

# ギャンブリング \* ゲーミング学会 ニュースレター No.20

## *Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.20*

### [記事]

#### ギャンブルと法律 <第 20 回>

州政府が所有するカジノ(米国カンサス州事情)	美原 融	1
テレビゲーム有害論の系譜	松村政樹	6
小路盤将棋系ゲームの可能性 「どうぶつしょうぎ」の成功が示唆するもの	古作 登	9
韓国におけるギャンブル産業の健全化の推進状況 売り上げ総量制とICカードの導入	梁 亨恩	11
ゲームの博物館・資料館(将棋編)	高橋浩徳	14
クーリエ・チェス(中世ドイツ)	岡野 伸	17
[掲示板]		20
年会費の納入について		

美原 融（みはらとおる）

## 州政府が所有するカジノ(米国カンサス州事情)

米国におけるカジノ施設は州政府によるライセンス制による民設民営が基本というのが、これまでの常識でもあったのだが、そうでもないケースが生まれることになった。法律上のカジノ施設の施行者を州政府とし、施設整備や必要な資金調達、関連する資産の保有、運営行為を契約行為により民間主体に委ねる制度である。米国では初めてのケースとなるが、2009年12月以降、カンサス州にかかる実際の施設が実現している。考え方としては、おそらく偶然であろうが、我が国の自由民主党が主張したカジノエンターテイメント導入に関する基本構想と極めて類似的なものになる<sup>1</sup>。もともと、カンサス州でなぜかかる制度となったかに関しては、かなり複雑な背景があると共に、そもそもカジノとは一体何なのか、規制や法の執行の在り方はどうあるべきかという根源的な問題が生じそうな問題も抱えている。それだけ、通常の米国カジノモデルとは、背景もその内容も異なるからである。

中西部のカンサス州は、現在に至るまで、部族カジノ施設は5施設あり、カジノが無い州ではない。しっかりとしたブランド企業が運営を担っている部族カジノらしくないカジノ施設もある。一方、同州では通常の商業的カジノは制度としては認められていなかった。カジノどころか、その他の賭博種も認められたのは最近でしかないというお国柄の州でもある。カンサス州では1855年の州憲法により、「ロトリー及びロトリー・チケットの販売は未来永劫禁止する」旨の規定が存在し<sup>2</sup>、これが改正されたのは、100年後の1974年で、この年に初めて慈善ビンゴが認められた。また1986年になり、ようやくロトリー賭博を含むパリ・ミュチュエル賭博が認められたという経緯になる<sup>3</sup>。但し1986年改定では、ロトリーに関しては、あくまでも州政府自らがロトリーを「所有し、運営する」ことが全ての前提とされた。公的主体や州政府のエージェンシー等が、ロトリーやパリ・ミュチュエル賭博の施行を自ら担うということはおかしな考えではなく、他州や諸外国でも類似例が多い。比較的管理や監視が単純で、賭け金の単純控除により、大きな税収を確実に確保できるため、

<sup>1</sup> 尚自民党案である「カジノエンターテイメント導入に関する基本方針」の策定はこれ以前の2006年であって、カンサス州のアイデアをコピーしたわけではない。洋の東西に拘わらず、似た様なことを考えていたということであろう。  
<http://www.jimin.jp/jimin/seisaku/2006/seisaku-013.html>

<sup>2</sup> カンサス州憲法第15条第3項(Lotteries and the sale of lottery tickets are forever prohibited)。この場合のロトリーとは、「price, chance, considerationを含むあらゆる賭博行為」と規定されていた。これでは全ての賭博行為を含むと解釈されてしまい、実質的には全ての賭博行為の禁止規定に近い。

<sup>3</sup> カンサス州憲法第15条、3a項で非営利慈善団体によるビンゴが認められ、3b項で例外規定として競馬、闘犬競技、パリ・ミュチュエル賭博が認められた。また同第3c項により州政府が主催者となるロトリー賭博が認められた。例外規定を追記することで、違法性を阻却したわけである。

民間主体ではなく、公的部門が担うことが合理的な賭博類型になるからである。また、公的部門が担うことにより健全性も公平性も担保できるという理屈も存在した。この点は我わが国の事情と同一である。

1990 年代以降、このカンサス州でも、近隣州の動向や、その後の社会の発展に応じて、部族カジノだけではなく、通常の商業的カジノやスロット・マシーンの設置を合法化しようとする政治的運動が継続して生まれてきた。その背景には、この時点で州内のバー、競馬場、ボーリング場、慈善団体等にスロット・マシーンないしは類似的な賭博機械が既に違法に(!)存在し、かかる行為に対する社会的許容度が高まってきたという事情がある。勿論州政府にも新たな財源が欲しいという理由があった。但し、議会、知事、利害関係者間の調整がうまくいかず中々実現しない。2003 年知事の諮問委員会であるゲーミング委員会は、州民の過半は、「管理されたゲーミング行為の分野を拡大すること」を欲している旨結論づけたが、その実現には、長い議論を要し、2007 年 4 月になり、カンサス州議会で「拡大ロトリー法」が成立し、始めて商業的賭博行為が認められることになった<sup>4</sup>。

この拡大ロトリー法とは、既存の制度であるロトリー賭博の仕組みを拡大することにより、この中で新しい賭博種を導入する考えを規定した法律になる。既存の制度と異なる考えを新しく設けることができにくいという事情から、法技術的にかかる手法が採用されたのだが、逆に解り難い制度となったことも間違いない。この制度に基づき、二つのカジノ類型が新たに生まれることになったが、いずれも州政府が直接法律上の施行者となる前提になる。一つは、競馬場にスロットカジノ・VLT等を設置する類型で、これを「競馬場ゲーミング施設」(Racetrack Gaming Facility)という。所謂レーシーノ<sup>5</sup>と呼ばれる施設である。二つ目は、州内に 4 つの特定区域を設け、これら区域に一つずつ設置されるもので、これを「ロトリー・ゲーミング施設」(Lottery Gaming Facility)という。尚、競馬場ゲーミング施設は機械ゲームのみを追加的に競馬場に設置するだけとなるが、後者のロトリー・ゲーミング施設において許諾されるゲーム種は、制度上同州で部族カジノに対し認められているものと同じゲーム種が適用されるとしたため<sup>6</sup>に、当然連邦原住民ゲーミング規制法に基づく、クラスIIIのゲーム類型<sup>7</sup>の全てが許諾対象となってしまった。即ち、スロット・マシーン、VLTのみなら

<sup>4</sup> Expanded Lottery Act 2007 上院法案 SB66 号 <http://krqc.ks.gov/assets/files/regulations/SB%2066.pdf> (KSA 74-8702)

<sup>5</sup> 制度は現実から生まれるもので、妥協の結果こうなったのだが、オンライン監視によるビデオロトリーターミナル(VLT)の普及、競馬場におけるこの VLT の設置は、米国ではあくまでもこれはロトリーの端末という位置づけで、既存のロトリーの制度的枠組みの中で、かかる VLT の競馬場への設置が試みられてきたのが実態となる(別途、賭博委員会やゲーミング委員会等の規制機関や監視機構を設けることなく、全てを電子的に監視できる以上、既存の制度的枠組みでも公正さと秩序が保持できるという考えに立脚している。尚ややこしいことに、電子機械ゲームのオンライン監視は VLT のみに留まらず、技術的には電子式機械全てに可能となるに至っている)。この場合、米国では 1) 施設や機材の投資を含めて全て民に委ね、民設民営でやる手法と 2) 州政府ないしはそのエージェンたる公的主体が直接の施設や機材の所有者となり、その運営行為のみを民に委託する手法の二つが存在する。カンサス州は後者になる。

<sup>6</sup> Expanded Lottery Act Section 1 (j) (KSA 74-9802)

<sup>7</sup> Indian Gaming Regulatory Act (25 USC, 2701)。クラス III のゲーム種とは、胴元が賭け事に参加する通常の

ず、テーブル・ゲームをも含むものになる。何のことはない、これでは、通常のカジノと同じである<sup>8</sup>。但し、法律上の建前としての分類は「ロトリー」と定義され、ロトリーとなる以上、州法では、政府自身が法律上の施行者・ゲーミング施設の所有者になるという奇妙さに合い込んだ。この結果、同州では近未来に4つの「州政府自らが施行者・オーナーとなるカジノ」が実現する。

顧客から見れば、何処から見ても単純なカジノに過ぎないのだが、ロトリーの仕組みに所謂テーブル・ゲームを含むフル施設としてのカジノをオーバー・ラップさせたこの制度は、かなり特異なものになる。法律上ゲーム機材等を所有し、これらを用いて賭博を施行できる権利はあくまでも州政府にあり、即ち胴元は政府になる。この前提で民間事業者を施設運営を委ねるマネージャー（運営受託者）として起用し、同事業者に機材等を購入又はリースさせ、当該機材を一定期間独占的に運営・維持管理させることを契約で認め、関連主体間でリスクと収益を分担するというスキームになる。事業者は「資格」としてのライセンス取得が義務付けられるが、これは、入り口要件にすぎず、別途「契約」により、実際の運営の在り方を取り決めることになる。尚、州政府が所有するのはゲームに関連した機材等の部分のみで、関連施設、ホテル、飲食・物販施設等は付帯ゲーミング施設と呼ばれ、これは民間事業者のみの費用とリスクで投資し、運営することが契約の中で義務づけられる。

さて、このカジノならぬゲーミング施設を規制し、管理する行政の仕組みだが、既存の法体系を基本としたために、ロトリーの所有、規制、運営を担ってきた公社であるカンサス・ロトリーを通じ、州政府が直接の法律上の施行者、オーナーとならざるを得なくなった<sup>9</sup>。かつ、競馬賭博を所管し、規制・管理を担ってきた競技ゲーミング委員会<sup>10</sup>が二つの種類のゲーミング施設に関する規制、許諾や監視の役割を担うという役割分担となってしまった。勿論この前提は、カンサス・ロトリーはあくまでも施行者として存在し、実際の運営は民間のマネージャーに委託することにある。従い、受託者となるマネージャーの背面調査や適格性のチェック、運営行為の監視は、競技・ゲーミング委員会の所管になる。またロトリー・ゲーミングを担うマネージャーの選定に関しては、競技ゲーミング委員会内の一組織として、ロトリー・ゲーミング施設検証小委員会<sup>11</sup>という独立した委員会を構成し、この委員会がカンサス・ロトリーによる事業者選定を検証し、競技ゲーミング委員会に推奨し、同委員会が、事業者（マネージャー）選定を認証するという複雑な仕組みをとっている。

---

カジノタイプの賭博種で、スロット・マシン、さいころやカードを用いる様々なテーブル・ゲームを包括した賭博種になる。

<sup>8</sup> もっとも最近の東部諸州における立法政策の動向を見ると、例えば西バージニア州では、「各々のゲームが、金銭を賭す要素を含み、賞金を得る可能性があり、かつその帰結は専ら僥倖によらずれば、これは法が定めたロトリーの三つの要素でもあり、テーブル・ゲームはロトリーの一部である」とする法律上の定義が現れた（西バージニア州・ロトリー・競技場・テーブル・ゲーム法 2007 HB2718）。賭博全体を含む概念としてロトリーを「拡大解釈」したのであろう。過去を遡り、欧州の事例を見ると、1836年のフランス・ロトリー禁止法（法律 1836-05-21 号）等はやはりロトリーを賭け事全てを暗示するものとして法律上の用語を定義している。

<sup>9</sup> 公社である Kansas Lottery Kansas は州政府のエージェンシーで、行政委員会である Lottery Commission により管理運営される仕組みとなる <http://kslottery.com>

<sup>10</sup> Kansas Racing & Gaming Commission <http://krqc.ks.gov/>

<sup>11</sup> Kansas Lottery Gaming Facility Review Board <http://krqc.ks.gov/index.php?id=1#>

一方、競技場ゲーミング施設の事業者の検証と選定・認証は、競技ゲーミング委員会が直接これを担う形になる。

この内、ロトリー・ゲーミング施設を実現する手順は下記になる。

- ① 地域数、施行数は予め限定<sup>12</sup>され、かつ実質的な運営を担う民間のマネージャーに関連付帯施設を含む最低投資義務<sup>13</sup>が課せられる。
- ② 法施行後、施行者となるカンサス・ロトリーはマネージャーの選定判断基準と手順を定め、競争公募方式により、施設の開発、整備、投資、運営、リスク分担を担えるマネージャーを選定する。
- ③ 当該マネージャーとの契約行為により、所掌、責任分担、収益と費用の分担を取り決める。
- ④ 契約が発効するためには別途ロトリー・ゲーミング施設検証小委員会が公聴会を経て、その判断を規制者たる競技ゲーミング委員会に報告し、同委員会が事業者の適格性を審査し、認可を与える必要がある。また、地方議会による同意議決も必要で、これが無ければ契約は有効とならない<sup>1415</sup>。

上記手順は2007年から2008年にかけて胎動したのだが、おりからのリーマン・ショックや景気後退に伴い、4つの選定された民間事業者の内何と3社が辞退、惨憺たる結果に終わったが、実質的に2009年にやり直しとなり、2009年8月ようやく再度一部の民間事業者が選定されるに至っている<sup>16</sup>。

<sup>12</sup> 新たに4つのゲーミング区域を設け、内2つの区域はカンサス市、ドッジ市が含まれる各々の郡、残り2つの区域は隣接郡(ウイチタ、ピッツバーグ)に跨るという考え方になる。一方競馬場が存在する区域も、3つのゲーミング区域として定義(カンサス市-ウッドランド競馬場、ピッツバーグ郡-キャンプトウン・グレイハウンドパーク競技場、ウイチタ郡-ウイチタ・グレイハウンド競技場)した。いずれも実施は地域の住民の直接投票によりその可否が決定される。尚、2007年にウイチタ郡では住民投票により施設提案が拒否され、物事は単純には進んでいない。

<sup>13</sup> 各事業に関し、最低2億2500万ドルの投資(ドッジ市のみ例外で5000万ドル)でいわゆる滞在型カジノリゾートを設置することが本来目的とされている。尚、許諾に際しては特権料(Privilege fee)支払いが必要で各施設につき2500万ドル(ドッジ市は例外で550万ドル)となる。

<sup>14</sup> 収益の配分は、競技場ゲーミング施設の場合、カンサス州40%以内、マネージャー25%、経費15%、競馬競技支援基金7%、闘犬競技支援基金7%、市・郡計3%、依存症基金2%、カンサス州公正競馬競技便益基金1%。ロトリー・ゲーミング施設の場合には、カンサス州22%以内(交渉により上増し可)、市・郡計3%、依存症基金2%、マネージャー(残余金73%、但し州が22%以上を取る場合には減額する)、また、ロトリー施設ゲーミングに係わる経費はマネージャー取り分より支出するものとする。同様にマネージャーは競技ゲーミング委員会による監視費用を契約に基づき負担する。尚、州政府の収入は、①公債償還原資、②インフラ改善費用、③地方間接税減額のみ支出できる。

<sup>15</sup> その他注目すべき規定としては、契約期間最長15年(延長可)、25年間に亘る政府による更なる賭博行為拡大の禁止(違反の場合、利付で特権料返却)、中央コンピューターシステムのマネージャー費用負担による購入、全ての電子機械ゲームをオンラインで常時セントラムシステムにリンクさせる義務(監視並びに、あらゆる機材のオンラインによる停止可能機能)、カンサス・ロトリーによる使用ゲーム機械の指定、カンサスロトリーのためにマネージャーが当該機械を購入しないしはリースして取得する義務等がある。

<sup>16</sup> ドッジ市のみが先行して実現し、最初の州政府カジノとして小規模なBoot Hill Casinoを2009年12月にオープンした。大規模事業となるワインドット郡の案件は、競合していたPenn NationalとKansas Speedway Development Corpが一転して、共同事業をすることになり、F1などのオートレースで著名な地点に隣接するオートレース・カジノなるコンセプトとして、(Hollywood Casino)\$386Mの投資により施設が建設中である。JVは50・50で設立されたKansas Entertainment LLCで2012年に開場予定となる。

カジノの主催者とオーナーは州政府であり、民はガラス張りで、運営を委託されているに過ぎない。民間主体の関与が限定的になるという意味では、従来のカジノの仕組みや制度と比較すると明らかに規制や法の執行は精緻なものではない。州政府が自らやる以上、わざわざ詳細を法律として決める必要性も無いという理由なのであろう。もっともカンサス州の場合、3年以上クラス III の賭博行為の運営経験がなければ、ライセンス申請はできず、他州でライセンスを保持し、実績のある事業者以外は実質的には参入できない仕組みをとっている。しっかりとした事業経験のある潜在的事業者の中からマネージャーを選定し、これに運営を委ねる前提で、州政府自身が施行の責任を担う場合、確かに規制や監視の枠組みは、緩くなってしまうこともありうる。かつまた、ITC 技術の発展に伴い、新たな制度そのものが、規制と監視を簡素化し、合理化、システム化することを前提に考えられている。伝統的な規制や監視を伴う「重たい」カジノではない、簡素化された規制や監視の比較的「軽い」制度であっても、秩序を維持し、安全・安心・健全性を担保でき、カジノが実現できるという考えが定着してきたという背景がここにはある。米国東部諸州におけるレーシーノや、スロット・カジノの発展あるいはこれらにテーブル・ゲームを設置し、実質的なミニカジノ化してしまう現代米国社会の傾向は、監視技術のシステム化がこれを可能にしているという側面が強い。これも、技術の進展が制度自体を変えてしまうという一例なのであろう。尚、この考えは実は我が国でも適用できる。例えば遊技の完璧な健全化は、規制者によるオンライン・リアルタイムによる全数システム監視により実現可能である。もっともこれが面白い遊技となるかは、全く別の話となるのだが・・

テレビゲームが青少年の成長に対して悪影響を及ぼすのではないか、という危惧はテレビゲームの普及および機能向上とともに高まってきたように思われる。日本においてテレビゲームの悪影響が叫ばれたのは「ゲーム脳」ブームの頃がピークであったが、現在でも「テレビゲーム悪玉論」は根強く残っている（例えば坂元、2004）。

以前、拙稿において述べたように、「ゲーム脳」に関する研究には研究の手法、結果の考察において多くの問題点が見られた。しかしながら、先行研究の不備を指摘したところで、「テレビゲームは悪くない」ことが明らかになったわけではない。そこで本稿では、ローレンス・カトナー他の「ゲーム犯罪と子どもたち」を援用することで、テレビゲームが青少年の成長に対して及ぼす影響について考察してみたい。ゲームが青少年に及ぼす影響には、大きくわけて 3 つのタイプがあると考えている。ただし、後に行くほど日常生活を送るうえでの不都合は大きくなっていく。

まずは、「ゲームばかりしていると友達と遊ばなくなる」というように、他者とのコミュニケーションの機会がゲームによって奪われるという主張である。

次に、ゲームの内容に影響を受け、言葉遣いが悪くなったり、他者へ攻撃的な態度を取ることが多くなるなどの、「攻撃的になる」という主張である。

最後に、銃で他人を撃つゲームばかりしていた結果、実際に他者を銃撃するといったように、「ゲームと現実との区別がつかなくなる」という主張である。これらの主張の根拠および正当性を順に検討してみよう。

はじめの「ゲームとコミュニケーション」の問題は、ゲームに対する誤解が招いたものであると言えよう。つまり、ゲームによってコミュニケーションの機会が奪われるという文脈では、ゲーム好きの子どもは部屋に閉じこもってゲームばかりしているというイメージで語られている。しかし実際には、友人と一緒にゲームをプレイしたり、ゲームの無い場所であっても、ゲームの内容について話すことができるなど、案外ゲームはコミュニケーションをとるために利用されていることがわかる。

また、浜村（2007）では、親子でゲームの内容について語り合うことのメリットが提示されており、さらには、テレビゲーム機をインターネットに接続することで、ゲーム上の友人と一緒にプレイすることを通して、互いにコミュニケーションを成立させる事例も報告されている（カトナー、191 頁）。

二点目の、ゲームをプレイすることで性格が攻撃的になる、という主張もしばしば見られ、こちらは一点目よりもより深刻に受け取られる問題である。また、テレビゲームによって暴力的な傾向が高まるという研究結果も見られる。そういった研究の根拠として挙げられるのは、「テレビゲームをする時間の長さ」と「攻撃的行動（いじめ、学校をサボる、

教師とトラブルになる)」との間に正の相関関係が見られる、ということである。事実、そのような相関関係が見られることはカトナー（2009）においても確認されている。

ところが、それらの研究においては「ゲームで長く遊ぶから攻撃的行動が増えるのだ」というように、相関関係を因果関係へと飛躍させて解釈していることが窺える。ゲームは子どもに悪影響を及ぼすのではないかと心配する立場からは、このような推論はごく自然に導き出されるのだが、必ずしもこの説は正しいとは言えず、プレイ時間と攻撃的行動の間に擬似相関が見られるに過ぎないという可能性もある。

つまり、性格が攻撃的な子どもほど、ゲームにのめりこむ傾向がある、という可能性がまず考えられえようし、攻撃的行動を頻繁に取る子どもは、家庭環境や精神面に何らかの問題を抱えており、その結果としてゲームに没頭してしまう、という可能性もありえる。カトナーが行なった、子ども達に対する聞き取り調査（137-138 頁）でも、暴力的なゲームを好む子どもが、実際に暴力をふるうシーンに遭ったことは無いというのである。

三点目の「ゲームと現実の区別がつかなくなる」は、新聞報道などで見られる主張で、銃を乱射した、残酷な事件を引き起こした子ども達が、家では残酷なゲームを好んでいた、という事実を根拠にしている。ところが、このような主張も、冷静になって考えてみるとつじつまの合わないことがわかる。残酷なゲームの代名詞としてしばしば登場する（グランド・セフト・オート）は、全世界で累計 8000 万本を売り上げる人気シリーズである。

日本では 18 歳未満の人には販売できないことになっているが、実際にはインターネットで無料でダウンロードできるものを利用したり、友人とソフトを貸し借りして、18 歳以下の青少年が多数プレイしていることが確認されている。

グランド・セフト・オートを愛好する「子ども達」に対するアンケート調査からわかったことは、彼らは何が現実で何がそうでないかをちゃんと理解してプレイしていることである。実際の世界ではできないことを、ゲーム内だからこそ実行していたのである。しばしば語られるような「殺人を犯した青年は暴力的なテレビゲームに没頭していた」というステレオタイプな報道は、「一定の年齢以上の青少年（特に男性）のうち大部分は暴力的ゲームをやったことがある」ことを無視しているのである。

学校で先生にしかられた、親に小言を言われたときに、暴力的なゲームをするとスカッとする、という証言がある。ゲームが暴力行為を推進するのではなく、子ども達なりにストレス発散をするためにゲームが利用されている、という可能性も指摘されているのである。

本稿では、テレビゲームが青少年の成長に悪影響を及ぼす、という主張には、誤解に基づくものであったり、不確かな情報に基づくものが多いことを示した。テレビゲームのやりすぎは目に悪い、体力低下につながる、などの批判も紹介されている（坂元、112-116 頁）。しかしながら、これらの問題はプレイ時間を管理したり、外遊びの時間を確保することで対処可能である。より重要なのは、「暴力的なゲームをするから暴力的になる」と決め付けることではなく、一度ゲームを見てみる（プレイしてみる、あるいは子どもがプレイして



いるようすを観察する) ことであろう。そのうえで、あまりにも不適切であると思えば、何が不適切なのかを説明したうえでそのゲームをやらせないようにする。頭ごなしに暴力的なゲームだからだめ、というのでは、ゲームをやりたいがる子どもを納得させることはできないうえ、根本的な解決にはならないからである。暴力的なゲームを好んでやりたいがるとすれば、学校、友人、家庭に何らかの不満を持っている可能性もあるからだ。

私事ながら、以前、市民講座で、比較的年配の受講者を相手に現在のテレビゲーム産業の構造についてお話したことがある。講義後の質疑応答において、「ゲーム脳」の話題になったときに、最年長の受講者から「映画も、テレビも、出始めの時はそう言われてましたよ。」とのコメントを頂いた。なるほど、「暴力的なシーンを見ると実際にやってしまう」だの「現実と空想の区別がつかなくなる」だの、まさにテレビゲーム、さらにはインターネットへの批判に似たものがある。新しいメディアが生まれると、このような批判にさらされるものなのかもしれない。実際、映画やテレビにおけるフィクションを本気にしてしまうのは子ども時分であろう。テレビゲームも、いましばらくの辛抱で「濡れ衣」が晴れることになることを期待している。

## 参考文献

- 坂元 章 (2004) 『テレビゲームと子どもの心』メタモル出版。
- 浜村弘一 (2007) 『ゲームばかりしてなさい』エンターブレイン。
- 松村政樹 (2008), 「ゲーム脳との付き合い方」『ギャンブリング・ゲーミング学会 ニューズレター』第 14 号, ギャンブリング・ゲーミング学会, 5-7 頁。
- 森昭雄 (2002), 『ゲーム脳の恐怖』, 生活人新書。
- ローレンス・カトナー、シェリル・オルソン著 鈴木 南日子訳 (2009), 『ゲーム犯罪と子どもたち：ハーバード大医学部の大規模調査より』インプレスジャパン。

## 小路盤将棋系ゲームの可能性——「どうぶつしょうぎ」の成功が示唆するもの

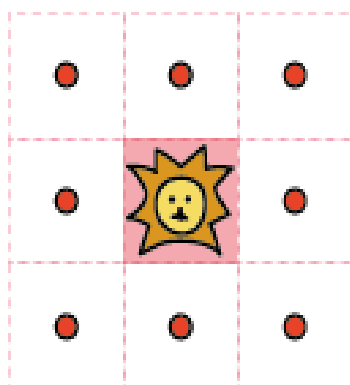
古作 登

◎1年で10万セット以上売れた「どうぶつしょうぎ」

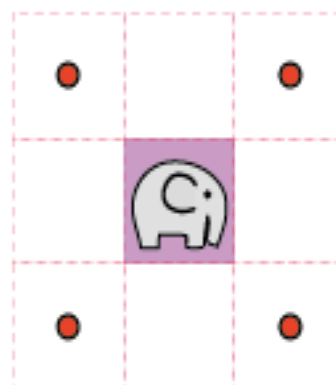
わずか $3 \times 4 = 12$ マスの盤でプレーする「どうぶつしょうぎ」は2008年に北尾まどか女流初段（ルール考案）、藤田麻衣子女流1級（イラストデザイン）の2人によって創作され、彼女らが当時所属していた日本女子プロ将棋協会から発売されると、2年足らずで17万セットを売り上げる大ヒット商品となった。ボードゲーム業界では1970年代の「オセロ」以来の勢いという。



盤と駒の初期配置

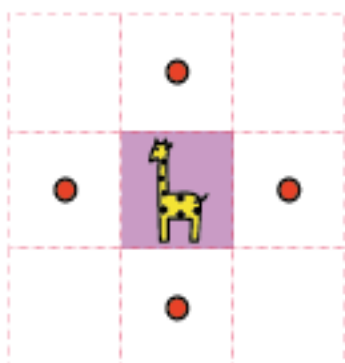


ライオン

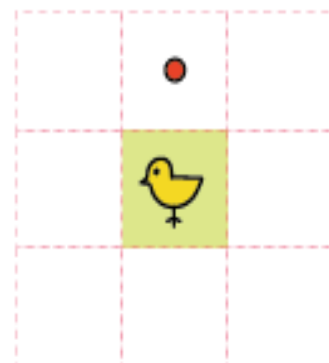


ぞう

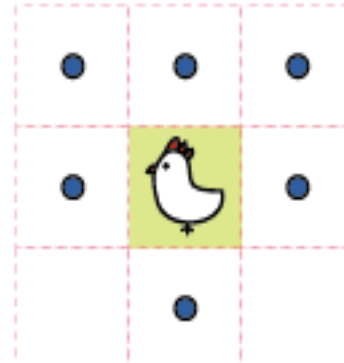
盤と駒の配置は上の通りで、先手後手ともに4種4枚ずつ合計8枚の駒で遊ぶ。それぞれの駒にはかわいいイラストが描かれ、駒の動き方が示されているのが特徴だ。「ライオン」が将棋の「玉」にあたり、これを取る（ルールでは「キャッチする」と表現している）か、相手のライオンのいる位置に「トライ」してその次の手でキャッチされなければ勝ちとなる。将棋の「歩」にあたる「ひよこ」は相手陣の1段目まで到達すると「にわとり」になって「金」と同じ動きをする強力な駒になる。



きりん



ひよこ



にわとり

（画像はいずれも日本女子プロ将棋協会HPより）

「どうぶつしょうぎ」は取った駒の再利用ができるなどルールはほぼ日本の将棋に準じ、駒の種類と数が少なく（将棋は8種、40枚）短い手数で終わることもあって覚えやすい。全くの初心者でもすぐに指せるようになるので、将棋の入門用ツールとして非常に優れている。ルールもさることながら筆者は最大の成功要因は子供から大人まで親しめる可愛いイラストで、これがゲームの魅力を何倍にも拡大したと感じている。実際、女流棋士らが主催して全国各地で子供対象の入門イベントが開かれ、好評を博しているようだ。

#### ◎プロが指しても難しい奥の深さ

シンプルな要素からちょっと想像しにくいことに、ゲームバランスもうまく取れていて、将棋の感覚に優れたプロ棋士同士が真剣に読んで指しても、どちらかが簡単に有利となることはめったにない。写真は2009年4月19日に日本女子プロ将棋協会の駒込サロンで行われた「1dayトーナメント・どうぶつしょうぎカップ」の様様。プロ棋士から女子小学生のアマチュアまで参加し熱戦が繰り広げられた。



人間対コンピュータの平手戦が話題になっている将棋がそうであるように「どうぶつしょうぎ」もコンピュータによる研究が進められ、存在可能局面数は約2億通りで解析の結果必勝手順が見つかったという報告もある。とはいえその手順通り人間が完璧に指せるとは限らないし、このゲームの本質である将棋入門ツールとしての価値は少しも損なわれない。

小路盤ボードゲームのうち将棋系では以前から「五五将棋」（1970年創案）が知られているが、こちらはコンピュータ解析でも結論が出ておらず、人間対コンピュータの戦いすら決着がついていない。3×5、4×4、4×5、4×6などボードサイズを変えるだけでなく、デザインやルールの工夫で、まだまだ思わぬヒット商品が生まれる可能性があるのではないか。

## 韓国におけるギャンブル産業の健全化の推進状況

### -売上総量制と IC カードの導入-

梁 亨恩

韓国では、ギャンブル産業で世界初の売上総量制を実施すると共に、IC カードの導入を通じてギャンブル産業の拡散が招く社会的副作用を最小化するよう努力している。売上総量制とは、ギャンブル産業が急成長することによって副作用も比例して生じるために、売上規模を調整して成長スピードを抑える制度である。去年初めてギャンブル産業の全体売上目標を 16 兆ウォン<sup>1</sup>に設けて、カジノ・競馬・競輪・競艇・宝くじ・スポーツトの 6 つを 4 分期別に設定した総量を遵守すべく管理してきた。結果、総売上は 16 兆 5 千億ウォン規模で設定より 5 千億ウォン超過した。2008 年売上の 16 兆ウォン対比 3.3%が増えた数値である。超過した業種では、スポーツトが 1 兆 7 千億ウォンの売り上げで設定総量より 2 千 2 百億ウォンの超過。カンウォンランドカジノが 1 兆 1 千億ウォンで 1 千億ウォンの超過。競艇は 7 千億ウォンで総量より 500 億ウォンそれぞれオーバーしたことが分かった。ギャンブル産業の成長率が GDP 成長率を上回り、利用者も増えた理由は、経済成長・違法ギャンブル取り締まり、不況による心理的要因などが複合的に表われた結果と思われる。

韓国のギャンブル産業は、最近ソッサウム<sup>2</sup>（牛の戦い）が管轄庁の農林水産部から承認を受け、7 つになる。これは 2010 年 9 月にオープン予定で、OECD（経済協力開発機構）の 32 ヶ国で一番多い数値であり、ギャンブル産業の規模も増えていく推移である。1997 年 4 兆ウォンだった売上は 2008 年に 16 兆ウォンとなり 4 倍の増加を見せている。GDP（国内総生産）の中でもギャンブル産業は 0.67%（2007 年基準）を占め、OECD 国の平均 0.45%に比べはるかに高い水準である。一方で、成人 350 万人程度がギャンブル依存の問題を抱えていった社会的副作用も懸念されるところである。韓国観光研究院の報告書<sup>3</sup>（2008 年）によると、350 万人は 20 才以上の成人人口 3800 万人の 9.5%を占め、韓国社会におけるギャンブル依存症の深刻性を表わす。これはカナダの 2.2%・オーストラリアの 2.4%、イギリスの 1.9%より 3 倍から 4 倍以上高い数値である。

こうした背景下に、2007 年 9 月に発足し射幸産業統合監督委員会<sup>4</sup>（以下、射監委とする）

<sup>1</sup> 2009 年 2 月企画財政部が発表した GDP 成長率-2.0%を前年度の総売り上げに反映した。しかし経済状況が変わり 6 月には-1.5%に修正したために、0.5%の上昇分を反映して再調整する。

<sup>2</sup> 慶北道の青島地方の伝統的祭り、常時実施することで観光客を呼ぶのが目的。

<sup>3</sup> 測定のために、CPGI と KNODS の中で CPGI に基準に調査した。350 万人中 270 万人は相談を要する水準で、80 万人は直ぐにも治療を要する深刻な状態であった。また、競馬産業の馬事会の報告書（2009 年）も同じ CPGI を使い調査した結果、6.9%で 60 万人が治療を要する結果を表わした。

<sup>4</sup> 2010 年度の主要業務計画の要点は、ギャンブル産業の健全化で健康な社会の具現である。4 つの推進課題として、①ギャンブル産業の健全化の推進基盤助成、②ギャンブル産業の現場の指導監督の強化、③ギャンブル依存の予防治療およびリハビリサービスの提供、④政策効果を高める調査研究および広報の強化を設定した。

射幸産業という名称はギャンブル産業を意味する。韓国では外来語はあまり使わないため、賭

による売上総量管理制は 2009 年から実施された世界初の制度である。一定期間のギャンブル産業の売上増加率を制限するこの制度は、射監委法第 16 条に基づいて供給規制政策の一環として初めて導入された。射監委が定めたギャンブル産業の健全発展の総合計画（2008 年）は 2013 年まで GDP 対比 0.58%が占めるよう毎年調整していく計画であり、OECD 国の平均（0.45%）まで下げることが最終目標。2010 年には、前年に設定した 16 兆ウォンに GDP 成長率と前年度の総量遵守の努力などを反映し 3.75%増加の 16 兆 6 千億ウォンに設けた。前年度の総量遵守の反映とは、2009 年設定した総量線を超えた業種には超過した売り上げの 50%を減額して各業種別の総量を決めることである。2010 年の業種別総量は、カンウォンランドカジノが 1 兆 1 千億ウォン（前年度は 1 兆 579 億）、競馬 7 兆 6 千億ウォン（7 兆 3105 億）、競輪 2 兆 3 千億ウォン（2 兆 2447 億）、競艇 7 千億ウォン（6679 億）、スポーツトが 1 兆 6 千億ウォン（1 兆 5454 億）で、増加率は業種別に異なる。射監委は分期的に実績管理を行い、総量超過時には遵守勧告するなど 2011 年以後には総量を設定する際に業種別に健全化の評価結果も反映する方案も検討している。

IC カードの導入目的は、事業者がタバコの箱に警告文句を書くのと同じくギャンブルの副作用を利用者に知らせ自己責任下のギャンブル行動を導くことである。今年の下期から導入予定で 2010 年 1 月に議決<sup>5</sup>された方案。利用者の購買限度の遵守、過度なベッティングを押さえ、ギャンブル依存を防ぐための「射幸産業の IC カード導入の施行方案」である。競輪・競艇・競馬はパイロット運営期間（競輪・競艇は 2010 年下期から 2011 年上期、競馬は 2010 年 4 期から 2011 年の予定）の中に、IC カードの利用を義務化する空間と利用者が自律で決める空間の 2 つを並行させる予定だ。IC カードには購買上限のコントロールおよび自己限度設定・購買記録の照会などが出来る機能を入れて、過度なギャンブル行動を抑える。また、マイレッジの付与などの付加サービスを提供して IC カードの利用拡大を目論んでいる。カンウォンランドカジノ（2010 年下期予定）は、2 ヶ月続いて 15 日以上出入りした顧客をリストアップして義務的に IC カードを発給する。カジノ出入り日数の確認が出来る機能やギャンブル依存の予防および治療、相談の勧告機能もあるカードを検討している。スポーツトと宝くじは 2010 年に健全性の評価指標の開発および健全化法案を執行してから 2011 年下期頃その評価結果によって IC カードを導入するかを決める計画だ。射監委はパイロット期間の間、政府機関・事業者を含めた IC カードパイロット運営推進団を構成し、事業者別に IC カードの推進状況を点検するなど導入成果を評価し、制度を補完する予定だ。

一方では、射監委のギャンブル産業に対する規制法案に事業者もしくは恩恵を受ける団体から反発する声も相当ある。売上総量制というアイデアは、カジノを拡大する世界的推移に反する官僚的な姿勢であることと、カンウォンランドカジノができて 10 年の間地域に貢

---

博産業より肯定的語感を持つ射幸産業を使う場合が多い。

<sup>5</sup> 2009 年 1 月～5 月には IC カード推進準備団、2009 年 9 月～2010 年 1 月には IC カード調整委員会を構成運営し、関連政府機関・事業者との協議および調整を経て 2010 年 1 月 25 日に法案ができた。

献したプラス機能を見捨てたと主張する。また、チェジュ島が計画している「国内観光客専用カジノ<sup>6</sup>」の推進方向にも直接的に影響を与える模様だ。チェジュ島は、国富の流出抑制と出入り回数およびベッティング額の制限などをして副作用の最小化ができると主張するが射監委に対して説得する論理としてこれでは足りないと思われる。また、IC カードに対する反対の例を見ると、スポーツトによって助成される国民体育振興基金に関わる体育団体の立場で、こうした規制は国内体育の財政を悪化させる原因となり得ると主張している。ドイツのバイエルン市の場合、1996 年から 10 年の間に IC カード制度を導入したが、3 年で売り上げが半分まで下がったという例を挙げている。つまり、IC カード制はギャンブル産業を規制するより公益事業を規制する結果になり社会的役割<sup>7</sup>を縮小させるとの見方も根強い。

韓国においてギャンブル産業の健全化のための規制強化はギャンブル産業の急速な拡大と共に早期措置は避けられぬことと思われる。射監委も文化遅滞理論<sup>8</sup>に基づいて強い規制策を要する時期と強調している。拡大一路のギャンブル産業が社会に及ぼすマイナス影響のスピードを減速させるためには、何よりも全体社会に啓蒙することが大事である。こうした状況下で射監委は、大学生を対象としたギャンブル依存予防活動やギャンブル産業の現場を順次的に点検するなど実質的な措置も並行している。今後はギャンブル依存治療センターにヘルプラインを設け 3 桁の簡単な電話番号で易しくアクセスできるようにし、電話カウンセラーや地域センターも設立する計画を持っている。

ギャンブル産業の健全化のために韓国で行われている 2 つの制度を紹介した。現実には初期段階での売上総量制と IC カードの導入は何回も失敗しながら方向を決めていくと思われる。しかし、問題も少なくない。その一つが、射監委が持つ機能が勧告レベル程度で強制力がないことだ。より健全化の高い効果を得るためには法的地位を急いで確保する必要がある。さらに、違法ギャンブルに対しても管理監督する権限を付与すべきである。現在の警察力のみに頼るだけでは違法ギャンブル市場は肥大化する。専門家を要する時期に来ているのだ。

根源的には、ギャンブル欲求がギャンブル産業の規模を拡大させているが、ギャンブル産業からの弊害は単に一国家の問題ではない。アジアまたは日韓での協力ネットワークを構築し、ギャンブル依存の関連情報を相互交換し責任のあるギャンブル行動を導いて健全な地域環境を造成することを望みたい。

---

<sup>6</sup> チェジュ島の国内観光客専用カジノの導入は国務総理室チェジュ特別自治島の 2010 年下期の調査結果から決める予定である。しかし、最近企画財政部が観光客付加価値税の事後換給制度の地域別公平性の問題そしてギャンブル依存副作用をあげて反対意思をみせた。

<sup>7</sup> 2001 年に初導入したスポーツトは 2008 年まで 1 兆 1628 億ウォンが助成し公益基金となった。公益基金は国民体育振興基金、2002 年日韓ワールドカップ競技場建設支援金支援金、競技主催団体基金、文化体育事業支援金などに配分された。

<sup>8</sup> 米国の社会学者 Ogburn(1922)の社会変動論で主張した理論。一社会の文化は物質的なものと非物質的なものが含まれていて、非物質文化が物質文化の変動スピードに追いつくことが出来ないとき深刻な社会的不調和現象を引き起こすという理論である。

## 「ゲームの博物館・資料館（将棋編）」

高橋 浩 徳

### ●将棋資料館

将棋の町、天童市が 1992 年にオープンした博物館。天童駅の駅ビル 1 階にあり、交通の便はすこぶる便利である。将棋駒の産地だけあって、駒関連の資料は豊富。材料となる木や、駒ができるまでをビデオ上映している。駒の種類や細かい製造方法が分かるのは興味深い。また市内の駒師の駒を展示も紹介している。その他、世界の将棋や古代の盤上遊戯を展示している。古文書も紹介している。他にプロ棋士の扇子など。すべてのビデオを見ると悠に一時間は潰せる。

行く際は、市内にある「将棋むら」「将棋の館」と言った、制作の現場を見たり、体験したりできる施設があるので、そちらにも行かれることをお勧めする。もっと余裕のある方は天童温泉へどうぞ。

J R 天童駅から徒歩 1 分。9:00～18:00、大人 300 円、水曜休館。



将棋資料館（天童市）

### ●大山将棋記念館（王将館）

将棋に力を入れていた百石町（2006 年に下田町と合併して「おいらせ町」に改称）が 2005 年に建設した、棋士の故大山康晴十五世名人がテーマの施設。大きな公園の中にあり、正面には大山十五世の座像も見える。大山十五世は将棋の普及のため、百石町を頻繁に訪れていたということで、1989 年には名誉町民になっている。

建物は記念館として独立したもので、公園の中にあるためさほど大きく見えないが、内部は充実している。将棋というより、大山十五世に関する資料が主で、記念の品のコ



コーナーでは対局に使用した盤や駒、扇子、サイン入り著書などが展示、軌跡のコーナーでは年表や全対局リストが掲示されている。升田幸三との名人位挑戦者決定戦である高野山の一局のコーナーでは、対局場を再現し、大画面でその状況説明の画像が流れる。次の一手コーナーでは、名勝負の一手が問題として出題されている。将棋の歴史コーナーでは、現在までの年表が掲示。世界の将棋のコーナーでは、各国の様々な将棋が展示されている。所要時間は軽く流して 10 分、掲示をすべて読んで 30 分、問題も解いて 1 時間というところ。

J R 東北本線下田駅からタクシーで約 10 分。八戸駅や八戸市内からバスで約 30 分。大人 200 円、9:00～17:00、月曜休館。



大山将棋記念館（おいらせ町）

#### ●大山名人記念館

倉敷市出身の故大山康晴十五世名人を記念する施設。市の施設である芸文館の敷地内に併設する形である。入り口の格子に詰め将棋が書いてあるのがちょっと面白い。中は大山十五世が使用していた将棋盤や駒、扇子など。出身地のためか写真は多いが、青森県おいらせ町の大山名人記念館と比べて規模は小さく、5 分もあれば見て廻れるほど。倉敷は観光施設が多いので、ついでに回るのが良いだろう。

倉敷駅から徒歩で約 10 分。入場無料、9:00～17:15、水曜休館。



大山名人記念館（倉敷市）



### ●関根金次郎記念館

千葉県野田市にある、同市出身の十三世名人関根金次郎を記念する施設。平成 15 年に、野田市と関宿町が合併したことを機に、合併重点事業の一つとして整備され、平成 16 年 4 月、旧関宿役場庁舎である「いちいのホール」の 5 階にオープンした。愛用の盤、駒などが展示してある。すぐ横には墓と記念碑もあるのでお忘れなく。

東武野田線川間駅からバスで 15 分。

### ●阪田三吉記念室

大阪府堺市の舳松（へのまつ）人権歴史館の中にある、当地出身の名人・王将、阪田三吉に関する資料を集めた施設。

阪堺電気軌道阪堺線御陵前駅から徒歩 5 分。入場無料。日祝休館。

### ●板谷将棋記念室

2003 年に名古屋市栄に開設され、故板谷進九段が所有していた古棋書や将棋に関する書籍を収蔵している。対局室もあり、日本将棋連盟東海本部の対局に使用されているようである。

地下鉄栄駅から徒歩で 5 分ほど。

将棋に関する博物館や資料館は上記ぐらいである。いずれも個人の記念施設であって、将棋全体の施設ではない。大阪市福島区にある関西将棋会館の 4 階に将棋博物館があったが 2006 年に閉鎖となっている。囲碁に比べて、美術品（美的な将棋用品や、将棋をデザインに採り入れた書画工芸などの品）も少ないようだが、そういうものや遺跡からの出土品などは、各地の博物館、資料館に所蔵されているが、統合的な施設があっても良いのではないだろうか。

## クーリエ・チェス（中世ドイツ）

独 Kuriers-Chach クリエル シャツハ

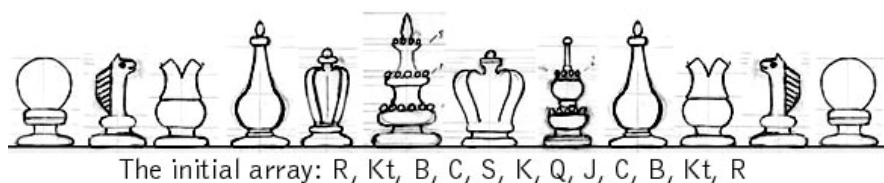
英 courier chess クーリエ チェス

岡野 伸

およそ西暦1000年、イスラム世界からシャトランジは、南ヨーロッパに入り、のちにチェスに改良されます。基本的な8×8マスものから、ドイツのクーリエやスペインのグランド・アセドレフにみられるように、ヨーロッパで大型化したものがありました。

クーリエは、中央ヨーロッパ、特に12世紀から18世紀のドイツで盛んに行われました。ドイツ東部のシュトベック村では、19世紀末まで行われていました。フランスでは、一時愛好されましたが、まもなくすたれています。イスラム世界からもたらされた中世の型と並んで対局されました。中世の型は、シャトランジに近いルールで指されています。12×8マスの横長の盤を使う大型のチェスです。現在まで消滅せず、我々が今日対局しているチェスとともに残っています。

オランダの画家であるルーカス・ファン・ライデンは、1508年にクーリエチェスの歴史的な絵「チェスプレイヤーズ」を描きました。ここに示されている駒はこの絵画から取られたものです。



城	騎士	射手	飛脚	人	王	女王	道化	飛脚	射手	騎士	城
兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵

黒

兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵	兵
城	騎士	射手	飛脚	人	王	女王	道化	飛脚	射手	騎士	城

白

白のキングは白いマスに、黒のキングは黒のマスに置く

駒は、初期と後期で変化している

①とかけ ②道化

①男 ②枢密顧問官

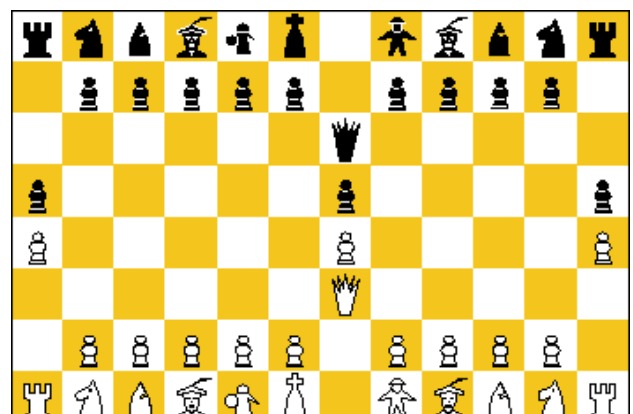
①急使 ②男

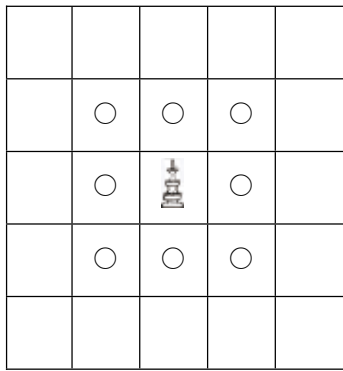
(1)駒の種類と働き (カタカナ表記は誤差があります)

	日本	古ドイツ語	英語	チェス名	機能
	王	König ケーニッヒ	King キング	King キング	縦横斜 1 マス
	中世の女王	Königin ケーニギン	Medieval Queen メディール クイーン	Queen クイーン	斜 1 マス
	男・人	Man マン	Sage セージ	—	縦横斜 1 マス
	道化	Schleich シュライヒ	Jester ジェスター	—	縦横 1 マス
	飛脚	Kurierer クーリエ	Courier クーリエ	—	斜自由
	射手	Schütze シュッティア	Medieval bishop メディール ビショップ	ビショップ	斜 2 マス。飛び越えることができる
	騎士	Reutter ロイター	Knight ナイト	Knight ナイト	八方桂
	城	Roche ロシュ	Rook ルーク	Rook ルーク	縦横自由
	兵	Soldat ソルダット	Pawn ポーン	Pawn ポーン	前 1 マス。最下段でケーニギン(女王)に必ず成る

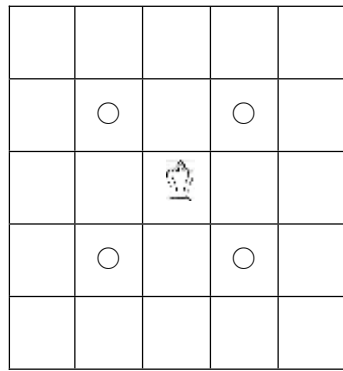
(2)指し方

- ① 白が左端と右端、ケーニギン(女王)の前のソルダット(兵)を2マス前に進める。次にケーニギン【女王】を2マス動かさなければならない。白が終わると、次に黒が同じことを行う。これが終わると、対局が始まる。
- ② キャスリング、アンパッサンは無し。
- ③ 駒がれは、引分。
- ④ スティルメイトは負け。

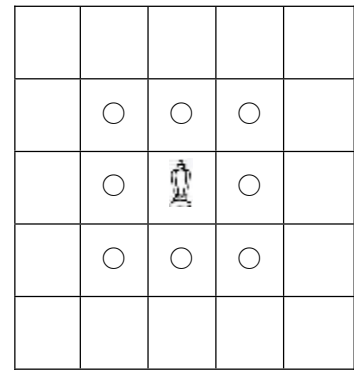




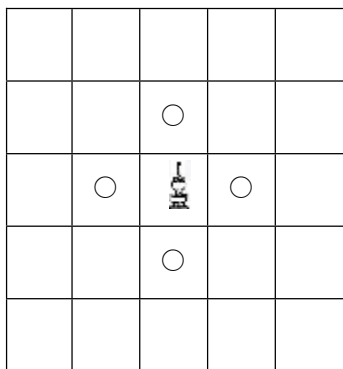
ケーニツヒ（王）



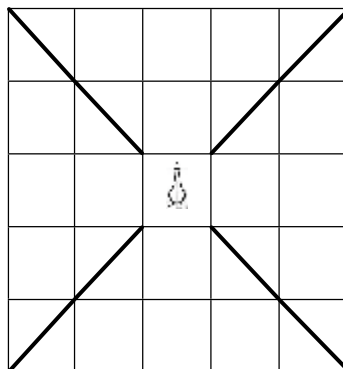
ケーニギン（女王）



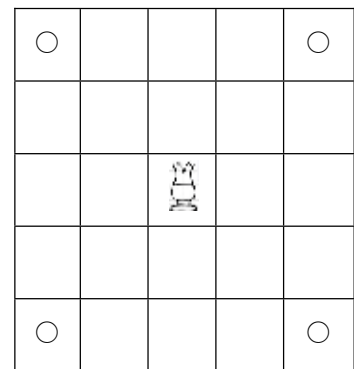
マン（人）



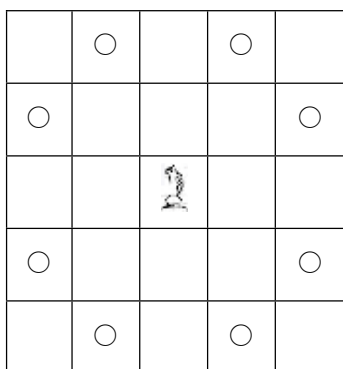
シュライヒ（道化）



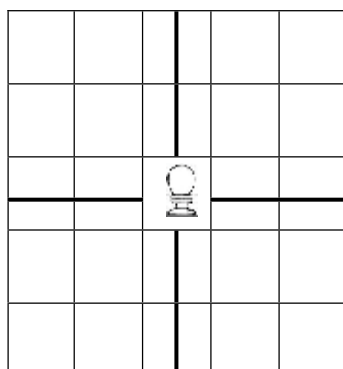
クーリエ（飛脚）



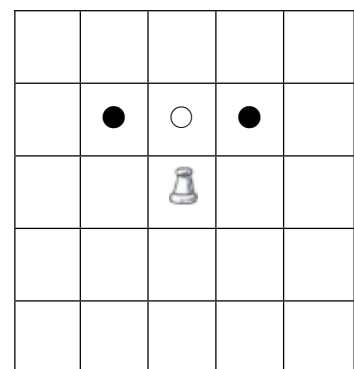
シュッティア（射手）



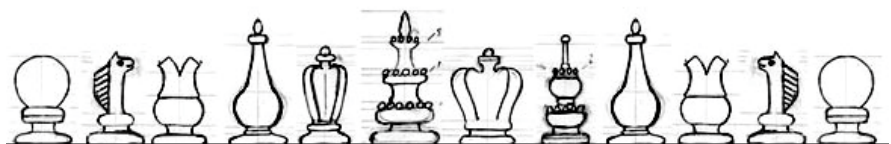
ロイター（騎士）



ロッヒェ（城）



ソルダット（兵）



The initial array: R, Kt, B, C, S, K, Q, J, C, B, Kt, R

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プロジェクト・エンジニアリング室長

松村政樹          大阪商業大学総合経営学部准教授  
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

岡野 伸           大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究員

『ギャンブリング＊ゲーミング学会ニューズレター』No.20

2010 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