

ギャンブリング * ゲーミング学会 ニュースレター No.24

Japan Academy of Gambling & Gaming Studies Newsletter No.24

[記事]

ギャンブルと法律 <第24回>

パンドラの箱は開けられたのか? ~米国インターネット賭博制度の行方~

美原 融 1

鉄からカジノへ

佐々木 一彰 5

SNSゲームの課金制度に関する一考察

コンプガチャ停止措置をふまえて

松村 政樹 9

プロ棋士と5対5で戦う「電王戦」出場ソフト決まる

——2012世界コンピュータ将棋選手権を観戦して 古作 登 12

韓流ドラマと碁

梁 亨恩 16

コンピュータはカジノゲームに勝てるか

高橋 浩徳 19

[掲示板]

第9回学術大会・総会、第8回シンポジウム開催

ホームページ開設について

年会費の納入について

パンドラの箱は開けられたのか？ ～米国インターネット賭博制度の行方～

アクセスの簡易性、利便性、決済の安全性等のメリットにより、インターネットをツールとして賭博行為を提供することは、現代社会においては避けられない趨勢になる。但し、如何なる国でも事実が制度に先行したり、様々な制度的制約が存在したりしており、単純な形で、全てが認められているわけではない。ネットを巡る技術の急速な進展と市場の爆発的発展に制度がついていけず、様々な問題を引き起こしているという理由による。米国では1961年に制定された連邦有線法¹の規定が連邦司法省により広く解釈され、これがあらゆるインターネット賭博を禁止し、取り締まる制度上の根拠とされてきた。この有線法とはもちろんインターネット等が無い時代の法律で、同法1084(a)条にある「スポーツ・イベント、競技に関する賭け事、賭博行為に関し、州際間で情報伝達をすることを禁止する」内容で、州法で規定する競馬等の競技賭博に関し、電話等の手段を用いて他州から賭け事を提供し、顧客を横取りすること等を禁止することが本来の目的でもあった。当時はマフィアが法の網の目をくぐり、この分野を資金源にしていたという事実もある。米国では賭博法制を認めるか否かは連邦政府ではなく、原則州政府の管轄で連邦としての規定は例外的なのだが、サイバー世界を対象としたインターネット賭博を取り締まる根拠としてこの曖昧な前世紀の遺物である連邦法の規定が拡大解釈され、禁止の理由とされてきたのが現実でもあった。ところが昨年12月23日、連邦司法省は、1999年にニューヨーク州及びイリノイ州から提起された法務解釈開示要請に対する見解(リーガルオピニオン)を発表²、上記見解を大きく修正する立場をとることになった。この事実に基づき、州レベルでは一部インターネット賭博(特にオンライン・ロトタリーとオンライン・ポーカー)を認める動きが加速しそうで、2012年3月25日に、イリノイ州は全米で初めてオンラインによるロトタリー・チケットの販売を開始した。これを契機にして、その他の州でも、州レベルでのオンラインによる限定的な賭博行為の立法化を目指す動きが一挙に生じつつあり、既にパンドラの箱は開けられたと主張する識者も多い。そもそもこれら一連の動きはどう理解すべきなのであろうか。

ことの発端は、イリノイ州、ニューヨーク州の政策当局がインターネットを通じて州内の顧客にロッ

¹ 18 USC Chapter 50- Gambling <http://uscode.house.gov/download/pls/18C50.txt>

² <http://www.justice.gov/olc/2011/state-lotteries-opinion.pdf> 公表されたのは2011年9月20日付連邦司法省副検事総長による「ロトタリー・チケットを州内の成人に販売するためにインターネットを使用し、かつ当該取引処理の為に州外の事業者を起用することが連邦有線法に違反するか否かに関するイリノイ州およびニューヨーク州の質問に関する法務意見書」で内容13ページになる詳細な意見書で、12月23日になり、初めて司法省により公開の対象となった。

テリー・チケットを販売することを考えたことにある³。自らの州民のみを対象とし、州際間での販売をしないことを前提に、連邦法上の制約はないと判断していたのだが、ネットを通じた顧客管理情報が(州外に存在する)システム管理事業者等の関与により州際間に跨ることが予想され、これが連邦有線法に抵触するか否か、そもそもインターネットによるロトเตอรี่・チケット販売は、連邦法上の規制の対象になるか否かを両州は連邦司法省に見解を求めたことにある。連邦副検事総長による書面による見解は、従来司法省犯罪局がとっていた有線法の解釈を大きく変えるものとなった。

即ち、

- ① 連邦有線法の当該規定は、あくまでもスポーツ・イベントないしはその他の競技に関する賭け行為のみに関する情報の伝達を禁止するもので、
- ② 両州により提案されたロトเตอรี่がスポーツ・イベントないしはその他の競技が含まれていない以上、連邦有線法は適用されないと共に、ロトเตอรี่・チケットの販売が州境を超えるか否かは同じ理由により無関係である、

という見解である。この結果、顧客の対象を州内住民に限定するロトเตอรี่・チケットをインターネットを利用して販売することが連邦有線法に抵触しないことが明らかになると共に、これまで有線法の規定を根拠に、禁止、規制されてきたインターネット・ポーカー等も状況次第では連邦法に抵触しないと合理的に推論できることになる。

上記解釈は 61 年連邦有線法の規定の解釈であって、より最近の連邦法となる「違法インターネット・ゲーミング執行法(UIGEA)」の規定にも同様に抵触しないのか、この二つの法律の間の法解釈に矛盾が無いのかに関しては一切触れていない。もともとこの違法インターネット・ゲーミング執行法は、それ自体が特定のオンラインゲームを禁止するという内容ではなく、他の連邦法ないしは州法により禁止されている賭博ゲームに関するインターネットを通じた金融取引を規制対象とするもので、ちょっと分り難い関係にある。但し、(これまで連邦司法省刑事局が主張していた)連邦有線法では違法、だからこそ、連邦違法インターネット・ゲーミング執行法上も違法という論理が崩れたことは間違いない。連邦議会においてここ数年、インターネットによるポーカー・ゲームを規制の対象にして認めるという法案が議員立法として提案され、議論されてきたが、これは有線法の規定の対象外として、違法性を阻却する内容でもあったのだから、連邦法上違法性が無いならば、州法によりこれを制度化し、認める、あるいは州際間取引も可能になるという動きがでてくるのは当然であろう。

この結果、ロトเตอรี่・チケットのオンラインによる販売や、オンラインによるポーカーを制度として認知することを様々な州政府が検討し始めた。先鞭をつけたのがイリノイ州で、オンラインによるロ

³ 顧客をネットに登録し、囲い込んだり、販売予約をしたりすること等にインターネットは利用されてきたが、ロトเตอรี่くじそのものを電子化し、端末からチケットをプリントできる直接的な販売ができるか否かは曖昧な状況にあった。

ッテリー・チケットの販売を本年 3 月から開始した⁴。これだけではない。その他の諸州の主な動きを見てみると枚挙にいとまがなくなってしまう。例えば、

- ① ネバダ州ゲーミングコントロールボードは、オンライン・ポーカーその他ネットを通じた賭博運営の基本的な規制の枠組みを認める判断を下し、連邦政府による合法性が確認された場合、州際間ベースでこれを認可する勢いにある。
- ② カリフォルニア州では 2012 年度議会で、原住民部族に州内のオンライン・ポーカーを認める複数の法案提示を考慮している。
- ③ アイオワ州、フロリダ州でも州内におけるオンライン・ポーカーを認める法案を考慮中。
- ④ ワシントン州、ニュージャージー州でも、州内住民を対象とするオンラインゲーム法案を可決。但し、実施はまだ(ニュージャージー州では上院委員会が 3 月末にオンラインカジノ法案を可決、以後全体議会による表決の対象となる。内容としては州の警察当局(Division on Gaming Enforcement)が連邦法に抵触しないと判断した場合、他の州や外国からも賭けを募ることができるという内容になる(カジノ課税率は 10%。陸上カジノの場合は 8%)。実現すれば米国初のネットカジノ法制となるが、実はハードルはまだ高い。①連邦政府をはじめ、法律上のチャレンジ(提訴)を受けるリスクがあること、②州内競馬業界は競馬事業者にもオンライン賭博を認めるよう別途主張してきていること等難関はまだまだあり、果たして本当に実現できるかは予断を許さない。但し、米国のことである。例え提訴されても、抗弁し、議論し、実現にまい進するということもあり得ない話ではない)⁵。

おそらく昨年の米国司法省見解はパンドラの箱を開けたのではと想定されているのは、今後全米の各州で、確実にオンライン・ロトเตอรี่やオンライン・ポーカーが認められ、市場に投入されると想定されるからだ。財政難の米国諸州にとり、オンラインゲーミングを許諾し、新たな財源を作りたいとする誘因は極めて強い。米国ゲーミング協会(AGA)によると、既に検討をしている州の数は 21 州以上に達しているという。本来連邦法で明確に規制の対象としたり、あるいは有線法を改定し、州際間ネット取引の在り方を規定したりして、規制の対象にすればよいのだが、現状の共和党・民主党の対立状況では議会はこの問題に関しては積極的に動くとは想定されていない。結果、当面の間は、各州の内部で各州を市場とし、州毎に制度が構築され、ロトเตอรี่やインターネット・ポー

⁴ オンラインによる販売の方式は、illinoislottery.com のホームページにアクセスさせ、個人情報(クレジットカード番号、社会保証番号、生年月日、住所を含む)を登録、コンピューター・ソフトウェアにより対象者が、イリノイ州の住民で、18 歳以上であることを確認後、一日 \$100 の上限内でチケットを販売する。当面は MegaMillion というジャックポット付ロトเตอรี่と Lotto Games が対象になる模様だ。この結果、やはり賭博依存症患者が増えるのではという懸念もあちこちでささやかれることになってきた。現状イリノイ州の住民の 9-12%しかロトเตอรี่の購入者はいないが、MegaMillion の勝ち金が 1 億ドル以上になれば 100 万人以上の新規顧客をもたらすのではないかといわれている。尚、このイリノイ州のロトเตอรี่主催者は州政府だが、実際の運営は 2009 年以降、全米で初めて民間企業がこれを担っているという極めて面白い州になる(North Star Lottery Group でこれはイタリアの Lottomatica の子会社でもある)。

⁵ 予想もしない動きもでている。あらゆる賭博行為を禁止するユタ州議会は、これら動きに呼応し、同州内でインターネット賭博行為を禁止する法律を可決。かつて米国とインターネット賭博の許諾を巡り WTO 係争を提起し、曖昧な引き分けに終わったアンティグア・バブーダは、何の為の論争であったのかと皮肉たっぷりの声明をだし、なんと WTO に対し、米国から追徴補償金を取る要請を出す主張し始めている。

カーがネット賭博の当面の主流になると考えられている。米国諸州は確実に、オンライン賭博を個別に州毎に認める方向に舵を切りそうである。この ICT の時代、伝統的な賭博施設ではなく、手軽に、早く、利便性の高い、簡素な手段で賭博行為が提供されるようになることは時代の趨勢なのかもしれない。

さて、わが国の宝くじもインターネット(電子式手段)によるたからくじ販売が可能となりそうである。2011 年の総務省の宝くじあり方検討委員会による検討を経て、本年 3 月に可決した改正法にてネット販売が認められることになった。もともとわが国の宝くじの場合、本人確認義務を課し、確実に成人であることを確認した上でネット販売されるということになるのかどうかは不明で、この点甘い制度設計になるのではないかと懸念する向きもある。また、この動きが米国のような VLT(ビデオロタリー・ターミナル、限りなくスロットマシーンに近いくじの端末機)を認める方向に流れることを懸念する意見もあるようだ。一方、わが国のオンラインの導入はあくまでも仮想空間におけるセールス・アウトレットとしての展開のみが対象となるはずで、くじの販売行為の電子化ととらえられ、くじという賭博行為の中身を電子化して新たな賭博種を提供するということには繋がらないはずだ。勿論、もしナンバーズやのスクラッチ・カード的な考えのくじが電子的に提供されるようになる場合、如何なる形式になるか次第では中身が変わってしまうリスクはゼロではない。但し、わが国ではそんな単純に事は運ばない。宝くじの主催者・提供者は地方公共団体である。地方公共団体は法の有権解釈ができる立場にはなく、確実に政令で主務官庁がその形式を定めることになる⁶以上、率先して、違法行為ともいえかねない新たな賭博種の展開をし始めるとは到底思われえないからである。日本は米国とは事情が大きく異なるのだ。

⁶当選金付証券法の一部を改正する法律(平成 24 年 3 月 31 日法律第 18 号、第四条、4 項「当せん金付証券については、これに記載すべき情報を記録した電磁的記録(電子的方式、磁気的方式その他人の知覚によっては認識することができない方式で作られる記録であって、電子計算機による情報処理の用に供されるものとして総務省令で定めるものをいう。以下この項において同じ。)の作成をもつて、その作成に代えることができる。この場合においては、当該電磁的記録は当せん金付証券と、当該電磁的記録に記録された情報の内容は当せん金付証券に表示された記載とみなす」とある

鉄からカジノへ

1. はじめに

大学で経営学をはじめとする社会学系統の科目を学習した人であればまず、最初に近代経営学の父として知られる F.W.テイラーの「科学的管理法」を学習した記憶があると思う。この科学的管理法は 19 世紀後半に大陸横断鉄道が開通したことに象徴されるが、アメリカの大量生産、大量消費の時代の幕開けに歩調を合わせるように提唱された企業のマネジメントの手法である。

当時、整えられつつあった、アメリカ全土をカバーするインフラ、旺盛なアメリカ国民の消費意欲、そして、その旺盛な消費意欲にこたえるため巨大化し、複雑化しつつある企業を効率的に管理、運営する為の手法が当時、切実に求められていた。また、それら巨大化、複雑化しつつあった企業を支えるための労働力も、労働力として質的に劣る移民に頼らざるをえないという状況であった。

そのような状況下において F.W.テイラーの「科学的管理法」は生まれたわけである。F.W.テイラーは元々、裕福なフェラデルフィアの家庭出身であったが病気のため大学を卒業せず、製鉄会社の工員として生計を立てることとなった。その彼が就職した製鉄会社の現場で見た光景は仕事をしてもしなくとも評価が変わらないために仕事をしない（サボタージュ）する工員たちの姿であった。それらを改善しようとして F.W.テイラーは人の管理、仕事の管理を科学的に行おうとする試みを始めた。それらの結果がいわゆる科学的管理法としてまとめられており、経営学を学ぶ際には必ず講義の最初の方で紹介される理論となっている。

この「科学的管理法」の特徴をいくつか取り上げると、以下のようになる。まず、第一に動作研究がある。これは、ある作業をいくつかの動作に分け、標準的な作業員はその動作を行う際にどのくらいの時間をかけているかを時計を使用し計測し、標準的な作業にかかる時間を割り出し、そこから一日の標準的な作業量を決定するということである。第二には、この標準的な作業量を達成した作業員には報酬を払い、達成しなかった作業員にはペナルティを与えるという「作業出来高払い制」である。そして、第三に、計画と実施の分離である。これは、現場の作業とそれを計画、監督する部門を完全に分離し、専門化させ管理効率を上げるという手法であった。これらの手法は現在ではそのまま使うことは不可能であるが原理的には現在の企業により洗練された方法で根付いている。例えば、作業現場でのストップウォッチを使用した動作、時間研究を元に効率的な生産ラインの考案、作業レイアウトの構築等がそれであろう。

これらの現在でも適用が可能な管理手法が生み出され応用された F.W.テイラーの職場は製鉄メーカーであったと前述したが、彼の二番目の職場は当時、全米でも有数の巨大、製鉄メーカー、ベツレヘム・スチールであった。

2. ベツレーム・スチール

F.W.テイラーの二番目の職場であるベツレーム・スチールはかつてはU S スチールに次ぐ全米二位の製鉄メーカーであった。その歴史は古く、ベツレーム・スチールの前身である製鉄メーカーは 1857 年に設立されていた。全盛期にはロックフェラーセンター、マジソンスクエアガーデン、ゴールデンゲートブリッジに使用されている鉄材を生産していた。しかしながら、マネジメント能力の欠如、日本などの工業国の追い上げにより業績が悪化し、2001 年に破たんした。その後その跡地はニューヨーク証券取引所に上場されているラスベガスサンズに譲渡され 2009 年よりサンズカジノリゾートベツレームとして活用されることになった。

かつてはアメリカの重工業の象徴であり、アメリカ経営管理論の実践の場であった製鉄メーカー跡地が現在、カジノリゾートとして活用されている事実は非常に興味深い。

筆者は 2011 年のサバティカルにおいてベースはラスヴェガスにおいていたがアメリカの東海岸にも調査に赴きいくつかのカジノリゾートの調査を行った。このサンズカジノリゾートベツレームもそのうちの一つである。

フェラデルフィア、もしくはニュージャージー北部より車で 60 分、ニューヨークより車で 90 分の場所に位置しており所得の比較的高い、後背地人口の多い、カジノリゾートを運営するには非常に良い場所に立地している。



写真 1. ベツレームスチール工場跡地(2011 年 2 月 17 日に佐々木が撮影)

3.鉄からカジノへ

写真 1 はベツレヘムスチールの工場の跡である。サンズカジノリゾートベツレヘムはこの跡地の付近に存在しており、写真 2 はその入り口付近であり写真 3 はその入り口である。



写真 2. サンズカジノリゾートベツレヘムの入り口付近(2011 年 2 月 17 日に佐々木が撮影)



写真 3. サンズカジノリゾートベツレヘムの入り口(2011 年 2 月 17 日に佐々木が撮影)

前述の通り、カジノリゾートの商圈としては大変恵まれた場所に立地しており、特に世界各国のカジノが誘致に血眼になっている中国系の人々が居住するチャイナタウンが商圈に入っていることはベツレヘムサンズにとり大変有利な点であるように思われる。実際、筆者が調査に訪れた際にも漢字がペイントされたシャトルバスがチャイナタウンから数多く到着しており、非常に多くの中国系の人々がカジノ内に見受けられた。彼らのほとんどはテーブルゲーム、特にバカラのテーブルに集まりプレイしており、そのエリア一角は一瞬、マカオであるような錯覚にとらわれた。

アメリカでカジノを調査する場合、どうしても世界のカジノのメッカであるラスヴェガスに日本人は目が向きがちであるが、アメリカの東海岸においても様々な試みがなされており更なる調査研究が必要であるように思われる。

特に今回取り上げたベツレヘムサンズの事例は産業構造の変化により広大な工場跡地の活用方法に悩んでいる地域にとって参考になる事例のように思われる。

参考資料

Las Vegas Sands(2012)

http://www.lasvegassands.com/LasVegasSands/Our_Properties/Bethlehem/Sands_Casino_Resort_Bethlehem.aspx (2012 年 5 月 29 日アクセス)

Loomis, C.J., Neering, Patricia and Tkaczyk Christopher (2004) “The Sinking Of Bethlehem Steel A hundred years ago one of the 500's legendary names was born. Its decline and ultimate death took nearly half that long. A FORTUNE autopsy. ”

Fortune magazine, April 5.

Taylor, F.W.(1911) *The Principles of Scientific Management*(有賀裕子訳(2009)『科学的管理法』ダイヤモンド社)

SNS ゲームの課金制度に関する一考察 コンプガチャ停止措置をふまえて

「コンプガチャ」という耳慣れない言葉が、たびたびマスメディアで報じられたのは、平成 24 年 5 月上旬であった。コンプガチャの仕組みについては後で説明することにするが、この問題がニュースとして取り上げられたのは、グリー、モバゲーという名称で知られる SNS (Social Networking Service) の運営するゲーム（以下、SNS ゲームと称する）に対して、10 万円、20 万円という高額な課金に応じていたユーザーが居たことも大きく影響したであろう。

携帯電話の画面に表示されるアイテム・キャラクターは、所詮は実体のないデジタルデータであるにも関わらず、それらのアイテム等を購入、消費することと引き換えに、多額の課金に応じるユーザーの心理は、俄かには理解しがたいものではないだろうか。

本稿では、そのような高額な課金を生み出すコンプガチャのシステムについて紹介したうえで、なぜ SNS ゲームがそれほどまでに多くのユーザーを獲得しているのかを考察しようと考えている。

マスメディアにおいてこれだけ話題になったということは、SNS ゲームの売り上げが成長を続けていたこととも関連している。たとえば、SNS 最大手の GREE、DeNA の経営指標は、以下のようにまとめることができる（各社ホームページの IR 資料より）。

		2010		2011				2012
		7-9月	10-12月	1-3月	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月
GREE	売上（百万円）	12,410	14,302	16,372	21,093	30,432	41,529	46,189
	営業利益（百万円）	6,221	6,924	8,199	9,789	16,646	22,535	24,549
	営業利益率（%）	50.1	48.4	50.1	46.4	54.7	54.3	53.1
		7-9月	10-12月	1-3月	4-6月	7-9月	10-12月	1-3月
DeNA	売上（百万円）	27,085	29,494	31,955	34,646	34,689	34,153	42,236
	営業利益（百万円）	13,624	14,745	15,736	15,809	15,407	13,549	18,649
	営業利益率（%）	50.3	50.0	49.2	45.6	44.4	39.7	44.2

両社とも、順調に売上、営業利益ともに伸ばし続けていることがわかる。さらに、目を引くのは、営業利益率の高さである。DeNA は 40% 台を維持し、GREE に至っては 50% を超えている。両社とも、売上の約 8-9 割を課金収入に依存しており、課金とはまさに、ゲーム内のアイテムやキャラクターを販売した成果である。そういった課金アイテムに関しては、開発コスト（デザイン料）はかかるものの、製造コスト（複製するためのコスト）はゼロとみなせるほど低い。そのため、課金アイテムを販売すればするほど、営業利益率は高まっていくことになる。それでは、課金アイテムの中でも、今回問題となった「コンプガチャ」について説明しよう。

コンプガチャとは、complete（揃える）＋ガチャ（ガチャガチャ：カプセルに入ったお

もちゃを購入できる機械。何が出てくるかは事前にはわからない。) という造語である。SNS ゲームというガチャとは、何が出てくるかは開けてみないとわからない方式でアイテム（が入ったカプセル）を購入することを意味する。「ハズレ」で何ももらえない、ということとは起こらないが、自分がすでに所有しているアイテムが複数でる（ダブる）こともある。なお、皆が欲しがるといふような貴重なアイテムは「レアアイテム」と呼ばれ、当たる確率も低く設定されているのである。

ガチャを引くことによってさまざまなアイテムを獲得していき、特定の組み合わせが揃ったユーザーには、特別なアイテムがもらえる、というのがコンプガチャの仕組みである。ゲームによって多少異なるが、ガチャを一回引くのは 300 円程度と、それほど高額なものではない。ただし、特定の組み合わせを集めようと思うと、場合によっては数百回も引かなくてはならなくなる。また、途中でコンプリートをあきらめてしまった場合、それまでに投資した金額が無駄になってしまう。すなわち、途中であきらめるくらいなら、最初からやらなければよかった、と考えるユーザーも出てくるのである。それゆえに、多額の投資をしてもコンプリートできないユーザーや、コンプリートはしたものの、予想以上の出費をしてしまったユーザーから不満の声が出るようになった。

以上の状況で、「消費者庁がコンプガチャについて景品表示法に抵触するとの見解を示す見通し」によって GREE や DeNA の株価は急落した（2012 年 5 月 8 日、日本経済新聞朝刊）。5/18 には正式に消費者庁が「コンプガチャは、異なる種類の符票の特定の組合せを提示させる方法に該当し、懸賞景品制限告示第 5 項で禁止される景品類の提供行為に当たる場合があります。」というパブリックコメントを発表した。

懸賞景品制限告示第 5 項とは、「二以上の種類の文字、絵、符号等を表示した符票のうち、異なる種類の符票の特定の組合せを提示させる方法を用いた懸賞による景品類の提供」は、景品類の最高額や総額にかかわらず、提供自体が禁止されるというものである。

これを受けて、GREE や DeNA など、SNS の提供事業者 6 社は「5 月 31 までに自社製のコンプガチャ取り扱いを終了し、6 月 30 日には他社製のものも取り扱い終了する」という声明を発表し、コンプガチャは事実上、販売されないようになった。

ただし、「ガチャ」そのものもが問題視されたわけでもないため、通常のガチャは販売を続けている。また、その他にも、ユーザーが SNS ゲームに課金したくなる（せざるを得ない）仕組みは存在する。そこで本稿では、なぜユーザーは SNS ゲームの課金を受け入れ、さらには多額の資金を費やすようになるのかを考えてみたい。

大部分のゲームは「基本料金無料」をうたっている。言い換えれば、ユーザーが課金しなくなれば、無料で遊び続けることも可能である。しかしながら、有料のアイテムは、無料で集めることのできるアイテムに比べて強力なため、ほかのユーザーよりもゲームを優位に進めようと思えば、課金をしなくてはならなくなる。このように、「他のユーザーよりも優位に立ちたい」というのが課金の始まりである。

ユーザーを課金へ導くもう一つの要素は、今回取り上げられたコンプガチャに代表される「レアアイテム」の存在である。一定確率（ユーザーには事前に知らされていない）によって当たるアイテムであれば、ガチャをたくさん引くことしか、手に入れる方法が無い。

さらにそのアイテムの組合せで、よりレアなアイテムをもらえる、という制度がユーザーの期待を過剰に高めてしまう。

つまり、いくつかのアイテムを揃えなくてはならない場合、当初は比較的簡単に揃っていくが、だんだんと「ダブリ」が多く出るようになり、「最後の一枚」までこぎつけたとしても、残り一枚が出るのは非常に低い確率になってしまう（それ以外は全部ハズレと同じ）。「これなら揃えることができそうだ」と課金しだしてから、すべてをコンプリートするまでには、「運が良くても数万円かかる」と言われるのもそのためである。

「数種類のアイテムを集めれば良い」「高々一回 300 円である」ことから、「数千円もあればコンプリートできるだろう」と考えてしまうのは仕方のないところでもあろう。ところが、実際には、それぞれのアイテムが出る確率も明示されておらず、極端な場合にはほとんど出ない、ということもあり得る。確かに、SNS 側が嘘をついたわけでもなければ、ユーザーが騙されたわけでもない。ただ、このような制度はユーザーの「錯誤」を招きやすいといえよう。

もう一つ、ユーザーに課金を続けさせる要素があり、それは「ユーザー間の競争」である。ユーザー同士がライバルとなり、「他人のアイテムを奪う」ことのできるゲームも存在する。そのようなゲームにおいては、奪われてはいけないアイテムを持っている人ほど、頻繁にゲームをチェックし、警戒を怠ることができない。さらには、他人に奪われることを防止するための有料アイテムを購入しなくてはならなくなる。他人が有料アイテムで強くなった場合、それに対抗するためには有料アイテムを買う、というかたちで「軍拡競争」に陥らざるを得ない。このように、ユーザー同士を競わせることで、課金の総額を引き上げるといことも行われてきた。

以上のように、レアアイテムが当たるかも、というユーザーの「射幸心」、および他のユーザーに負けたくない、という「競争心」を巧みに組み込んだ課金制度が用いられてきたと言えよう。ところが、このような課金制度に応じたユーザーであっても、後になってみれば「お金を使いすぎた」と後悔することになる。コンプリートを途中であきらめてしまったり、競合相手との消耗戦でアイテムを使った場合、ユーザーの手元にはこれといって残るものがないからである。

コンプガチャの廃止を受けて、SNS 各社は新しい課金制度を模索している。現時点では、ガチャのシステム自体は温存し、金額や当選確率を変更することで対応するようであるが、そもそも、ユーザーの射幸心や競争心を煽るかたちの課金方式を改め、コンテンツの内容で「面白いから課金に応じる」というのがゲームビジネスの基本姿勢ではないだろうか。もちろん、コンテンツの質を高めるためには開発費の高騰は避けられないが、このままの製品開発、課金方式では、長期的にはユーザーの SNS ゲーム離れにつながりかねないと考えている。

プロ棋士と5対5で戦う「電王戦」出場ソフト決まる ——2012世界コンピュータ将棋選手権を観戦して

◎強豪「Bonanza」まさかの予選落ち

2012年5月3日～5日、東京・府中の電気通信大学で開催された第22回世界コンピュータ将棋選手権を訪問し、最新将棋ソフトの戦いぶりを3日間じっくり観戦してきた。新聞や雑誌で報道されているように、すでにトップクラスのソフトの実力は早指しではトッププロレベルに達しており、早指しがメインのインターネット対局サイト「将棋倶楽部24」においても「ボンクラーズ」¹「ponanza」²といった強豪ソフトが人間の持つ3200点台の最高点数を上回っている³。今年1月に行われた米長邦雄永世棋聖（引退棋士・元名人）と昨年の選手権優勝ソフト「ボンクラーズ」の対局は持ち時間3時間と公式戦と同じような条件にもかかわらずソフトの快勝に終わっている。

選手権は1次予選、2次予選、決勝の3日間にわたって行われ、前年の実績に基づき上位ソフトは2次予選からの出場となる。したがって新規参加のソフトはどんなに強くとも1次予選から。今年もいくつかの新しいソフトが1次予選を勝ち上がったが、昨年の決勝進出ソフトがずらりと並ぶ2次予選では上位陣の壁を破ることができなかった。また2次予選では強豪ソフトも決勝進出の8枠を巡って苦戦を強いられる場面が頻繁に見られた。中でも2007年の公開対局で渡辺明竜王を苦しめ、昨年も決勝で同星2位だった強豪「Bonanza」⁴が2次予選9位でまさかの決勝進出を逸するという波乱があった。

5日に行われた決勝リーグは昨年の強豪ソフトが白星を重ね、797台のコンピュータをクラスタ化して臨んだ2次予選トップ通過の「GPS将棋」⁵と同3位の「ponanza」が最終7回戦で優勝をかけ対決した。「ponanza」は対人間はもちろん、コンピュータソフト同士が戦うサイトでもこのところ最上位を占める勢いで今回の選手権でも優勝候補の一角だった。

第1図は後手「ponanza」の右玉や雁木を含みにした手将棋模様の出だしに対し、ここまで5勝1敗の「GPS将棋」が2筋の歩を交換し、「ponanza」が△3二金と守った局面。常識的には▲2八飛△2三歩▲7八銀くらいでおだやかに進むものと思われたが…。

¹ 伊藤英紀氏開発、2011年の選手権決勝リーグでは7勝2敗で優勝

² 山本一成氏開発、2011年は5位

³ 「ボンクラーズ」のレーティング最高記録は3364点（参考記録）

⁴ 保木邦仁氏開発、2006年の選手権優勝ソフト。「ボナンザメソッド」でコンピュータ将棋界に革命的進化を起こした

⁵ 東大のTeam GPS開発、2009年選手権優勝、昨年は6位

<図 - 1>何気ない序盤の局面で「GPS将棋」が見せた強襲



第1図で「GPS将棋」が選んだのは▲4四角!「角のただ捨て」に近い手である。決勝の大舞台で見た大胆なコンピュータの着手に観戦の棋士、アマ強豪、開発者たちから驚きの声が上がった。以下△4四同角▲2一飛成△4一角▲7八玉△2八歩▲同竜△9九角成と進んで第2図の局面。

<図 - 2>後手の「ponanza」が角得になった局面



第2図の駒割はほぼ後手の角得、このまま収まっては先手は勝負所を失う。1秒間に2億8千万手読むことのできる「GPS将棋」が第1図の▲4四角の時点で数手先の第2図が読めないはずはないが、なぜこの順に踏み込んだのだろうか。「ponanza」の評価値も当然後手優勢である。実戦はここから▲8八銀△9八馬▲2一竜△8五歩▲1一竜と進んで第3図に進んだ。

【第3図は▲1一竜まで】

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
▲	香	桂		金	王	角			竜	一
		飛		銀		銀	金			二
	歩			歩					歩	三
			歩		歩		歩			四
		歩								五
			歩		歩					六
	歩	歩		歩		歩	歩		歩	七
▲	笛	銀	玉		金	銀				八
▲		桂		金				桂	香	九

▲GPS 桂香歩三

◎ソフトもまだ完璧ではない…という人間の希望的観測

【変化図は△5二金まで】

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
▲	桂			王	▲		竜	▲	一
	飛		飛	△	飛	△			二
歩			歩				歩	歩	三
	歩	歩		歩	▲	歩			四
									五
		歩		歩					六
歩	歩		歩		歩	歩		歩	七
	銀	玉		金	銀				八
香	桂		金				桂	香	九

△5二金まで

14

るに第1図から第2図に至る手順中、△2八歩と打たずに△2三歩と竜の動きを封じ▲8八銀（9九香取りの防ぎ）なら△5二金（参考図）ではどうだろう。参考図は次に△3一金で竜が死ぬので先手は▲2四歩とするくらいだが、やはり△3一金として▲2三竜△同角▲同歩成△2八飛で後手優勢だ。▲8八銀に代え▲2四歩なら竜を助けることはできるが、竜を追い返されてから9九の香を取られてしまいやはり後手十分だろう。筆者の棋力は「将棋倶楽部24」のレーティング2800点程度とコンピュータには及ばないが、本局ように一局面だけを取り上げれば、最強レベルのコンピュータにもまだ読み抜けはあり、全ての面で人間を超えているとは思えない。

◎電王戦出場5ソフトはいずれも非製品版

<表-1> 2012年5月5日 決勝の対戦表（世界コンピュータ選手権HPより抜粋）

	プログラム名	1	2	3	4	5	6	7	勝	負	分	SB	MD	順位
1	GPS将棋	5○	6○	7○	8○	3○	4×	2○	6	1	0	17.0	12.0	1
2	ponanza	8○	7○	6×	4○	5○	3×	1×	4	3	0	11.0	5.0	4
3	ツツカナ	7○	5○	8×	6○	1×	2○	4×	4	3	0	11.0	6.0	3
4	Puella α	6○	8○	5×	2×	7○	1○	3○	5	2	0	16.0	9.0	2
5	激指	1×	3×	4○	7○	2×	8○	6×	3	4	0	8.0	2.0	6
6	習甦	4×	1×	2○	3×	8○	7×	5○	3	4	0	9.0	3.0	5
7	Blunder	3×	2×	1×	5×	4×	6○	8×	1	6	0	3.0	0.0	8
8	YSS	2×	4×	3○	1×	6×	5×	7○	2	5	0	5.0	0.0	7

決勝リーグの最終結果は表-1のとおり。2位に入った「Puella α」は「ボンクラーズ」の後継。同星の場合はスイス式で順位が決まる。「激指」⁶や「YSS」⁷といった市販の製品版を持つ強豪ソフトが上位に入れず、一方で新興勢力の「ツツカナ」⁸は標準的なマシンスペック（通常のタワー型マシン1台＝Core i7、6コア、メモリ16GB）にもかかわらず2次予選で797台、3224コア、メモリ3272GBの「GPS将棋」に土をつけ、決勝でも3位という健闘ぶりが目を引いた。表彰式の席上日本将棋連盟の米長邦雄会長から上位5ソフトの第2回電王戦出場が発表された。開発者の辞退など繰り上がりがなければ1位から5位までのソフトが次回電王戦で史上初となるプロ棋士との5対5の団体戦が実現する。将棋ファンならずとも世間の話題になることは必至で、どのような盛り上がりを見せるのか大いに楽しみである。

⁶ 激指チーム開発、選手権は2002年の初優勝以降4回優勝、製品名も「激指」

⁷ 山下宏氏開発、選手権は1997年以降3回優勝。製品名「AI将棋」

⁸ 一丸貴則氏開発、人間的な指し手が特徴

韓流ドラマと碁



「チャングムの誓い (MBC)」

日本で韓流ドラマが新ジャンルとして位置づけられているのは独特さのためであろう。登場するスターの名前すら知らずにストーリーに没入させる不思議な魅力がある。

韓流の出発点として「冬のソナタ」と「チャングムの誓い」が挙げられる。「冬のソナタ」は2003年NHKで初放映され中年女性層の関心を集めた。「チャングムの誓い」は翌年秋に放映され中年男性層が増え始めた。すなわち、韓流は中年層が牽引したとも言える。国内ドラマの刑事物、時代劇、コミックなどのトレンドから離れた中年層の目に付いたためであろう。

最近さらに多くの中年層が韓国歴史ドラマに嵌る傾向が見える。古代国家の高句麗（紀元前37年 - 668年）と渤海（698年 - 926年）の建国を描いた「朱蒙（ジュモン）」と「テジョヨン」の話に夜を明かす人が多い。また朝鮮王朝（1392年 - 1910年）をテーマにした「イサン」・「世宗（セジョン）」・「トンイ」で王名や年表まで覚える人もいる。ロケ地を旅行する人やドラマの影響を受けた人も少なくない。今まで知らなかった近隣国の歴史をドラマから学び日常生活にも生かしている様子だ。ドラマ「世宗」の台詞から「温古之新」を覚えている人もいる。昔のことを習って新しいものを抱くという意味である。

一方、大半の歴史ドラマが描く場面がそのまま真実と信じる人もいる。歴史ドラマは事実には忠実にすると視聴率が下がるのが通例で、ドラマ制作者は視聴者に焦点を合わせ興味を誘発するシナリオを採択する。従って大半の歴史ドラマが逆境を勝ち抜いて王になる「サクセスストーリー」である。古代史ドラマの場合も何行しかない記録から作家の想像力と推理力で60編を超えるシナリオを作る。内容の99%がフィクションと言える。

韓国で歴史をテーマにしたドラマが登場したのは7-8年前と思われる。代表作として「朱蒙」がある。初回の2006年7月以来34週間にわたって視聴率が1位。最終回は51.9%で歴代最高値だった。放送日の酒場は閑散として人が少なかった。「朱蒙シンドローム」とまで呼ばれた。内容は高句麗の建国を描いた紀元前37年、2000年前の話である。日本でも人気が高く朱蒙を知る人も多い。



「朱蒙 (MBC)」

こうした背景には、中国政府の「東北亜工程」（東北邊疆歴史與現狀系列研究工程）も関係があると思われる。これは中国の公式的な国策事業で統一的多民族国家論を基にする。中国政府は 90 年代から高句麗と渤海の歴史を中国史に編入させようとしていて、さらに高句麗や渤海との戦いを統一戦争とも主張している。これに韓国テレビ放送局は「朱蒙（ジュモン）」の終映に続き、中国との戦争で勝利した高句麗將軍の乙支文徳（567 年 - 629 年）、淵蓋蘇文（603 年 - 660 年）と渤海將軍のテジョヨン（年代未詳）などをテーマにしたドラマを放映した。ヨン様が演じた「太王四神記」やドラマ「広開土大王」も高句麗王のストーリーである。中国の「東北亜工程」を意識したドラマはかなり多い感じがする。



「広開土大王 (KBS)」

個人的にはこうした動きから、もし日本を意識したドラマを制作するのであれば百済を題材にするのが相応しいと思われる。百済は朱蒙の子温祖が南へ降りて建てた国である。温祖王の記録も何行しかないが作家の靈感が働けば素晴らしいドラマが出来るだろう。今まで百済王 31 人のうち 3 人しかドラマ化されていない。「近肖古王」（在位 364 年 - 375 年）、「薯童謠（ソドンヨ）」（武王・在位 600 年 - 641 年）、「ケベク」（義慈王・在位 641 年 - 660 年）程度である。

百済が古代日本と密接な関係があったことを知らない人は少ない。今後の韓流ドラマの広まりにいい素材になるだろう。特に漢城百済期（紀元前 18 年 - 475 年）を注目してもらいたい。日韓で一番友好が深かった時期であったからである。漢城百済は紀元前 18 年で 475 年まで 500 年間ソウルにあった。百済は時期別に 3 つに分かれる。476 年から 538 年までが「熊津百済」、539 年から 660 年までが「泗沘百済」である。日本書紀（720 年編纂）の応神天皇条 15 年（405 年推定）に百済博士王仁が千字文と論語を持ってきて太子の師匠になった。仁徳天皇条 41 年には百済酒君が鷹を訓練させて日本の鷹狩猟が始まったと記録が残っている。漢城百済の時期は想像以上の交流があったのは確かである。



「近肖古王 (KBS)」

漢城百済の最後王蓋鹵（21 代王、在位 455 年 - 477 年）は、囲碁が好きで敵国の高句麗の僧道林に利用され国まで失った悲運の王であった。王には仲がよい弟があった。幼い時兄弟は王宮を走りまわったりしたことだろう。好きな碁を打っている兄弟の姿も目の前に浮ぶ。この弟が日本に来たことが書紀に残っている。461 年大阪河内に来

た昆支王で雄略天皇（21代、在位 456 年 - 479 年）の治世であった。三国史記（1145 年編纂）の昆支王が 477 年に公州に戻って死んだという記録から大阪で 16 年間暮らしたことがわかる。書紀は勝負欲の強い雄略天皇の姿を描いている。囲碁を打つ二人の姿が見えなくもない。

囲碁が日本に伝来された時期は 7 世紀後半といわれる。しかしこれより 150 年前の囲碁の記事から考えると伝来はより早かったかもしれない。百済からの多くの渡来人が囲碁を持ち込んだ可能性も十分あると思われる。平素、古代韓国と日本は兄弟関係であったと信じている。そして古代史を習えば不幸だった 100 年前の日韓問題も解決できると思っている。ある面では「温古之新」であろう。1500 年前に来た百済の昆支王と倭の雄略天皇が碁で親善交流する場面が映れば、古代と現代を交差させて興味を誘発するだろう。何よりも漢城百済の話は日韓の未来に有効と考えられるし韓流ドラマに一層の関心を集められると思われる。



漢城百済博物館（ソウル市内）



博物館内の「木画紫檀碁局」（複製）

韓国で漢城百済の存在に気がついたのはそんなに昔ではない。その一環として漢城百済博物館が 2012 年 4 月 30 日ソウル江東区に開館した。展示物の中には注目すべきものがある。それは正倉院宝物であり見ることが出来ない古代碁盤の「木画紫檀碁局」（8 世紀）だ。日本側の特別協力を得て精密な作業に相当な時間を要して、総制作費も 3 千万円以上かかったと博物館側は言う。しかし推定制作年代は漢城百済の時期とは差がある。でも博物館側は囲碁が日韓友好のシンボルにあると考えたのである。大阪河内で 16 年間暮らした百済昆支王が雄略天皇とこれに似た碁盤で勝負したことは想像できなくもない。ソウルでの「木画紫檀碁局」の常設展示を機に囲碁をテーマにした韓流ドラマの制作にまで発展することを望みたい。

コンピュータはカジノゲームに勝てるか

何にでもノウハウがある。その多くは成功ノウハウ、勝負事ではコツであり必勝法と呼ばれる。不思議なことに、運のゲームや賭博にも必勝法があり、商売として成り立っていたりする。競輪競馬などの公営ギャンブルやカジノはもちろん、宝くじさえも、この売り場で買えとか、今日は何月生まれがついているとか、攻略法のようなものが存在している。論理的に考えれば納得のいかないものも多いのだが、なんと、じゃんけんにもある。

じゃんけん必勝法とはどういうものか。ネットで検索するといろいろ出てくるが、だいたい下記のようなものである。

- ・統計的に多く的人是はグーを出す。だからパーを出すで勝つ確率が高い。
- ・グーチョキパーの順で出す人が多い。だから最初はパーを出すで勝つ確率が高い。
- ・あいこの時は手を変える人が多い。だから今出した手に負ける手を出す。

つまりは必勝法でなく、こうすると良いという程度のものである。一般的な人間相手の場合であって、相手がこれを知っている人間であればうまくいかない。それは必勝法と言えるだろうか。

例えば詰め将棋は相手が最善手を指す、という前提で成り立っている。じゃんけん必勝法は、相手が素人で深く考えない人間ということが前提となっている。相手も考えに考えて出す人間であり、それに勝てなければ必勝法とは言えないだろう。

考えて出す人間相手にも勝てる、最強のじゃんけんソフトがあるという。統計数理研究所(大学共同利用機関法人。情報・システム研究機構。東京都立川市緑町 10-3。http://www.ism.ac.jp/)のスタッツというソフトウェアである。その仕組みは次のようなものである。最初は人間の手を把握することに専念し、人間の出し方からパターンを探り、次の手を推測し、それに勝つものを選んで手を出すそうである。パターンは「超能力」「負けず嫌い」「ランダム」「勝手こだわり」「過去は捨てる」「わがまま」「自己中心」「惰性で行く」「自分勝手」「お付き合い」「相手観察」「とことんお付き合い」「ああいえばこういう」「とことん勝負こだわり」と名付けられた 14 種類。相手のことを考えない自分勝手タイプ、勝ったときと負けたときで変えるタイプなどだそう。どんな人間でもなにかしらの癖がある。癖と言うよりは考え方と言った方が良さそう。このソフトの分析方法を読んで、それに勝つ手を出そうとすれば、そういう考え方をしていることをソフトに読まれ、結局負けてしまうのだそう。



写真1 スタッツ画面

このソフトに最も勝率の良いのは全く癖を持たない人間だそうである。つまり完全にランダムに出せれば良いのである。しかし、実際に人間がランダムを作りだせるかと言うと、これは非常に難しいのだそうだ。詳しい証明は省略するが、人間に対し、完全なランダムを作れという問題を出すとする。例えば0と1のみを使用し、それらがランダムに並んでいる数列を作れとか、1から9までの数を用いて、それらがランダムに並んでいる数列を作れという問題である。出された答えをコンピュータで検証すると、同じ数字が続く割合が少ないとか、隣り合った数が並ぶ割合が少ないとか、偏りが出るのだそうである。つまり人間にはランダムが作れない。なんらかの偏り、すなわち、癖が出てしまうのだそうだ。人間にとってランダムを作ると言うのは、非常に難しいのである。

「手本引き」というゲームがある。一人の親と複数の子が対戦するゲームである。親は1から6までの数字の書かれた札を持ち、一つを選んで隠して出す。子はそれが何であるかを予想し賭けるのである。時間は関係なく一もちろん何分も考える事は場のマナーとして許されないが一瞬時に判断する必要はない。親はじっくり考えて1から6から一つの数字を決め、子も慎重に考えて選ぶ。親が2, 3, 5, 6, 1, 3と選んできたから、次は何だろう、一度も出ていないから4か、同じ数字を続けて選んでいないからそろそろそれをやるので3か、と、互いの心理の読み合いとなる神経戦なのである。手本引きは6通りの選択肢の中から選ぶので、じゃんけんよりは複雑だろう。しかし、人間が必ず癖を持っているならば、最終的にはスタッツに勝てないだろう。

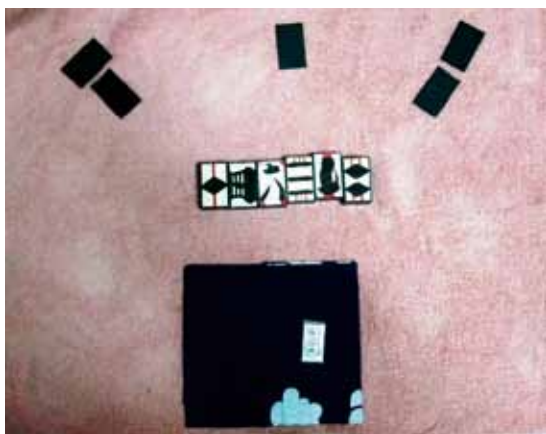


写真2 手本引き

サトリとは、人の心を読む妖怪である。こんな話がある。昔、人間の考えを読んでもしまうサトリという妖怪が棲んでいた。サトリは人間の考えを次々と言い当てて追い詰め、その人間が考えることがなくなると殺してしまうのだった。ある日、木こりが焚き火をしているとサトリがやってきて考えていることを言い当て始めた。あせった木こりは辺りの物を焚き火にくべながら様々なことを考えていった。やがて思考が途切れ始めて、サトリがいよいよ襲いかかろうとしたとき、焚き火の中の栃の実がはぜてサトリの片目を潰した。サトリは人間という奴は思いも寄らぬことをすると叫んで逃げていった。

結局のところ、サトリを追い払ったのは自然の力であった。人間自身はランダムを作りだせない。自然界の偶然に頼るしかない、ということではないだろうか。

考えても妖怪や機械に読まれてしまう。何も考えない方が強いのだろうか。江戸落語には、

与太郎と言う登場人物がいる。大人になっても働かずぶらぶらしている。噺により年齢は異なるが、一般的には頭の弱い男として登場する。ところが、昨年亡くなった落語家の立川談志は「与太郎は愚か者だから働かないのではなくて、働くという常識の核心に「悪」があることを見抜いたからこそ、それにかかわろうとしないのだ。いいかえると、与太郎は世間の常識には相当の無理があると喝破している。」「与太郎は馬鹿じゃない。人間考えて行動したって結果は大して変わらない。なら、与太郎を見習うべきであろう」と考えそのように与太郎を演じている。談志によれば、馬鹿を装う与太郎こそ最も賢いのかもしれない。イギリスの詩人、ウィリアム・ブレイク（William Blake, 1757～1827）は「愚行に固持すれば賢者となるを得ん」と言ったそうだが、これも同じようなことなのだろうか。

東八拳と言う、じゃんけん同様3すくみの拳遊びがある。上半身を使う拳で、手を目の高さに上げ、両手の平を相手に向ける狐、手を軽く握って胸の高さに置く鉄砲、両手を腿の上に置く庄屋の3つの形を作って勝負をする。狐は庄屋を騙すので狐の勝ち、鉄砲は狐を打つので鉄砲の勝ち、庄屋は獵師より身分が高いので庄屋の勝ち、と3すくみになっている。これを1分間に60～80回の早さで打ち、3階連続して勝つと1本勝ちとなる。

東八拳は江戸時代にできた拳遊戯の一種で、酒席の拳ではなく、競技化し、家元が弟子を取る形で継承されている。現在でも連綿と続いている稀有な遊戯である。東京に団体が残っており、ほぼ毎週稽古会があるほか、数か月かけて勝負を行う星取り会があり、番付なども作られている。

このゲームで勝つコツは相手の癖を見抜くことであり、自分の癖を見抜かれないことである。東八拳は手先だけのじゃんけんとは違い、両手を上げたり下げたりする。これらを一分間に60～80回、つまり一秒間に一回以上の早さで連続して打つのである。三回続けて勝ったら、そこでやめなければならないと勝ちと見なされない。腕の微妙な動きを見切る動体視力の良さも勝負のポイントとなる。つまり、相手の手の動きを見て、「あ、手が上がる。狐になるんだな。」と考え、こっちが鉄砲を出せばいいわけである。しかし非常に速いテンポで打つのでこれは難しい。となれば完全な同時ゲームとなるので、癖の読み合いは勝負の重要なポイントなのである。癖を読まれないようにするためには、ランダムに出すことが肝要である。ところが東八拳は一秒間に1回以上の速度で打つため、手本引きのように慎重に一手一手考えると言う事ができない。何とかランダムに出そうとするのだが、拙い人は結局のところ癖が出てしまうのである。考えてランダムにするのは難しい。何も考えない方が良いのかもしれないが、考える時間を与えないと、なおさら癖が出てしまうものなのである。



写真3 東八拳

しかし、考えなければ、すなわちその人間の本性が出るわけである。それはすなわちその人間の個性であり、特徴であろう。考えるとその考えの癖が出、考えなければ本能の癖が出る。人間は機械に勝てないのである。

様々なゲームで機械が勝つようになり、今や将棋や囲碁でもプロのトップクラスに近い状態にある。囲碁将棋は運の要素のないゲームである。となれば計算すれば答えが出るわけで、実はこれは機械が最も得意とする所である。勝って当たり前なのである。囲碁・将棋でトッププロが負けたらどうしよう、といった記事を良く見るが、私には運のゲームで機械が必ず勝つようになった方がよほど怖い。でも結局のところ計算で導き出しているとわかれば納得は行く。それは機械の得意分野なのだ。

実は、運の要素のあるゲームに強いコンピュータこそ最も賢いのではないだろうか。丁半に負けないコンピュータ。カジノゲームに強いコンピュータ。そのようなものが出てきたとき、初めて機械が人間に勝ったと言えるのではないだろうか。

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

『ギャンブリング＊ゲーミング学会ニューズレター』No.24

2012 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