顧客サービスに適応させる。すなわちカジノ従業員をパブロフの犬のコンセプトを基に訓練するのである。まず各国から訪れる顧客の文化を深く理解し、顧客が何によって満足するのかを知り、その上で、笑顔、的確な受け答え、気遣な会話、相槌などを考えなくても条件反射的に対応できるよう訓練することが必要である。もう1つ大事なことは、これら顧客サービス行った従業員に対して、何らかの報酬を与えないと抑制効果が働いてしまう点である。従業員が顧客に正しい反応をしても報酬が無ければその条件反射的行動の継続は難しいのである。カジノ市場はグローバル化している。顧客は簡単に他のカジノとのサービスを比較することができる。顧客に感謝されるサービスの提供が成功の重要条件である。

カジノ・セキュリティールームにも DVD の波が (IGWB 2/2005 p 26)

カジノの監視システムで長年使用されてきた記録媒体であるビデオテープがDVDにゆっくりではあるが変わりつつある。

新システム導入問題としては、現存するアナログシステムは長期的使用を前提に資金投入、構築しており、加えて現存する記録媒体がアナログ（ビデオテープ）となるため、如何にしてこれらアナログとデジタル情報を統合するのも重要である。デジタル化情報の伝達は IP-NET、つまり電話線を使用することが可能である為、経費削減ができる。イカサマ師、泥棒などの顔写真などがデジタルデータ化されていれば、検索や新情報のアップデート

も容易に行うことができる。また、テープのように使用回数や年度により劣化する可能性が少ない為、保存にも適している。

この新市場には多数の会社が参入しており、多くのソフトウェアが存在する。ゲーミングコントロールボードはどのデジタル録画方式を標準と設定するのかを決定していない状態である。

インターネットゲーミング (IGWB 2/2005 p 3 5)

オンライン・ゲーミング企業のコンベンションへの参加・展示についての方針が変化している。多くのオンライン・ゲーミング企業は現時点ではアメリカベースのゲーミング・コンベンションへの投資には積極的でない。それよりもオンライン産業に擁護的である英国やヨーロッパのゲーミング・コンベンションをサポートしたいようである。

ラスベガス・バックステージ＜第6回＞

泉 豊禄

ディーラーの裏をかけ！

前回に続きディーラーの話です。

いいディーラーってどういうディーラーでしょう？

たまには勝たせてくれるディーラー？ちょっと教えてくれるディーラー？チップをネダらないディーラー？ さてさて。

カジノの立場からいいディーラーの基準を3つあげると、

第一に、愛想が良いこと。カジノはそれこそサービス業の最たるもの。お客様を Entertain できるディーラーは最高です。度が過ぎると困りものですが、笑顔でお客様を楽しく遊ばせるディーラーが一番！

第二は、正確であること。ゲームによっては複雑な計算が必要なものもありますが、この計算を間違えるようではディーラー失格。カジノにプラスでもマイナスでも間違いをしないこと。

第三は、スピードが適正であること。カジノのゲームはすべて確率論。その日その日のツキはあっても、長い目で見ればテーブルの上に賭けられた金額に対して〇%をカジノは頂戴することになります。たとえば、ルーレット一回のゲームで \$ 100 がテーブル上につけられたとすれば、5. 26% の \$ 5. 26 がカジノの取り分になります。であれば、1時間あたりに10ゲームできるディーラーと20ゲームできるディーラーでは、カジノの売上が倍違うことになるのです。では早ければ早いほどカジノの売上は増えるのかというとそうではないのですが、遅いディーラーでは困ります。

そのほかにもいろいろ良いディーラーの条件はあります。たとえば複数のゲームをディールすることができることが、ラスベガスでは最低条件でしょう。

一番条件にしにくいもの。それは Honesty。私の 15 年のカジノ経験の間において、何度騙されたことか。お金の動くところ誘惑あり。カジノがお客様を騙すことはラスベガスではありえませんが、ディーラーなどカジノ従業員が勤務しているカジノを騙すことは残念ながら数多くあります。

ちなみに「チップをやったらあのディーラーに昨日勝たせてもらったよ」といったことは、そのディーラーと組んでいかさまをしないかぎりラスベガスではありえませんが、また「あのディーラーの裏をかいちゃった！ へっへっへ！」ということもありません。そう思うのは自由ですし、それが楽しいのですが、... いえいえまた裏をかきにラスベガスへお越しください。お待ちしております。

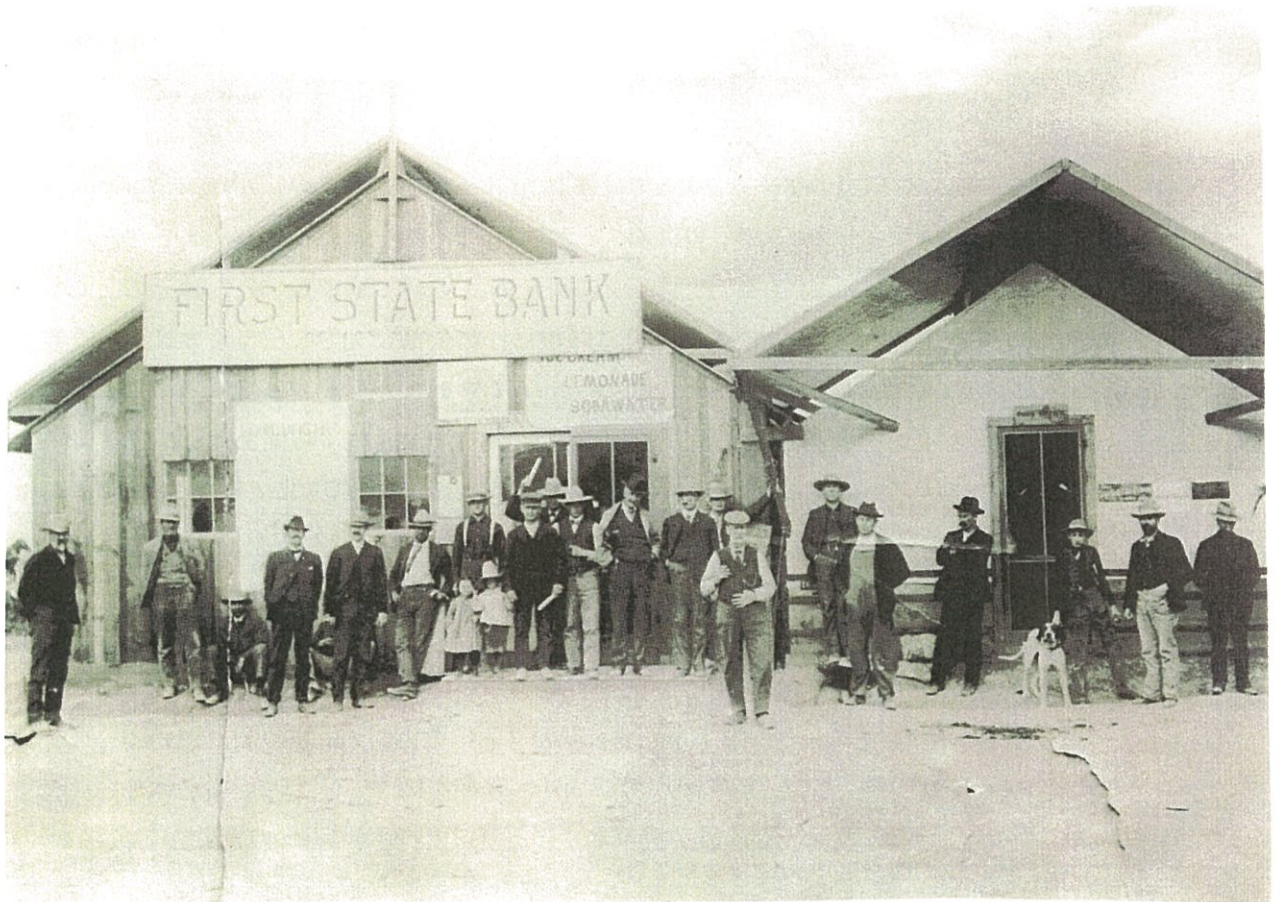
ギャンブル秘写真館<第6回>

— The Auction Day, May 1905 —

谷岡一郎

ご存知の方も多いと思うが、今年（2005年）5月は、ラスベガスという街が誕生して100周年に当たります。今回はその記念としてちょうど100年前の写真を紹介しましょう。

1905年5月15日、16日の2日間、現在のダウンタウンの区画が整理され、競売に付されることになりました。5月15日は特に、フレモント・ストリートに面した商業的に有利な区画のオークションがあり、この日に176区画が競り落とされました。写真①はオークション初日のものです。



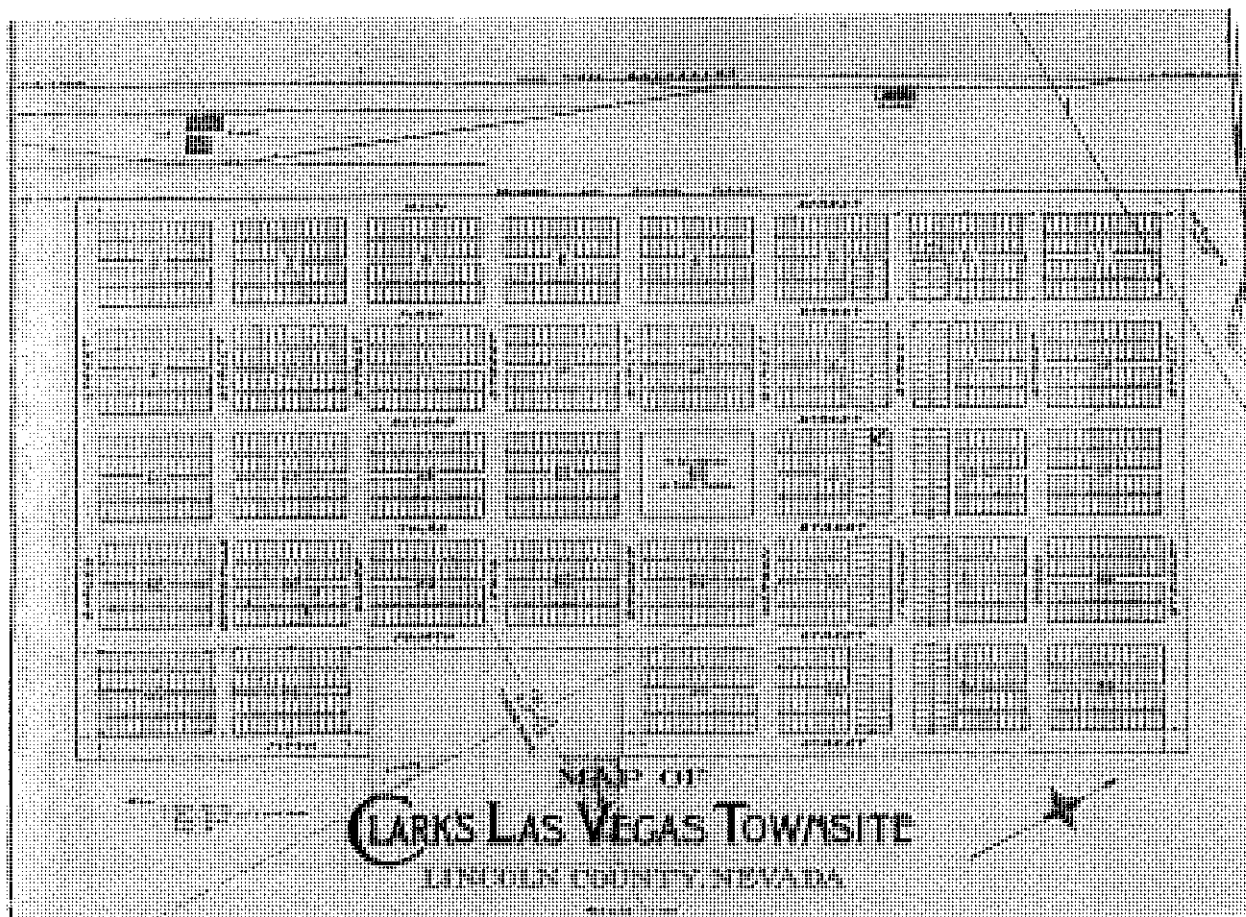
このオークションを仕切ったのは **Walter Bracken** という、鉄道オーナーに雇われた不動産業（および水道局）の代表者ですが、写真のオークション・マスターは **Ben Rhoades** という人です。

その年一番の暑さ（110°F）を記録したこの日、あまりの暑さに午後3時でセリを打ち切り、残りの住宅地は翌日になりました。

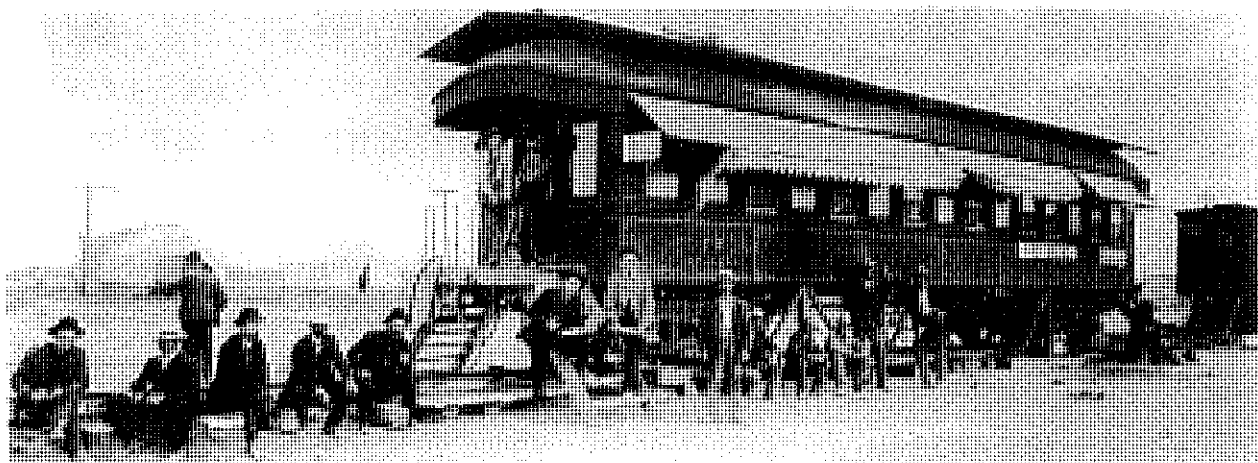
多くの方が誤解している点をひとつ。この土地は水の権利も含めてヘレン・スチュアートが鉄道王ウィリアム・クラークに売った土地ですが、このあたりの土地はいわゆるラスベガス牧場の東南部にあたり、ラスベガス温泉やラスベガス・クリーク（小川）はもうちょっと（2～3 km）北西にあります。元祖ラスベガス牧場の古い写真と、ダウンタウンと

は同じ場所だと考えている人が多いので、あえて指摘しておきます。

ヘレンの住居は川の上流にあり、街ができてから 10 年以上、生活排水は当時の当然の権利として川に流しておりました。ラスベガスの町はその水以外に地下水脈がいくつかあり、井戸を掘って使っている人もいました。



写真②：オークションにかけられた区画。右上の 'DEPOT' が駅。



ギャンブルと法律＜第 6 回＞

美原融(みはらとおる)

アンティグア・バルブーダ/インターネット・カジノ国際貿易係争

アンティグア・バルブーダ等といっても普通の日本人にはピンと来ないが、カリブ海東部にある小さな小島よりなる人口僅か 7 万人の小国で、専ら米国人を対象とする観光や、軽課税国としてオフショア金融等に名目的に用いられる遥か南洋の国になる。観光案内を見る限り、ホテルとレストラン程度しかなさそうな感じの楽しそうなリゾートでもある。2003 年この小国(勿論小国といっても国連に加盟し、かつ WTO にも参加、多様な国際活動を担っている)が何と米国を相手に WTO に貿易係争を解決する為の係争小委員会(パネル)開催を要求した¹。実はこの小国は、経済を活性化する為に電話・インターネットを通じて米国民に対し Gambling & Betting サービスを提供する業を認め、この税収や経済効果は小国なりに一定の効果をもたらしていた。一種のニッチ市場で、サーバーを設置し、世界に情報発信することは何処でも可能となる為、低課税を武器にこのカリブ海の小国が巨大な市場たる米国を対象とし、かかる事業者を誘致・育成したということになる。一方、米国は米国民に対し外国からかかるサービスを提供すること自体を違法とし²、一部州政府が米国に駐在していた同国サービス関連事業者の逮捕を含めた実際の運営を阻止する様々な直接的行動にでた為、かかる行為はサービス提供のアクセスの平等性を担保する WTO GATS(貿易サービスに係わる一般協定)に対する違反として、同国は WTO に提訴し、米国の保護主義的な措置を撤回し、同国の事業者が公正に米国において Gambling & Betting サービスを提供できうることを要求したもののでもあった³。役者が巨大な世界一の大国と名前も聞いたことのない小国であることも面白いが、背景も事情も異例中の異例、且つ又昨年 3 月 WTO パネルはこの小国の主張を一部認める判定を下した為、一躍世界中で有名となった。その後米国は直ちに控訴し⁴、本年 2 月のヒアリングを経て、4 月 8 日に控訴審で結審がでたのだが、米国、アンティグア双方が勝利宣言をするに到り、単純な

¹ GATS 紛争処理小委員会のことをパネルと呼称しているが、GATS DSU(Dispute Settlement Understanding)に基く。

² 様々な各州法と一部連邦法の組み合わせがその根拠となっている。連邦法でインターネット賭博を禁止・規制する試みは過去連邦議会でも何度もあったが、いまだ成立したわけではない。但し、実態面では効果的に多様な規制が存在する。

³ 当初の争点は 4 つ。一つは市場アクセス(市場排他性)で外国の事業者が米国外から Gambling & Betting サービスを提供する為の許諾の可能性が無く、市場を自国内事業者に排他的に提供し、GATS 特定約束表(Schedule)に違反していること(XVI 条違反)、これに伴う米国内規制が GATS に矛盾し(VI 条違反)、外国事業者も内国民待遇が供与されるべきこと(XVI 条違反)、また海外からの Gambling & Betting サービスに係わる国際間決済を制限していることの GATS 違反疑義(XI 条違反)。

⁴ 控訴審(Appellate Body)と呼称され、パネル裁定に疑義を申し立て、上訴できることが WTO のルールになる。

形では貿易係争は収拾しないという典型事例ともなった⁵。

なぜかかる結果になったのであろうか。この経緯を検証してみることは現代社会の複雑さを理解する意味でも興味深い。この小国は当初の訴状を同国のウェブで公開しているが、中々これが良く書けた文章になっている⁶。なぜこの国がかかるインターネット・カジノを制度的に許諾し、これを如何に制度として管理し、規制し、カリブ周辺国に比較すると最も健全なサイバーカジノを提供しているかということを縷々説明、一方米国の賭博法制の矛盾を指摘し、ギャンブルも正当な顧客に対するサービスの提供、小国が米国市民に対し、公正かつ健全なギャンブル・サービスをオフショアから提供することは WTO 上何ら問題ないはずで、国内法における罰則規定をもって、国外から提供されるサービス行為を排除すべきではないという趣旨になっている。この訴状や弁明、議論のあり方はこれ自体が一つの泣かせる（？）ストーリーになり、面白いのだが、留意すべきは単純にインターネット・カジノを認めるか否かの議論ではなく、現代社会における問題の複雑さと国際間の関係の難しさを提起したことであろう。

昨年 3 月のパネル裁定の内容は昨年 11 月になりようやくその全文が公表された⁷。もっともこの裁定は全文約 300 ページの量で、法的には国際公法におけるコミットメントの解釈論が過半になり、全く面白くもない内容になる⁸。留意すべきはパネルは一国が賭博を規制し、禁止することをその国が権利として保持する是非を判断したわけではなく、現在の米国による国境を跨るギャンブル・サービスを規制するあり方が GATS における米国のコミットメントと矛盾していることを指摘していることにある。即ちインターネット・カジノの是非を論じたわけではなく、GATS と米国のコミット、また現実の米国の制度のあり方を論じ、対外からのサービス提供者に対し、GATS の条文・米国のコミットメント上、米国の態度は適切ではないといっているにすぎない。勿論 GATS は一国がかかる権利を保持すること（対外規制）を禁止しているわけではない⁹が、米国による GATS におけるコミットメントと矛盾しているという判断になる。ではこれを踏まえたその後の控訴審の結果は一体

⁵ 139 ページもあるとされる控訴審の裁定の内容は残念ながら現時点では公開されていない。通常は一定期間後になり、本稿では両国による一方的な報道情報のみにより判断していることに留意されたい。

⁶ http://www.antigua-barbuda.com/business_politics/wto/wto_index.asp この小国の弁護の役を担ったのは英国の著名弁護士事務所である Herbert Smith のブラッセル事務所であることが後刻、同社のウェブにて公開された。米国の弁護にも米国の法律事務所がついており、何のことは無い、白人同士の議論でもある。

⁷ 提訴番号 WT/DS 285/R http://www.wto.org/english/tratop_e/dispu_e/disputebase_wto_members1_e.htm

⁸ 双方の議論の進め方や採用された訴訟技術は常道で参考になる。裁定は市場アクセス（第 XVI 条）に関してはギャンブルは特定約束表の対象たりうろという事実認定を示し、米国の態度は GATS 違反と判示。一方米国内規制が GATS に違反する（第 VI 条）ことは論拠不足、情報不足などで棄却、また内国民待遇（第 XVII 条）、賭博に係わる海外送金（第 XI 条）に関しては判断を回避している。

⁹ GATS は明確に公序良俗に反するサービス行為に対する各国規制は例外としてこれを認めている。おそらく実体は GATS 締結時点で、米国は米国の特定約束表における「その他のサービス」という記述の中に、まさかインターネットギャンブルが入りうろということを認識していなかったのが事実なのであろう。

どうなったのであろうか¹⁰。報道によると、パネルの一部判断を却下し、一部判断を認めたことになり、海外インターネット事業者による一部分野への市場アクセスについては米国はルール違反¹¹と裁定しながらも、米国がインターネット・ギャンブルに関し、公序良俗、モラルの観点から一定の規制をすることは認められるという判示の様である。

よって、この結審では米国におけるインターネット・ギャンブル規制が直ちに変わる等全くあり得ないし、制度的環境は従来と同じで厳格な規制が施行されることに何ら変化はない。もっともこの裁定の本来の価値は、GATS のサービスに係わる規定の解釈に関する係争としては最初のものであること、インターネット・カジノの是非ではなく、インターネットを用いたサービス一般に関し、一つの国際公法上の判断基準を設けたことにある¹²。

インターネットを用いるギャンブルが良いか悪いかの何らかの国際的な判断基準も拘束力のある条約もあるわけではない。一方、一定国が自国民の保護を目的に一定の国内における規制や禁止措置を設けても、これがおかしいということもできないし、かかることを律する国際的規範もない。また、サービス提供の非差別性、国境を越えたサービスに規制を設けるべきではないとする考えは原則論から言えば適切である。但し、この原則論のみをもって、全てが可能となるようには必ずしも国際公法は構成されていない。一国の裁量権に属する事項も存在し、全てが原則論で通じる世の中ではない。

現代社会における矛盾を明確に提起したという意味では興味深い案件となるが、残念ながら単純な解決策もあり得ないというのが現実になる。

例えば：

- ① 一国における公安秩序や社会的秩序の維持に係わる法的管轄権は当然その国にある。他国や国際機関は、拘束力のある条約規定以外には関与できる余地は無い。
- ② 貿易や投資の自由化、規制緩和は現代社会の趨勢だが、一方では地域固有の文化、歴史、社会に根ざし、当該地域特有の課税権や管轄権を保持しているのがギャンブルの世界になる。例えば EU ではギャンブルは EU 法の適用除外対象になる。EU 内で課税率は国毎に異なるし、これに伴い控除率や顧客にとってのおもしろさも異なる。顧客

¹⁰ もし、米国が控訴審で負けた場合には、アンティグアは米国に対し報復的措置をとることができるが、こんなことをしたらこの国自体が経済的に瓦解しかねず、自分で自分の首を絞めることになる。米国が違約金を払うことも絶対ありえない。また単純に現在の米国政府が方針を変え、現在の米国の制度を裁定に基き変えるとは到底想定できない。これが為に、当初から本件は米国にとっては直接的な影響は極めて小さいと判断されていたという経緯がある。

¹¹ 特に Intestate Horse Racing Act (州際間競馬法) の矛盾が指摘されたとの報道だが、事実とすれば一つのセグメントでしかないわけでインターネット賭博全体に影響を及ぼす判示とは判断できない。

¹² 玉虫色だが、控訴審は明確な判断を政治的に避けたのであろう。米国のインターネットを利用する一部賭博セグメントに関しては米国の事業者に対して認められているとすれば、アクセスの平等性は課題になる。一方、原則論としてはネット賭博に関し、一国が規制をかけること自体は GATS 上違法ではないということであろう。

は確実に国を選択できる。EU 法では域内におけるサービスの自由化は全ての前提で、特定の主体が地域独占権を保持することも余程のことが無い限り認められえないが、賭博行為のみはこの例外として各国の歴史、文化、風土の違いから統一的な規制や管理はできないというコンセンサスになっている。一方、制度のあり方がどうあれ、ギャンブルの消費は一定のサービス消費であることは疑念の余地は無い。

- ③ ギャンブルも WTO 規定上の「その他のサービス」の提供に入り、国外からインターネットを通じてかかるギャンブル・サービスを他国民に提供することは少なくとも WTO 協定における限り通常のサービス輸出とは変わらないとする立場をアンティグアはとったことになるが、果たしてこれが上記コンテキストの中で正当性を持ちうるかは微妙と判断すべきである。
- ④ インターネットは効果的に一国の管轄権、課税権を超越する手段を市場に提供しており、単純な形で現在の国際法の体系が適用できるわけではない。国境が無い世界において、自国民保護を理由に一定の規制をかけることは現状存在するが、この理由をもって他国の関係当事者を自国で処罰できうるかに関しては懸念も残る。

オープンなネットワーク社会の実現や現代社会における技術の進歩はサービス提供のあり方の根本を変えつつあることに注目すべきであろう。国際公法となる WTO の規定はかかる現実を踏まえたものではない。ギャンブルは本来アーカイックな人間同士の営みでもあったのだが、これを顧客に対するサービス提供としてのビジネスとして捉えた場合、法理では解決できない課題が現代社会にはあることの一例でもある¹³。

¹³ Nelson Rose は近著 Internet Gaming Law (2005, Mary Ann Liebert, Inc Publishers) の中でネット社会におけるあらゆる賭博のあり方を包括的に把握する考えを提示している。但し、Internet をアウトレットのツールとして把握する考えと胴元が機械として対峙する Banking Game をネットで提供する考えは本来峻別して考えるべきではないだろうか。賭博のあり方を社会的影響度の観点から考える手法とこれを提供する側の Integrity のあり方から考える手法とは、アプローチが異なる。今後議論が生じる興味深い論点にはなる。

ゲンを担ぐ人々

中條 辰哉

人生においてゲンを担ぐことがある。

ゲンとは「験」と書き、「縁起、前兆」との意味であり、「験がよい」とはこの先の未来に対し、「縁起、前兆がよい」という意味である。「験＝ある現象、又はその行為」とは「未来の結果」が関連付けられるのである。

「験を担ぐ」とは、この「ある現象」を意図的に行うことで「良い結果」を呼び寄せる行動であり、簡単な例だと「靴の紐の結び方」から「神社にお参り」など様々なものがある。ギャンブルの世界にも様々な方法でゲンを担ぐ人々がいる。「ゲン」を担いでどのような「未来の結果」を期待するかと言えば、もちろん勝負に勝つということである。

ではカジノでハイローラーが担ぐカジノでの「ゲン」とは如何なるものか？その背景にある心理的要素も含め説明してみたい。

ゲン担ぎ 1. 経路

プレーヤーの中には、勝った時と同じ経路を使いカジノにたどり着くことで験を担ぐ人がある。某ハイローラーがバカラに向かう時、私がバカラ場までその人の前を歩き案内することが日課であった。経路といってもやや複雑で、広いカジノ内の無数にある同型のスロットマシンの間をジグザグに通過する。スロットマシンの形はほとんど同じなので、どのスロットマシンの角を曲がるのかを覚えておかないといけない。前回勝った場合、必ずその同じ経路を通らないといけないからだ。難しいのは、前日の結果がほとんどトントンの場合や、少し勝っている場合である。この場合、同じ道を通るだろうと思いその同じ道を歩いて行くと暫くしてから足音が無いことに気づいた。後ろを振り返ると彼の姿はなかった。彼は違う経路を使っていたのだ。

ゲン担ぎ 2. チップ

チップで「ゲン」を担ぐ人がある。プレーヤーは勝った場合、ディーラーにチップを渡すことがよくあるが、中には担当ホストにご祝儀と言ってチップを渡す人もいる。祝儀が一回100万円などの高額な場合も稀にある。これは思うに分福の一種であり、運を独り占めすると運気が下がると信じ、「ゲン」を担いでいるのである。もちろん楽しんだお礼として渡される場合もある。また、あるプレーヤーは、勝ったチップはポケットに入れ、チェックアウトまで換金しないという「ゲン」を担いでいた。換金は「ゲン」を悪くするのである。「勝ったチップ＝ゲン」であり、その「ゲン」を換金することで「ゲン」が失せる気がするであろう。そのプレーヤーは、1週間滞在して1万ドルぐらい勝ち、勝ったチップはすべてポケットに入れていた。チェックアウト時に換金しようとしたら、プレー記録の為に提示するプレーヤーズカードを毎回提示しなかった為、勝ちチップの総額とコンピュータ上の勝ち総額が大幅に違い、カジノに換金を拒否されてしまった。結局、友達

のマーカー代金にそのチップを充て、その代わりにそのプレーヤーから現金をもらったようである。

ゲン担ぎ 3. ディーラーとフロアマン

これも良くある「ゲン」担ぎであるが、あるディーラーがカードを配ると勝つという「ゲン」である。ハイローラーの場合、ディーラーを場合によっては指名することができる為、自分が前回勝った時にディールしたディーラーを「ゲン」としてリクエストするのである。逆に「ゲン」の悪いディーラーも存在し、この場合はハイローラーから「このディーラーを外してくれ」とリクエストがくる。いくらストレートにものを言うアメリカでも、ディーラーに告げるときの言動には細心の注意が必要である。あるプレーヤーから、「せっかくラスベガスに来てプレーしているのに東洋人のディーラーだと雰囲気が出ないので白人に代えてくれ」とのリクエストがあり、すべて白人にしたことがあった。この時は、ピットボスに内緒でその旨を伝え、ディーラーには分からないように「白人ディーラー」を揃えたのである。この他、フロアマンが私語を話してはいけない、後ろに立ってスコアカードを覗き込んだりしてはいけない、など色々な「ゲン」を担ぐためのリクエストがある。

ゲン担ぎ 4. 愛人、彼女

プレーヤーの中には愛人や彼女を「ゲン」としてカジノに連れて来る人がある。バカラ場に勝利の女神？をつれて来る訳であるが、その女性が隣に座ると「ゲン」が良く、勝つというのである。まさにその女性自身が「ゲン」なのであるが、これが災い＝「貧乏神」となる場合も多々ある。あるハイローラーは愛人を横に座らせてプレーをしたら1億円ぐらい負けこんでしまった。彼はその愛人に「貧乏神」の烙印を押し日本に送り返し、代わりに別の愛人を日本から呼び寄せた。結果、その新しい愛人が同席してから、本当にすべての負けを取り戻し、更に勝ち越したのである。まさに「ゲン」である。これら「勝利の女神」の愛人には共通点があり、プレーヤーと一緒にゲームを楽しむのである。勝っているから場の雰囲気も穏やかで楽しめるのであろうが、長時間を楽しそうに付き合うのである。逆に「貧乏神」は長時間になると疲れた面持ちでダルそうにゲームを眺める。プレーヤーもそれを見て、やる気を無くすのである。

別の例では、ある超ハイローラーは負け始めると、歌の上手い連れの女性をバカラの椅子の上に立たせて、演歌を歌わせる。外国人のディーラーもいきなり始まるコンサートにただ哑然とするばかりである。そんなことはお構い無しに大声で歌を歌わせ、「ゲン」をつけて、再度、ゲームに望むのである。場の雰囲気を自分の気持ちが高ぶるものに変えるのである。

あるハイローラーは私にこう言ったことがある。「店で数時間あったり、食事をしたりしたぐらいじゃ、長丁場のカジノにつれて来ちゃだめだね。かわいいから上げまんとは限らない」。彼らにとって、女性は大切な「ゲン」である。

ゲン担ぎ 5. 絞り

バカラで多くのプレイヤーがカードを絞る。ルール上、一番多い金額を賭けたプレイヤーが絞る権利を得るのであるが、バカラをプレーしない人から見ると、「何で、あんなに力んで絞るの？ 絞っても結果は変わらない」という意見を良く耳にする。しかしながら、絞っている本人は真剣である。あるハイローラーは絞るときに取り巻きに掛け声をかけさせる。例えば、バカラで3枚目のカードで「10」を引きたければ、その場合ベガスでは「モンキー」と叫びながら絞るのであるが、これを取り巻き10人ぐらいが大合唱するのである。「モンキー、モンキー、モンキー」が山彦のようにバカラ内に響き渡る。これで負けようものなら「声が小さかったから、10が出なかった」と真剣に怒るのである。見ている私も「モンキー」と叫んでも変わるわけではないと思うのだが、ある日、あることに気づいた。そうではないのである。これら超ハイローラーには創業者が多く、人生においてあらゆる場面でこのような生き様をしてきたのである。『運は自分で引いてくるのである』この哲学のもと行動し、引けると信じているのである。流れを自分に持ってこようと気合を入れて絞れば、好きなカードが引くことができると思うのである。

以上、「ゲン」について実例を挙げて説明したが、カジノにおいて「ゲン」は確率論上、ゲーム結果に影響を与えることはない。しかしながら精神的な面で影響を与えることは確かである。上記の例でわかることは2点である。

自分が前回に勝った時と同じ雰囲気を作りたいのである。それは勝つ「勝負勘」をもたらす。

集中できる状態、精神的な快適度と集中度を維持できる雰囲気を作りたいのである。負けている場合は嫌な雰囲気を良い雰囲気に変える為の「ゲン担ぎ」を行う。快適で集中した状態で負けた場合は、その負けに納得するのである。

日本でカジノを作るとき、特にハイローラーの「ゲン担ぎ」には注意した方がよい。国、人種別に「ゲン」があるので、それらに精通した人にアドバイスを受ける必要がある。例えば、中国人など風水に詳しいプレイヤーは、悪い風水のカジノでのプレーは避けたがるのである。カジノの設計には風水を取り入れることも検討すべきであり、ちなみに、某有名カジノでは実際にカジノのデザインに風水を取り入れている。

Do You Know This <第 6 回>

梅林 勲

ジュルジュ・ド・ラ・トゥール

いかさま師(ダイヤのエースを持った)について

東京上野の国立西洋美術館では 2005 年 3 月 8 日から 5 月 29 日までの会期で、日本初の「ジュルジュ・ド・ラ・トゥール展」が開かれています。会期前、同美術館の教育普及室よりラ・トゥールの「いかさま師(ダイヤのエースを持った)」に関連して、中世フランスのトランプ遊びとそのいかさまの方法、絵画の中で行われている遊びはどのようなカード遊びなのかという問合せがありました。その際以下のような解説を送りましたが、実際の展示に際してはあまり細かい所までは紹介されませんでした。いろいろと興味深いことが分かったので本誌にて全文を紹介したいと思います。

1. ジュルジュ・ド・ラ・トゥールの絵画について

この絵画に関しては私が確認した限りでは以下の 3 種のものがあります。

① Le Tricheur a las de carreau(The Cheat(er) with the Ace of Diamonds)

Musee du Louvre 蔵、フランス・パリ

油絵 106×146cm

② Le Tricheur a las de carreau(The Cheat(er) with the Ace of Diamonds)

Musee du Louvre 蔵、フランス・パリ

油絵 106×146cm

③ Le Tricheur a las de trefle(The Cheat(er) with the Ace of clubs)

Kimbell Art Museum 蔵、アメリカ・テキサス州フォートワース

油絵 97.8×156.2cm

これらの絵画はヨーロッパにおいて出版されているゲーム研究書で良く使われていますが、図②は「Games of the World」(Frederic von Grunfeld 編、BALLANTINE BOOKS, NEW YORK、1975)に掲載されているもので、この本の中には次のような解説があります。

「ダイヤのエースを持ったトランプ詐欺師；華麗な正装に身を包んだ若い金持ちの男が、高級売春婦と組んだベテランのトランプ詐欺師に今まさに身ぐるみ剥がされようとしている」

図②の右側が騙されようとしている金持ちの若い男、真中が高級売春婦、左側がベテランのトランプ詐欺師です。図①と図③はインターネットの web サイトの「いかさま賭博」をテーマにした絵画の中から引用してきたものです。

不思議なことに「Games of the World」に掲載された図②と図①は構図が全く同じで、人物の配置が右左に逆転しているだけです。欧米において出される他の文献においても

「The Cheat(er) with the Ace of Diamonds」の絵が良く使われていますが、全てのは図①と同じ構図です。おそらく「Games of the World」に掲載された図②は本に取り込むとき写真のネガが反転しているのを気づかずにそのまま掲載してしまったミスプリントだと思います。ジュルジュ・ド・ラ・トゥールの絵画「いかさま師」は、図①の「ダイヤのエースを持った」と図②の「クラブのエースを持った」に二種が存在するというのが正しいところでしょう。

このジュルジュ・ド・ラ・トゥールの絵画は、中世の絵画世界に大きな影響を与えた、イタリアの画家 Michelangelo MERISI da CARAVAGGIO(1573~1610)が描いた図④の「トランプ 詐欺(師)」(The Cardsharps 或いは The Card Sharpers、Kimbell Art Museum 蔵)がお手本になっていると言われています。

ここで行われているいかさまがどのようなものかはつきりしたことは分かりませんが、トランプ詐欺師は後ろに最も強い切り札を隠し、酒を注いでいるメイド風の女はこっそりと金持ちの若い男の手札を盗み見して売春婦の女に知らせ、売春婦の女は何らかのサインでトランプ詐欺師にそれを知らせているのでしょう。

2. 絵の中で行われているカードゲームについて

① 現在フランスのカードゲーム

現在フランスでは次のようなカードゲームが遊ばれています。

Belote、Tarot、Aluette(la Vache)、Skat、Rams、Trrouc、Bete、Marjolet、Chasse-Coeur、Bourre、Asshole、Barbu、Piquet

これらのカードゲームは殆どが近世に入って行われるようになったもので、昔からのゲームでフランスの国民的な遊びは Piquet くらいだと思います。フランスでは 52 枚ワンセットの世界各地で使われているトランプ以外に、2、3、4、5、6 の数字札を除いた 32 枚ワンセット(A、7、8、9、10、J、Q、K)のカードを使うのが普通です。ヨーロッパの国々は様々な枚数のトランプを使っており、ドイツのカードは、A、6、7、8、9、10、J、Q、K の 36 枚ワンセット、或いは 6 を除いた 32 枚ワンセット、同様にスイスは 36 枚、スペインは 48 枚または 40 枚、イタリアは 40 枚ワンセットが普通です。トランプの組符号の呼び名も一般には Spade(スペード)、Club(クラブ)、Heart(ハート)、Diamond(ダイヤモンド)が使われますが、フランスでは Pique(槍)、Trefle(クローバー)、Coeur(心臓)、Carreau(タイル)となり、King、Queen、Jack も Roi(王)、Dame(貴婦人)、Valet(召使)と呼ばれます。

② 中世フランスのカードゲーム

さて、中世のフランスではどのようなカード遊びが行われていたのかということですが、16 世紀から 17 世紀に遊ばれたカードゲームとしては次のようなものがあります。

Piquet、Glic、Belle、Brelan、Flush、Gilet、Poque(Bog)、Ambigu

現在でも遊ばれている Piquet や Poque(Bog)を除いて遊び方の詳細は分かりませ

んが、概ねは分かりますので簡単に解説します。

Piquet

A、7、8、9、10、J、Q、K の 32 枚セットを使います。

二人で遊びそれぞれ手札 12 枚を持ち、札の強弱で勝負をしながら、最初に配られた手札の組合わせと勝負によって獲得した点数が先に 100 点に達した人の勝ちです。詳細は添付のコピーをご覧ください。

Glic(Gleek 或いはドイツでは Poch)

このゲームはドイツの遊びで Glic はフランスでの呼び名です。

A、7、8、9、10、J、Q、K の 32 枚セットを使います。このゲームでは特殊な丸い形のボードを使います。ボードには Ace、King、Queen、Jack、10、結婚(King と Queen2 枚の組合せ)、7 と 8 と 9 の繋がった 3 枚のカード組合せの 7 種の手役を描いた絵があり、それぞれの手役の所に賭け金代わりのチップを張るための場所があります。

ゲームは二人から五人で遊ぶもので、まず手札を 5 枚ずつ配り、次に 1 枚を表にして切り札として置きます。第一段階ではこの切り札で勝負します。まずこの切り札と同じ種類の組符号のカードで、ボードに描かれている 7 種の役の何れかのカード、或いは組合せを持っている人は、ボード上に張られたそれぞれのチップをもらう事ができます。第二段階はポーカーと良く似たことを行います。即ち、5 枚の手札の組合せで勝敗を決めます。賭け金はお互いの手の内を探りながらどんどんせり上げられ途中で勝負から抜ける人も出てきますが、最後に残った人は手の内を公開して、一番強い組合せを持った人が賭け金を取ります。組合せは 4 枚同一数字のカード(Quartet)、3 枚同数字(Triplet)、2 枚同数字(Pair)の順で決まります。同じ組合せなら数字の大きい方が勝ちます(A が一番強い)。

第三段階では、第二段階で勝った人がまずランクの一番低い 1 枚のカードを場に出し、以降順番に同じ組符号でそれより強いカードを 1 枚ずつ出していきます。そして最後に最も強いカードを出した人が次に出すカードを決めて同じように進めていき、最後の 1 枚を出して勝った人が全員から賭け金をもらいます。この手順はブリッジと良く似ています。

Belle

17 世紀から 18 世紀にかけてフランスとドイツで遊ばれたゲームで、Poch を改良した遊びです。このゲームではボードは使いません。それぞれのプレーヤーに 3 枚ずつのカードを配ります。そのうちの 1 枚は誰からも見えるように表にして配りますが、この時、最も高いランクのカードを表にして配られた人はまず最初に決めた賭け金をもらえます。次に 3 枚同数字(Triplet)、2 枚同数字(Pair)の勝負を行い、最後はカード合計数字が 31 になるように山札から引いてきます。ちょうど 31 かそれに最も近い数字の人の勝ちです。31 を超えてしまった人はその段階で負けになります。

Poch にもバリエーションとして、第三段階の勝負をこのようなやり方で行う方法もあるようです。

Brelan

17 世紀から 19 世紀頃まで遊ばれたもので、24 枚(A、9、10、J、Q、K)、28 枚(A、8、9、10、J、Q、K)、32 枚(A、7、8、9、10、J、Q、K)、36 枚(A、6、7、8、9、10、J、Q、K)の何れかのパックで二人から五人で遊びます。それぞれに 3 枚のカードを配り、残りのカードは山札にして一番上だけ見えるように置きます。ルールは簡単で配られた 3 枚のカードの組合せで勝負します。組合せは 3 枚同数字(Tricon・Triplet)、2 枚同数字(Pair)と Tricon Carre(Triplet Squared)の三種です。Tricon Carre は手札が 3 枚同数字で山札の一番上のカードも同数字という場合で、いわば Quartet のことです。このゲームはフランス革命の頃 Bouilltte というゲームに改良されています。

Flush

15 世紀から 16 世紀に盛んに遊ばれたイタリア発祥のゲームで、Flusso、Frusso、Flux 等いろいろな呼び名があります。プレイヤーが賭け金を張った後、それぞれ 3 枚のカードを受け取ります。3 枚のカード組合せで同じ組符号のカードの数字を合計して一番大きな数字の人が勝ちです。このとき絵札は 10 として数え、Ace は 1 或いは 11 と数えます。合計数字の最高はちょうど 31 になります。

Gilet

Ge、J'ai、Je l'ai、Gilet、Gillet といろいろな表記をする古いフランスのゲームで、32 枚或いは 36 枚のカードを使います。Flush のご先祖さまのような遊びで、まず賭け金を張りそれぞれのプレイヤーが 3 枚のカードを配られ、二度の勝負を行います。最初は 3 枚のカードの組合せで勝負を決めます。組合せは 3 枚同数字(Tricon・Triplet)、2 枚同数字(Ge・Pair)の二種で、同じ組み合わせは数字の大きい方が勝ちです。次いで Flush 同様、同じ組符号のカードの合計数字で勝負を行います。数字の数え方は Flush と同じと思われますが、組み符号に関係なく A の Pair(A が 2 枚)は 20.5 と計算し(この場合残りの 1 枚がどちらかの A と同じ組符号なら更に得点計算を加えることが出来ます)、A と同じ組符号の絵札、或いは 10 のカードがあれば 21.5 と計算します。つまり A があれば 0.5 ポイント加算されるわけです。

Poque(Bog)

先に紹介した Glic(或いはドイツでは Poch)のフランスのバリエーションの一つです。

Ambigu

二人以上で行うギャンブルゲームです。A、2、3、4、5、6、7、8、9、10 の 40 枚のカードを使います。それぞれのプレイヤーに 4 枚ずつ手札を配り、やはり手札の組合せで勝負を行います。組合せは Botail(同一の組符号のカードの数字

が 3 枚連続したもの)、Tricon(3 枚が同一数字のカード)、Flush(同一の組符号のカード 4 枚、数字はなんでも良い)、Tricon-Prime(同一数字 3 枚の Tricon と残り 1 枚はこれら 3 枚のカードと組み符号が異なるカード、数字は問わない)、Flush-Sequence(同一の組符号のカード 4 枚の数字が連続しているもの)、Fredon(4 枚とも同一数字、Quartet)となります。

③ ジュルジュ・ド・ラ・トゥールの絵画において遊ばれているゲーム

当該絵画においては 3 人が手札 3 枚で遊んでいて残ったカードは山札として使用している様子はありません。また、絵画のネーミングにもあるように A のカードが大きな意味を持つようです。まず最初に現在でもフランスの国民的ゲーム Piquet ではないかと推測されます。Piquet は 16 世紀の初め頃から流行り出した遊びで候補としては真っ先に浮かんできます。しかしながらこのゲームは二人で遊び、それぞれ手札 12 枚、残りの 8 枚は山札にします。それゆえ Piquet を遊んでいるのではないことが直ぐに分かります。絵画に現れている遊びはそれぞれのプレイヤーが 3 枚の手札を持っています。先に紹介したゲームのうち手札 3 枚で勝負するものは Belle、Brelan、Flush、Gilet の四つのゲームです。この内 Belle、Brelan は残った山札もゲームに使用するためやはり候補からはずす事ができます。残るのは Flush、Gilet という二つのゲームですが、フランス独特の遊びで A のカードに特別な意味を持たせているものは Gilet というゲーム以外にありません。Gilet は、3 枚のカードだけで勝負を行い、一度ずつの勝負も簡単にギャンブルにはもってこいのゲームです。様々な表記がフランス語でなされることから相当盛んに遊ばれていたと思われます。

中世のフランスでは良く似た遊びがギャンブルの目的として行われていたようですが、ジュルジュ・ド・ラ・トゥールの絵画に描かれている遊びは、Gilet というギャンブルゲームだと断言してもいいのではないかと思います。

④ プリメーロについて

プリメーロは、Primiera、Primerio、Prime と様々な表記されます。このゲームも中世フランスのギャンブルゲームと良く似ていますが、これは 16 世紀頃のイタリアの国民的なゲームです。イギリスにも伝わって盛んに遊ばれたようですが、おそらく同じ頃フランスにも入り込んでいたでしょう。何人でも参加できますが、A、2、3、4、5、6、7、8、9、10 の 40 枚のカードを使います。それぞれのプレイヤーに 2 枚ずつ計 4 枚のカードを配ります。駆け引きをして賭け金を張りますが、4 枚のカード組合わせで勝負を決めます。組合わせは強い順に Primiera(異なった組み符号のカードが 1 枚ずつある)、Fifty-five(同じ組符号の 6、7、A の 3 枚のカードがある)、Flush(4 枚とも同じ組符号のカード)、組合わせが同じになった時はそれぞれのカードに付けられたポイントによって勝負を決めます。もし、誰も組合わせが出来ていなければ手札を捨てて山札から 1 枚以上引いてきます。誰もカードを引かなくなった時点で勝負を行います。この間に賭け金を上げて行くことが出来ます。バリエーションでは 4 枚同一数字のカード(Quartet)、3 枚同数字(Triplet)も Primiera とすることもあるようです。

補足

4 月初旬、会期の初め頃に国立西洋美術館を訪問して、「ジュルジュ・ド・ラ・トゥール展」を鑑賞してきました。中世の画家にしては現代的な線のタッチで絵を描く人だと思いました。特に「いかさま師(ダイヤのエースを持った)」作品に関しては、欧米のカードゲーム関連の書籍では良く取り上げられている有名な絵で、私は画家よりも絵の存在を先に知ったというのが正直なところです。

展示会では様々なグッズを販売していましたので、当然のことながら購入しました。特に「いかさま師(ダイヤのエースを持った)」作品に関しては、ポストカード、ポスター、クリアファイルまで買って来ましたが、ポスターを見ていて絵が拡大されるまでは気づかなかった新しいことが判明しました。これによって私の解説内容を変更する気はありませんが、参考までにもう一つその後に考えた仮説も紹介します。

ある人が、大きく拡大された「いかさま師(ダイヤのエースを持った)」のポスターを見て指摘したのですが、今まさに騙されようとしている若旦那は手札を 4 枚持っているのです。そう言われて貴婦人風の娼婦の手札も良く見ると 4 枚に見えます。別の人には、この遊びは単純にポーカーではないか、このいかさま師はフラッシュを完成しようとしているのではないかと言うのです。しかし、この絵画の構図では明らかに山札を使って、ポーカーのようにあと何枚かカードを引こうとしているようには見えません。仮に若旦那の手札が 4 枚のゲームなら 4 枚キリの勝負で、一番考えられるのは当時のフランスで遊ばれていたギャンブルゲームである Ambigu です。いかさま師は 4 枚目を、背後でクラブからダイヤのエースにすりかえようとしているのでしょうか。しかし、Ambigu ではエースのカードには Gilet ほど特別な意味はありません。

当時ラ・トゥールがどのような遊びを知っていたのか、ラ・トゥールのまわりではどのようなカード遊びが盛んだったのか、ラ・トゥールは構図の関係から 4 枚の手札にしたのか、或いは間違って描いたのか等、今となっては聞くことも出来ません。「いかさま師(ダイヤのエースを持った)」で遊ばれていたゲームは Gilet でも Ambigu でもないのかもしれませんが、しかしながら、「②中世フランスのカードゲーム」で述べたように、当時のカルタ賭博は良く似たゲームが多く、この作品のカードゲームは Gilet 或いは Ambigu、これらゲームのバリエーションであったことは間違いないでしょう。

以上

图 1



图 2



图 3



图 4



書 評

王銘琬(著)、高見亮子(脚本)

『我間違える ゆえに我あり——悪手を打ってもえーじゃないか——』

毎日コミュニケーションズ(2005 年 2 月) 1300 円+税

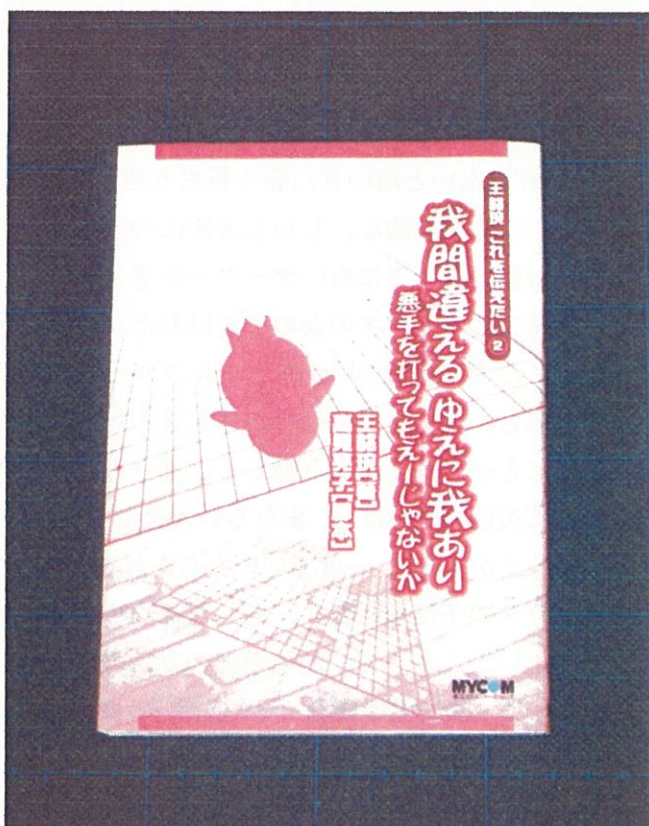
谷岡 一郎

永い間、中山典之先生の「実録囲碁講談」に匹敵する、囲碁おもしろ話の著書は存在しなかった。それも王銘琬先生による本書が出るまでの話。『我間違える…』は囲碁界久々のクリーン・ヒットである。

著者の王銘琬九段はご存知「メイエン・ワールド」と呼ばれる独特の感性を持ち、内外のプロにも認められた理論家。特にゾーン・プレスなる石の方向に関する考え方は、アマ・プロを問わず広く知られている。本書でも臨場感あふれる独特の感性、プロの思考レベルを高見亮子さんの脚本によっておもしろおかしく見せてくれる。ただし序盤で、登場人物の性格をもう少しわかりやすく紹介してくれているともっとよかったと思う。

主人公は王様で、囲碁の腕はプロ級(むろん「王」様は本人)。彼をとりまく老僕や道化、料理長などが王様の打ち碁にスルドイツっこみを入れる。王様の「オレはなんてヘタなんだ」という嘆き(打碁での後悔)の中に、王銘琬九段の自信と自負が垣間見える。メジャー・タイトルの半ダースも独占できる実力はあるはずなのに…と。私(谷岡)もそう思う。

本書は「王銘琬これを伝えたい②」という、シリーズの2冊目であるが、実を言えば1冊目の「ヨセ・絶対計算」は私個人の中で2004年度の囲碁本ベスト1であった。少々専門的で、私のような数理オタクには最高なのだが、書評では他の本を優先することになり、この欄では紹介できなかったのである。



みうらじゅん『ゆるキャラ大図鑑』

扶桑社(2004年) 1、980円(税込)

岡本 美紀

とにかく「かぶりもの」やら「着ぐるみ」が好きである。おそらく日本ハムファイターズの新庄選手にも負けないくらい好きであろう(負けてもいいけどね)。

幼稚園の頃、自分のクラスが「うめ組」であるにもかかわらず、私はなぜか隣の「さくら組」に入り浸り。掃除当番の時すら、さくら組のお教室を磨きまくり。当然、さくら組の担任の先生は私に言うのだった。

「みきちちゃんのクラスはお隣でしょ。自分のお教室の掃除をしましょうね。」

実に正しい園児指導である。しかしながら、何が何でも私は隣の教室に行きたかった。なぜなら、そのさくら組の先生が自分の担任の先生よりもやさしくて好ましかったからではあったのだが、そのほかにも大層重大な理由があったのである。

実は、幼稚園における一大イベントであるところの「おゆうぎ会」で、私のクラスは、「信号を守らないと痛い目に会っちゃうぜ。ようく気を付けろよ、園児のよいこ達よお。」という、ごく教訓的な、しかし大変につまらないであろう寸劇が出し物で、私などはあろうことか黒いタイツに白いセーターを着せられて「パトカー」にされちまったあげく、交通事故を起こしてキツネの女の子をはねたダンプの運ちゃんを連行して行くという、結構やな役どころで、練習の時から大いにブルーな気分にあったのであるが、それに対して隣のさくら組さんは、クラス全員がスズメの「かぶりもの」でチュンチュン舞い踊るという、当時の私にとっては、んもう激しく心揺さぶられる魅力的な群舞を披露するのである。茶色い生地に黄色いくちばし、まあい大きな黒い目。なんてすばらしくかわいい「かぶりもの」なのだろうか。ああ。一度でいいからあれをかぶって心行くまで舞い踊ってみたいものだ。隣のクラスの子になりたい。もしだめなのであれば、せめてあの「かぶりもの」をじっと眺めていたい。こうして、幼稚園児の私は大いに思い乱れて、その結果、隣のクラスに入り浸ってしまったのである。そして、このようにさくら組へ頻繁に出張して行く私は、自分のクラス担任から確実に嫌われたわけである。そりゃ、当然だわな。

ある日、そんな私に、今度は「着ぐるみ」体験が訪れた。幼稚園から人形劇「青い鳥」を観に行くことになったのである(おそらく、あの「ケロヨン」でおなじみの「木馬座」だったように思う)。この「青い鳥」というのは、大変に食い意地の張った子供チルチルとミチルが森の中で魔法使いのおばあさんのお菓子の家をあつかましくも勝手に食っちゃまい、その罰として囚われの身になったにもかかわらず、逆ギレしておばあさんをかまどの中に蹴り込んでそのまま逃げてしまったあげく、

「幸せの青い鳥は自分のお家にあつたのね。」

などと平和にほざいて終わるという、あの有名な童話である。多少ストーリーは違うかもしれないが、でもだいたい昔の童話なんてこんなもんだろう(激しいごまかし)。しかし、当時はまだ世の中を素直に見ていた幼稚園児の私の目は、舞台上のかわいい着ぐるみ達に、そりゃあもう釘付けだ。今でもその舞台のテーマソングを憶えているほどである。

ゆるキャラ 大図鑑

みうらじゅん



ゆるキャラ
大図鑑



どんなに楽しい時間も必ず終わりがあるもので、終演後、舞台の余韻に浸りながら劇場のロビーに出て行ったところ、なんと出口ではさっきの着ぐるみのみなさんが園児一人づつに握手してお見送りしてくれているではないか。よその幼稚園と合同観劇だったため園児の数はかなり多く、着ぐるみ一人一人に長い行列ができています。私は、自分が一番のお気に入りだった水色の妖精と握手がしたかったのだが、我が子の思惑などお構いなしで、とりあえず早く帰りたい一心のうちの母親は、魔法使いのおばあさんのところへずんずんと私の手を引いて向かって行く。当時も現在も、絶対専制君主である母親の選択に一体誰が逆らえようか。私は黙ってそのまま歩いて行ったのであるが、真近に見るおばあさんの着ぐるみは思った以上に超巨大で、顔つきはかわいいがきわめて背が高く頭がでかい。まるで奈良の大仏を見上げているような気がして、当時の私は正直言って怖い。いや、怖いなんてもんじゃあない。思わず叫びだしそうになったほどだ。うっきー。その瞬間からだ。私の脳裏には、

「着ぐるみは怖いかわいいもんや。」

という新たなる情報がインプットされたのである。

で、『ゆるキャラ大図鑑』である。これは、「見仏」や「マイブーム」、「とんまつり」でおなじみのみうらじゅん氏が、各地のイベント・観光物産・名所旧跡などのキャンペーンのために作られた着ぐるみ達を紹介し、彼らがいかにも「ゆるいキャラ」、つまり今ひとつかわいくなくてイケていないが愛すべきキャラであるかということを解説する、いわば「ゆるキャラ」カタログである。キャラの着ぐるみを作成するには、まずデザイン画が描かれるわけであるが、そのデザイン画がいくらかわいいものであっても、それを立体化すると不思議にたちまちかわいくなる。二次元を三次元に変換すると原画の微妙なかわいらしさが失われ、その上、かなり無理をしてキャラのコンセプトを設定しているため、出来上がりが何となく「ゆるく」なるのであろうか。ともあれ、日本国中、このようなゆるキャラが蔓延しているという事実は否定できない。それを死ぬほど実感できるのが本書だ。

今でも私の着ぐるみに対する印象は「怖いかわいい」である。しかし、どんなに寂しいイベントでも着ぐるみやかぶりものがあれば心は明るい。たとえその中にどんなおやじが入っていようと、どこでも着ぐるみは大人気だ。わが国の催し物には、もはや何らかのキャラが必要不可欠であると断言しよう。

私は今、英会話のNOBA うさぎのかぶりものが大変に欲しい。先日、NOBAのお教室の入り口で売っているのを発見した。甲子園球場でもトラッキーのかぶりものを販売してもらいたいものだ。しかし、たとえこのようなグッズを首尾よくゲットできたとしても、残念ながら私には被って行ける所が無い。そう思うと、やっぱり日ハムの新庄選手がとっても羨ましいのう(ほんまか?)。

執筆者紹介

橋爪 紳也	大阪市立大学大学院助教授
谷岡 一郎	大阪商業大学学長・教授
泉 豊禄	HOTEL SAN REMO
美原 融	(株)三井物産戦略研究所 プロジェクト・エンジニアリング室長
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
梅林 勲	大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員
岡本 美紀	帝塚山大学法政策学部助教授

『ギャンブリング*ゲーミング学会ニュースレター』No. 6

2005 年 4 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

TEL 06-6618-4068

FAX 06-6618-4069