

IR*ゲーミング学会 ニューズレター No.30

Japan Academy of Integrated Resort & Gaming Studies Newsletter No.30

[記事]

ギャンブルと法

NY:IR 地域選定の在り方

美原 融 1

クレージーキャッツ再考

佐々木 一彰 6

たかがゲーム されどゲーム

松村 政樹 8

ボードゲーム研究会に参加して

高橋 浩徳 11

カンウォンランドカジノのパラドクス

梁 亨恩 19

ブラックジャックの新たな進化系と新しいサイドベット

谷岡 辰郎 22

[掲示板]

第12回学術大会・総会開催の報告

NY : IR 地域選定の在り方

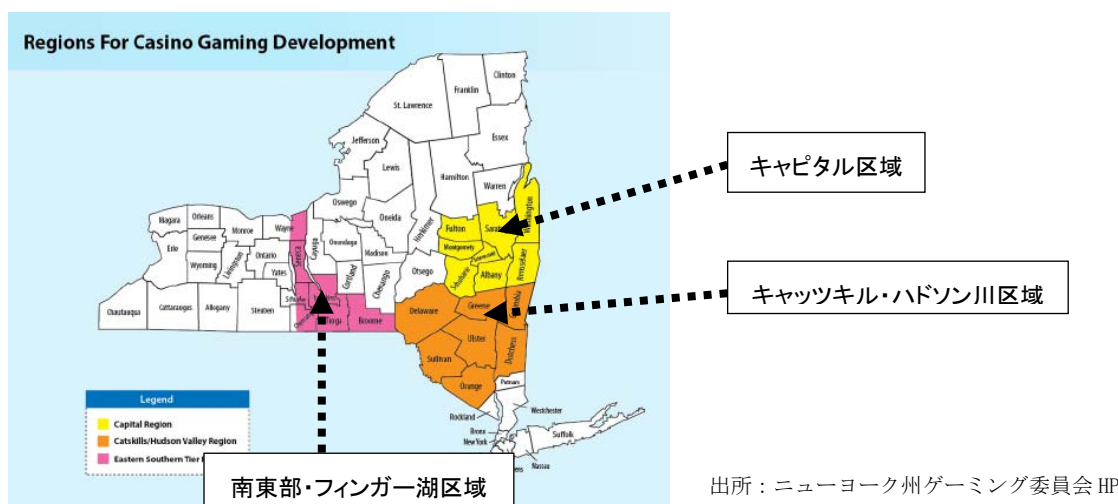
米国 NY 州は世界有数の大都市 NY 市を含む米国をけん引する東部経済の中心州でもある。この州には従来から (NY 市からかなり離れた地域にある) 原住民部族カジノや (既存の競馬場に電子式機械ゲームを設置した) レイシーノは 5 ケ所存在するが (内 1 ケ所は NY 市内にあるアクアダクト競馬場併設カジノだが、電子機械のみを設置したスロットカジノ施設になる) 所謂まともな商業的カジノ施設は認められていなかった。これを認める動きはずいぶん昔から存在したが、2013 年によりやく州憲法を変え、住民投票を経て成立したのが「2013 年ニューヨーク州北部ゲーミング経済開発法」になる¹。この法は州北部に滞在型ゲーミング・リゾート施設を 4 ケ所未満設置することを認め、かつ三つの予め定められた区域毎に最低 1 施設を認めるという内容になる。三つの区域とは、キャッツキル・ハドソン川区域 (第一区域)、キャピタル区域 (第二区域)、南東部・フィンガー湖区域 (第五区域) である²。ニューヨークから至近距離にあるのはキャッツキル・ハドソン川区域で残りは州の北西部や北部で地理的にはかなり遠い処に位置している。

人口稠密な NY 州でのカジノ開設は NY 市に近ければ近いほど確実な成功が認められるため、市場の大きな注目を集めたが、地点・事業者を選定する公募手順もかなり大がかりな仕掛けとなった。州政府の規制機関であるゲーミング委員会は、法の規定に基づき、「ゲーミング施設地点選定委員会」を設立、公募により 4 つの申請提案を選定することになった。手順として採用された手法は、潜在的事業者がまずコミュニティー・地点を自ら選定し、事業者がコミュニティーの合意を得た上で委員会に対し事業計画・施設計画を含む提案を申請する考えが採択された。まず地点と事業者をパッケージとして選定し、同時並行的に提案者の適格性に関する審査も実施し、この申請が採択された後に、この事業者が州の規制機関に別途正式にカジノライセンスの「申請」をするという手順になる。

¹ Upstate New York Gaming and Economic Development Act

<https://legiscan.com/NY/text/A08101/id/865810> NY 州には 9 つの競馬場併設カジノ、5 つの部族カジノ、29000 台の電子式機械ゲームが存在するが、所謂本格的な商業的カジノ施設は存在せず、州民が他州の施設に奪われ、税や雇用が失われており、これを是正し、州を活性化することが立法の目的となった。

² 極めて解り難いが、制度上は、州を二つの区域 (Zone1, Zone2) に分け、かつこれを各々 3 つと 5 つの区域 (Region) に細分化し、この中から適地を採択するという手法がとられた。結果、採択されたのは NY 市等裕福な Zone 1 ではなく、それ以外の Zone2 の、区域 1、2、5 となった。



各区域はかなり広く、どの郡のどの市町村、どの地点に設置するかは、かなりの戦略的なアプローチと緻密な検討を必要とする。かつ、当該コミュニティー（地域社会）の合意形成を必要とするために時間も手間もかかる。ややこしいのは、申請者の適格性や提案内容を審査・評価すると共に、どのコミュニティー・地点が選ばれるかに関しても重要な判断基準になるという考え方が採用されたことにある。例えばしっかりとした事業者が良質な提案をしても、事業者が選定した区域・地点が不適切となれば、当然選ばれないことになるからだ。よって如何なる事業者がどの区域・地点を選定して、如何なる提案をするかに大きな注目が集まった。言うまでもなく、最も経済性が良く、顧客を惹きつけられるのは NY 市の至近距離にあるキャッツキル・ハドソン川区域しかないわけで、かつこの中でも最も有望と事業者が見たのはオレンジ郡であった。NY 市内から車で 1 時間もかからない。丘の上からはマンハッタンの摩天楼が見える至近距離にあり、誰が考えても成功は約束された地点だったからだ。

上記公募手順は 2014 年 3 月に告知され、同年 6 月 30 日に選定委員会は 17 の提案申請を受領している（第一区域には 9 社、第二区域には 4 社、第五区域には 3 社）。この提案の内容、各事業者のプレゼンテーションは全てが映像で録画され、市民にネット上公開されており、日本からこれを(今でも再現して)見ることができる³。審査の結果、2014 年 12 月 17 日に、選定委員会は、4 ケ所ではなく、各区域に一社の提案、都合 3 つの申請を選定した。提案の評価、そこに至る考え方等結論は全て後刻公開されたが、極めて興味深いものになった。選定委員会がより焦点をおいて考慮したのは投資額の大きさでもなく、税貢献の大きさやアップフロントフィーの高さでも無ければ、ブルーチップの企業名でもない。法が目的として求めたのは、疲弊している NY 北部・中央部の郡・市町村にどう活力を与え、再生するか、どの地域に設置することが州と当該区域にとり最も適切かという基準だったか

³ <http://gaming.ny.gov/gaming/casinos.php>

らである。選定された事業者は下記の通りである。各区域 1 社としたのはもし特定区域に 2 ケ所以上設置すれば、競争により不要な軋轢が生じると委員会が判断したためである⁴。

区域	選定地	事業者名
第一区域	トムソン市 キャッツキル区域 (サリバン郡)	Montreign Operating Company LCC (Montreign) オーナーは Empire Resorts Inc で、1958 年以降 NY 州内で競馬を施行し、既存の競馬場併設カジノを運営する事業者である。最も支配株主は現状では Genting International で外資系となる。
第二区域	シュケネクタデイ市 (シュケネクタデイ郡)	Capital Region Gaming LLC (Rivers) イリノイ州のカジノ事業者で NASDAQ 上場企業
第五区域	タイル市 (セネカ郡)	Lago Resort & Casino LLC (Lago) 旧 Peninsula Gaming の経営者が創設した企業と投資管理会社、不動産開発会社 Wilmorite の JV

選定委員会の考えは要約すると下記になる。地域選定判断基準・事業者選定評価の在り方は法規定に基づき 70%（経済活動、ビジネス開発の要素）、20%（当該地域社会へのインパクトとサイト選定の要素）、10%（労働者雇用強化に関する要素）だが、法が選定委員会に付与した権限に基づき、委員会は追加的に州北部の観光産業を強化すると共に州内の経済的に劣後する地域に経済支援を付与することが法の趣旨に最も適うことを選定の追加的な根拠として採択した。この結果、なんと最も有望で、確実に成功が見込まれた NY 市の至近距離にある第一区域オレンジ郡、ダッチェス郡は、選定対象外としてしまった。この内オレンジ郡は NY 市から最も便利な地点にあり、この郡を提案した事業者は何と 6 社もあり、かなり立派な提案もあったのだが、全て選定から外されている。州政府委員会は、経済的に恵まれていない北部 NY 州郡の救済策を意図していたが、民間事業者は経済性と地域の戦略性・事業性を重視したことになる。

結果、選ばれた地点は NY 州とはいってもかなり遠い地点になる。シュケネクタデイ市はかの米国巨大企業である General Electric の発電部門の本拠地で旧来の煉瓦づくりのタービン発電機工場があることで著名な街だ。牧歌的な、何もない街で、小型機で NY 市から 1 時間はかかる距離にある。タイル市に至っては行くのだけでもまず半日以上は必要だ。本来リゾートというのは、自然が豊かで牧歌的な風景の中でのんびり遊んですごすというのがアメリカ人のイメージなのかもしれない。最も NY 市から車で 1 時間も走れば、何にもない自然が開けている。不幸なことに選にもれたオレンジ郡は実は第二次世界大戦後の 50 年代から 60 年代にかけて、NY 市民が週末にでかけた一大郊外リゾートでもあった。手軽に行けて、郊外でダンスや飲食、エンターテインメントを楽しめるというのは、(カジノが無くとも) 当時は流行の先端であったのだろう。老人が当時の思い出を語り、あの賑わいをまたとい

⁴ 委員会報告書は 785 ページある報告書にて、選定の経緯及び各事業者の提案内容、評価を全てネットで情報公開している。<http://gaming.ny.gov/pdf/02.27.15.GFLBFinalAppendicesWebSmall.pdf>

う住民の声を纏めた事業者のプレゼンがあったが、妙に説得感があった。但し、オレンジ郡自体は、NY 市へ通勤可能な郊外住宅地になってしまい、経済的には疲弊しているわけでも全くなく、逆に裕福な地域に属するのが現実である。州と郡にとっての税収最大化がもし本来の政策目的であったならば、オレンジ郡を選択する以外はありえないのだが、そうではない政策的判断をした所がこの選定委員会の良識でもあった。委員会はまず区域を選び、その中でも特定郡を選定し、この地点を選んだ事業者を評価し、提案を選定するという手順をとった。よって、もっとも採算性のある地域としてオレンジ郡を選定した事業者群は、そもそもオレンジ郡自体が選定されなかったため、全ての提案が藻屑となったことになる。

この結果、実に興味深いことに、

- ① 民間事業者は申請対象区域において、当該コミュニティーの議会による同意を示す議決を添付することが申請の要件として求められた。但し、マサチューセッツ州で見られた様なブルーチップ・カンパニー同志の激しい競争、ホスト自治体を巡る駆け引きや民間事業者による大盤振る舞いの地域貢献提案競争は発生しなかった（行政も民間事業者もマサチューセッツ州の如き修羅場は避けたいという思いがあったのだろう）。
- ② この公募は RFA(Request for Application)-事業ライセンス申請要請-になり、事業者が区域を指定し、事業者としての詳細な事業提案・施設計画・運営計画・事業実施計画等を準備提案し、同時に事業者、事業者の株主・構成員等法人・個人の適格性を吟味する申請書類をも包含する申請行為になる。即ち、地域の選定・事業者の適格性の審査等の全ての側面を含む申請を公募によって競わせるという形式をとった。よって、委員会が選定し、州政府規制機関がこれを認めれば、正式な事業ライセンスの交付を受けることができる。提案審査申請料は何と提案者毎に 100 万ドルで応札時に全額支払いが要求された。これで事業者の清廉潔癖性を背面調査によりチェックするということとなり、足りなくなれば追加支払い、事業者として選定されなかった場合、余った金額は返却という前提で、敗退者に対しては、落札決定後、残額が返却された。
- ③ 選定委員会は区域毎、またこの区域の郡毎に、最低投資金額と要件を公募上定める手法を採用した。但し、結果的に一部大手事業者でオレンジ郡を企図した確かに立派すぎる、魅力ある提案はいずれも棄却された。より遠方に位置した区域・地点を選定し、落札に至った事業者は、上場企業ではあるとはいえ、二流の企業群になる
- ④ いずれも当該コミュニティーに子会社(LCC)を地元企業と設立し、当該コミュニティーの賛同を得て、提案するという手法が採用された（地域貢献の詳細はこの段階では必要とされていなかったため、マサチューセッツ州の如き混乱は避けられている）。
- ⑤ 公聴会と住民意見募集の結果はなんと圧倒的に反対意見が多い。最も他州から組織的に特定の事業者を排除させる運動の一環として反対意見が提出されたという面白い事象も生じた。反対意見もあるという事実は、地域内部にもさまざまな意見があったということを示唆している。
- ⑥ 地域間のバランス、競争性と独占性の微妙なバランス、地域社会にある既存施設への否定的影響を回避すること等を考慮しつつ、区域を分散して、数を制限しつつ慎重に

地点を選定するというのはマサチューセッツ州をはじめ最近の趨勢になりつつある。この結果、極端な大都市型施設はなく、いずれもが郊外ないしはかなり遠隔地におけるサイトになった。但し、施設内容的にはいずれもが統合型リゾート（IR）を志向する複合型リゾート施設となっている。

地域選定の主要判断基準は明らかに、法律の趣旨に則り区域間比較における失業率の高さ、貧困率の高さ、産業的経済的に疲弊した区域であったことになる。観光を梃にし、地方創生・経済が貧弱な地域のテコ入れのための IR 誘致が、法の「意図」であったのであろう。

一方 Cuomo NY 州知事は、上記三地点が選定された時点で、本来財政負担等無い仕組みのだから（！）制度上認められた四つ目の施設を選定された区域よりは若干離れているペンシルベニアに近い南東部にも認めるべきという主張をし始め、知事の政治的意向は委員会により受け入れられることになった。この追加入札は 2015 年 3 月 23 日に告示され、7 月に応札、本年秋には四つ目の地域・事業者が選定される模様である。もっともなぜ三つで最初から四つではないのかに関して疑義を呈した別の州政府当局が調査をし始めるというおまけもついてきた。完璧な透明性を保持した選定で、問題等あるわけがないとするのが選定委員会の主張だが、民主主義国家ではどうしても利権の匂いがする場合には、拮抗勢力が行政にも民間にも生まれてしまうのであろう。幸いなことにマサチューセッツ州のように、敗退した事業者が不当な選定として州政府機関を訴えるという事象は今の所なさそうである。

NY 州における法が定めた区域指定は、NY 市を含め裕福な市町村は対象外、既存の競馬やレイシーノ施設、部族カジノがある地域も不要な競争を避けるという意味から対象外と、政策的な配慮が色濃くでた考え方でもあった。NY 州だけの問題ならば、極めて合理的なのだが、現実の世界は左程単純ではない。隣のニュージャージー州知事は、州北部にアトランチック市の他に新たなカジノを含む統合型リゾートを設置する構想を表明。勿論このために、州憲法を変え、かつ州民投票も実施するというのだからことは穏やかではない。想定されるサイトとはなんと NY 市のスタッテン島の左横になる。ということは NY 市内からフェリーで 15 分もかからない距離になる！Cuomo NY 州知事の思惑等どこ吹く風、これでは NY 市民がこぞってニュージャージー州に金を落とすことになりかねない。既に大手民間カジノ事業者は、実現するならば巨額の投資がありえることを示唆している。これが米国における競争社会の実態なのだろう。米国全体としては、市場は確実に拡大しているのだが、こと東部諸州に関しては、競争により、州単位での浮き沈みが激しくなりつつある。「競争」ではなく、これでは「狂騒」ではと案ずるのは筆者のみではあるまい。ひょっとすると Cuomo NY 州知事のことだ。次の奇策をもう考えているのかもしれない。何しろ法律上は上記三つのカジノは第一フェーズと定義されているのだから・・・

クレージーキャッツ再考

上場企業の時価総額がバブル期を抜いたというニュースが流れるなど、なんとなく景気の良い話が聞かれるようになってきている今日ではあります。実際に景気が良くなっているか、そして将来に希望が持て、明るい未来が待っているかはともかくとして景気の良い話を聞くことは気分の良い事ではあります。これらのニュースが実体経済の伴わないバブルではなく着実な成長につながることを切に願っています。

今から 50 年ほど前、日本が高度経済成長まっただ中にあったころは昨日よりも今日は確実に良く、今日より明日は確実に良いだろうと希望を持てた時代であり、その時代の空気の中から生まれたのが一連のクレージーキャッツの映画でありました。

ひょんなことからこの高度経済成長の時代に作成されたクレージーキャッツの映画のシリーズを改めて視聴する機会を先ごろ持ち、改めて日本の高度経済成長期の雰囲気の凄さとその先見性に感銘を受けました。クレージーキャッツはドラムのハナ肇をリーダーとするジャズバンド(コミックバンド)であったわけですが一連の東映の映画では植木等がほぼ主演をつとめ「日本一の・・・シリーズ」「大作戦シリーズ」で日本全体を笑いの渦に巻き込んだことはご記憶のことであると思います。

私の記憶が正しければバブル経済のころくらいにもクレージーキャッツを再評価する動きが一部あったような気がします。ただし当時は今ほど古い映画を楽しむような環境が整っていなかったので私個人としては一連のクレージー作品を視聴する機会にはあまり恵まれず、バブルのころに一部はやった高度経済成長の時の文化、風俗のレトロブームのほんの一部としてしか認識していませんでした。それが現在、IT 技術の活用も相まってエンターテインメントコンテンツの流通経路がかつてとは比べ物にならないほど整えられた現在、改めて一連のクレージー作品を視聴するに至り感銘を受けているわけです。前述の通り高度経済成長期の明るい雰囲気もさることながら何より驚いたのは映画の中に出てくるビジネスコンセプトの先見性については非常な衝撃を受けました。勿論、映画製作時に現在、一世を風靡しているビジネスの萌芽が生まれていたのは間違いない事ではあるでしょうが、そのコンセプトが映画の中にふんだんに取り入れられ、映画の主人公である植木等の手により実行されるのを映画の中で見ることはある意味、未来を予知しているようで気味が悪いほどでありました。リース業、M&A、テレアポ営業等々他にも様々な事業を植木等は映画の中で手掛けていました。また、「ギャンブル」についても同様で、当時、海外渡航がいまほど容易ではなかった時代に、現在では世界最大のカジノ市場になったマカオや当時も今もカジノのメッカであるラスベガスでロケを敢行し、カジノでクレージーキャッツのメンバーがプレイする場面を撮っているのは、映画が撮影されてから約 50 年ほどのちの日本のカジノの合法化への流れを予見していたのではないかと言えるほどです。ちなみ

にマカオのカジノが舞台となったのは1964年の「無責任遊侠伝」ラスベガスが舞台となったのは1967年の「クレージー黄金作戦」であります。当然のことながら「無責任遊侠伝」が撮影された1963年もしくは1964年はマカオは中国に返還されておらずマカオのカジノはアジアの一部のマーケットを相手にビジネスを行っていた非常にローカルなカジノでしかありませんでした。今ではジェットホイールが運航しているマカオの埠頭にしてみても、あまり舗装されていない「船着き場」でしかなく今のマカオからはとても想像できないほどのどかな場所であったようです。さすがに映画に携わったメンバーも現在のマカオの姿はとても予想する事は出来なかったでしょう。ラスベガスが舞台となった「クレージー黄金大作戦」はラスベガスのリビエラカジノホテルが主な舞台とはなりましたがその他にラスベガスのダウンタウン、ストリップも1966年、1967年当時の貴重な映像とともに登場しており、現在ではなかなか見ることが出来ない「オールドラスベガス」の貴重な映像資料としての役割も果たしているようにも思われます。何度もラスベガスに学会出張、調査・研究に訪れたことがあります。現在、ダウンタウン、ストリップに存在するカジノのある場所にかつてはどのようなカジノが存在していたかを映画を見ながら想像する事は大変に楽しいことであります。1960年代はマカオ、ラスベガスとも現在とは異なりカジノを管理、運営するという点において制度的には様々な不備があったわけですが、当然にことながら映画においてはそのような場面はあまり出てこず良質なエンターテインメント作品として楽しめるものとなっています。特に、「クレージー黄金大作戦」においてクレージーキャッツのメンバーがラスベガスのダウンタウンそしてストリップでテーマソングに合わせてダンスをし、パレードする姿は圧巻です。ただし、残念なことに、この映画の舞台となったリビエラホテルは今年、2015年5月に60年の歴史に幕を下ろしました。

写真. 現在のマカオ(2015年3月18日に佐々木が撮影)



たかがゲーム されどゲーム

電車の中でふと乗客を見渡すと、多くの人がスマートフォンを操作していることに気付かれた方も居るだろう。画面を指でタップしながら、ゲームをしている人も見られる。一昔前であれば、「いい年をした大人がゲームで遊んで」、と非難されそうなシーンである。このように、スマホ（や携帯電話）で遊ぶことのできるゲームは、「ゲームアプリ」と呼ばれ、一見するとひまつぶしのように受け取られることもある。しかしながら、こういったゲームが企業の業績を一気に立て直す起爆剤になることもありえる。本稿では、2015年5月現在もユーザー数を伸ばしている「モンスターストライク」を題材にして、一本のゲームアプリが企業の業績に与えるインパクト、およびゲームユーザーの特性を紹介するものである。

株式会社ミクシィによって運営されている「モンスターストライク」は、2013年9月からサービスが開始されている。後のデータに示されるように、2015年5月時点で、ユーザーが3000万人を超えたとされる人気ゲームアプリである。

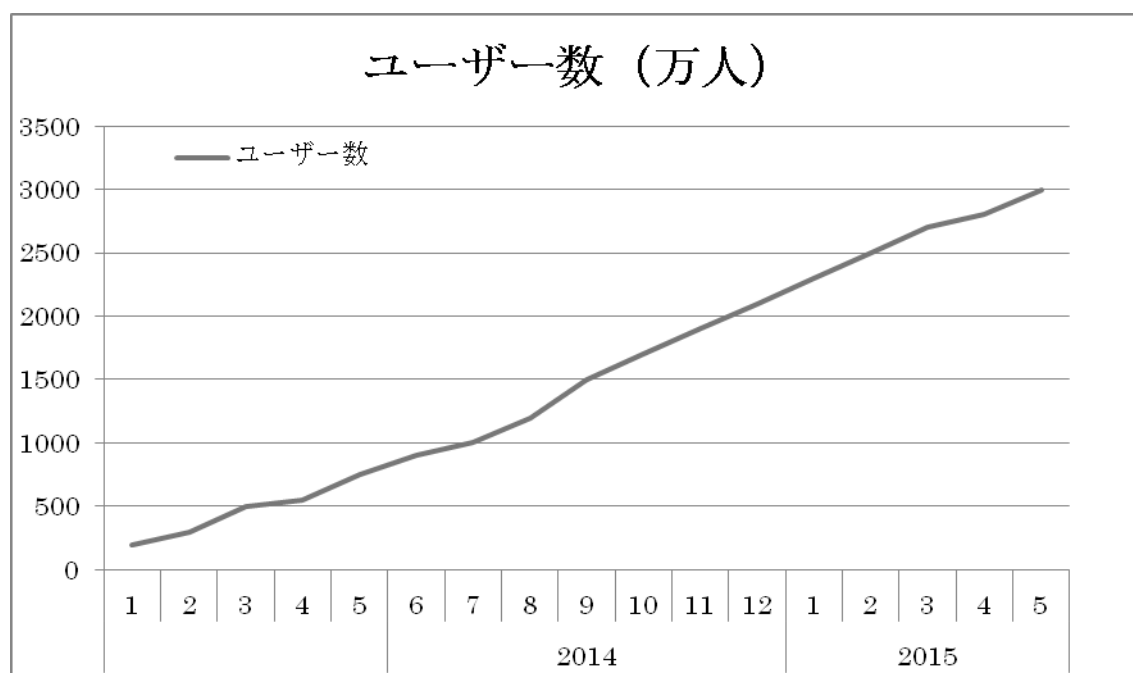


図1 モンスターストライクのユーザー数

ゲーム内容としては、自分の保有するキャラクターを使用して敵キャラクターを撃破する、というオーソドックスなスタイルであるが、自分のキャラクターをパチンコのように

敵にぶつける、あるいは他のユーザーと協力してプレイする、といった点が人気となっている。他のゲームアプリと同様に、基本プレイは無料、ガチャ（珍しいキャラクターを購入する可能性のあるクジ）を購入するためには、最低でも 500 円の課金が必要になる。ヘビーユーザーの中には、ゲームに熱中するあまり、ガチャを大量に購入する（基本的にくじ引きなので、自分の目当てのキャラクターを当てるために何度もチャレンジすることもある）ことで、数万円～100 万円を超える出費をした、と公言する者も居るほどである。

ここで、モンスターストライクのユーザー数を示したのが上記の図 1 である（本稿の図表は、全て株式会社ミクシィの公表する IR 情報に基づいて作成した）。発売開始から現時点まで、一年半以上にわたり、順調にユーザーが増加していることがわかる。このゲームによって、株式会社ミクシィの経営にどういった影響が及ぼされたのかを見てみよう（表 1、単位 100 万円）。

表 1 ミクシィの経営指標

年度	売上	経常利益	売上高経常利益率
2014	112, 918	52, 706	46. 7
2013	12, 155	263	2. 2
2012	12, 632	2, 629	20. 8
2011	13, 334	2, 107	15. 8
2010	13, 229	2, 984	22. 6

2013 年度までと比較し、2014 年度は売上、経常利益ともに急激に増加していることがわかる。それとともに、売上高に占める経常利益率も 46.7%と高い値を示している。このような高い利益率は、ゲーム内のアイテムやキャラクターを販売するビジネス（デジタルコンテンツ）においては、しばしば確認される現象である。販売する商品はデジタルデータであり、一般の消費財と異なり、追加生産することのコストが非常に低いためである。

四半期ごとに、同社の売上におけるモンスターストライクからの売上（M 売上）を示したのが表 2 である（単位 100 万円）。総売上に占める M 売上の割合は、同社の、モンスターストライクへの依存度を示すと解釈できるため、M 依存度（%）として示した。

表 2 四半期ごとの売上と依存度

2014 四半期	総売上	M 売上	M 依存度
1Q	12, 718	10, 049	79. 0
2Q	22, 236	19, 447	87. 5
3Q	33, 311	30, 528	91. 6
4Q	44, 653	42, 227	94. 6

M 依存度は徐々に高まっており、直近では同社の売上の 95% 近くを占めている。一本のゲームによってここまで経営に影響を及ぼすようになると、冒頭に述べたような、たかがゲームとして扱うことはできない。

ゲームアプリにおいて売上を伸ばすためには、①ユーザー数を増やし、課金に応じるユーザーの候補者を増やす ②課金に応じるユーザーの割合を増加させる ③すでに課金に応じているユーザーへの課金額を増やす といった選択肢がありえる。同社はどのような方策を採用しているのだろうか。そこで、ユーザー数の増大と、売上高の増大との関連を対比してみると、以下のことがわかってくる。

表 3 2014 年度 四半期ごとのユーザー一人当たり売上

1Q (2014 年 4-6 月)	1117 円
2Q (2014 年 7-8 月)	1296 円
3Q (2014 年 9-12 月)	1454 円
4Q (2015 年 1-3 月)	1564 円

株式会社ミクシィの公表した資料からは、ゲームユーザーのうち、課金に応じたユーザーの割合は明らかにされていない。しかしながら、ゲーム発売後の時間経過とともに、ユーザー一人当たり売上が増えている。このことは、単にユーザー数の増加だけで売上を伸ばすのではなく、むしろ課金ユーザー数の割合上昇、あるいは課金額の増加を進めていることを示している。わずか 1 年で企業の売上を 10 倍近くに伸ばし、経常利益は数十倍に増加させる。大ヒットするゲームの影響はこれほど大きく、「たかがゲーム、されどゲーム」といえるであろう。

ボードゲーム研究会に参加して

ボードゲーム研究会（Board Game Studies）は国際的なゲームの研究会である。1995年に第1回が開かれ、2001年からは毎年開かれている。2015年4月に第18回の研究会がスイスで開かれたので参加してきた。本稿はその記録である。

誘われたのは昨年の秋である。昨年よりフランスの研究家、ミシェル・ブタン氏と交流があるのだが、研究会に来ないか、もし来るのであれば嬉しいとの誘いがあった。ちなみに過去の研究会の記録を見ると、毎年会場を変え、例えば2014年はポルトガルで日程は4日間、研究会では一人30分の発表時間があった。ほどなく研究会の事務局から案内のメールが来た。2015年度はスイス、ラ・トゥール・ド・ペ（La Tour-de-Peilz）にあるスイスゲーム博物館で開かれるとのことであった。発表は義務ではなく聴講のみで参加することも可能なので、ひとまず聴講で参加することにした。



ネックは2つ。まず費用である。何しろスイスは世界有数の物価の高い国であり、さらにラ・トゥール・ド・ペはジュネーブ湖畔の高級リゾート地ということでホテルは軒なみ日本の一流温泉ホテル並みの金額（しかも食事なしで、である）なのである。いくつかのホテルが研究会割引で用意してある、と記載してあったのでそこにメールで問い合わせると、通常一泊3万円のところを研究会出席者は1万5千円に割引、のような金額提示であった。やはり…高い。そして、行くなら久々のヨーロッパである。ついでにあそこも行きたい、ここも行きたい、という思いがあったが予算の問題もある。悩んだ末にスイスのほかはパリーか所とし、それでも4月にして年間研究費の半分以上が吹っ飛ぶという大計画を敢行することとした。ちなみにもう一つのネックは英語力であるが、これは今更どうにもならないので当たって砕けろなのであった。



TGV リリア号

4月13日、関空発。直行便なのでパリまでは12時間。パリで一泊しラ・トゥール・ド・ペまではフランス新幹線TGVがスイスのローザンヌまで走っている。ローザンヌでローカル線に乗り換え約30分ほどでラ・トゥール・ド・ペに着く。人口1万人ほどの小さな街である。西はネスレ本社とチャールズ・チャップリンが余生を過ごしたことで知られるヴェヴェイ市、東はジャズ・フェスティバルやディー

プ・パープルの名曲”Smoke on the Water”で知られるモントルー市がある。昨今はインターネットのおかげで旅は非常に便利になっている。日本にいながら街並を見ることができ
るため、駅から博物館やホテルまでの道順もわかる。それどころか銀行やスーパーの位置
までも事前に把握することができた。ホテルに入るとフロントの若い女性から「タカハシ
さんね?」と言われて驚いた。が、それほど大きなホテルではないし東洋人は少ないだろ
うから大して驚くことではなかった。荷物を置いて一息。18 時からの前夜祭のため博物館
に向かった。



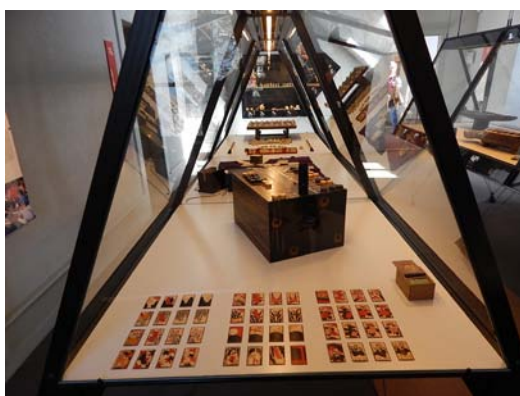
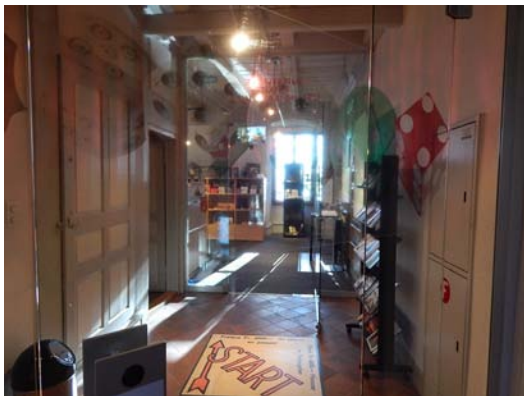
スイスゲーム博物館外観

スイスゲーム博物館はジュネーブ湖畔に立つ小さな古城を改装したもので外見は古城そ
のものだ。玩具の博物館はヨーロッパに何軒もあるがゲームに特化した博物館というのは
珍しい。世界でも有数の施設である。そう考えるとアミューズメント産業研究所の展示室
も世界有数である。一応。入ってみると中庭に人が集まっており、机が備えてあつて受付
ができているのが見えた。さっそく行って申し込んだ者である旨告げると、参加記念品と
いうことで重そうな布袋を渡された。以下、参加記念品である：「今研究会の発表要旨集、
以前の研究会の発表論文の入ったCD、博物館のロゴ入り布袋、紙製バインダー、館長執
筆のヨーロッパの宝くじの本（大きくて重い!）、カードゲーム2点、当地の観光パンフレ
ット数冊、当地の観光動画の入ったUSBメモリーとDVD、名札、ボールペン、スイス
チョコレート（もちろんネスレ製）、ミントキャンデー。」参加費は4日間で 200 スイスフ
ラン（約 26,000 円）だったが、この記念品のおかげで随分と安く感じられた。実際は3日
目のバスツアーや4日目の昼食も含まれており、かなり安かったと言える。

集まっている人間は皆楽しそうに話しているが、こちらは知り合いが一人もない。城
の写真を撮っていると一人の女性に話しかけられた。名札を見ればブタン夫人である。す
ぐに夫を呼んでくれ、ブタン氏と対面、一年ぐらい前からメールのやり取りをしているの
で、まったくの初対面と思えない。さっそくゲーム談義に花が咲く。

「では皆さん中に」というシェドラー館長の案内で博物館の中に。受付は2階。玄関ド
アの前、「START」のマス目のデザインのドアマットが粋だ。ぞろぞろと館内を見て行く。

博物館内は小さな部屋に区切られており様々なゲームがテーマ別に展示されている。チェスの部屋、古代のゲームの部屋、アジアのゲームの部屋、等々。アジアのゲームの部屋のショーケースには中国象棋、麻雀、百人一首、盤双六、花札が展示されている。ゲームのプレイルームやミュージアム・ショップもある。



スイスゲーム博物館内部

3階は企画展示室。「オートビュ城にあったゲーム展」という題の中世のゲームの展示と古代をテーマにしたゲームの展示があり、また別区画では世界の宝くじの展示が行われていた。最後に最も広い機械仕掛けのゲームの部屋に集まり非公式前夜祭。といっても飲



非公式前夜祭



ブタン夫妻と記念撮影

み物と乾きものだけの簡素なものである。館長の簡単な挨拶の後は自由歓談。2時間ほどでブタン夫妻がホテルに帰るというので私も外へ。出てみると、夜9時ぐらいだが夕方のように明るい。町はというと店はすべて閉まっておりコンビニなどは一軒もなく、もちろんラーメン屋も焼肉屋もスナックもないので、明るいものの実にひっそりとしているのである。ホテルの一階のバーが開いているくらいだが部屋に戻って明日の予習。

1日目。ホテルにも朝食はあるのだが、コーヒーとパンだけの簡素なもので2,000円位という観光地価格なのでホテルの外へ。5分ぐらいのところにあるスーパーマーケットでサンドイッチやらビスケットやらヨーグルトやらを買い込みホテルに戻る。ありがたいことにこのホテルにはウォーターサーバーが置かれていて冷水と熱湯が自由。水道の水が飲めない海外でこれはありがたい。さらに部屋にはインスタントコーヒーと紅茶のティーバッグが置かれているので部屋で熱いお茶が飲める。

朝食を済ませて博物館へ。9時から18時まで研究発表の連続である。といっても休憩も



発表会場

長い。1日目は9時から10時まで発表が2本、10時半まで休憩。10時半から11時半までまた発表が2本、11時半から12時まで質疑応答。これは午前中の4本に対しての質問で順番は関係なく4人の発表者のうち誰に質問しても良い。通常30分の研究発表というと25分発表で5分質疑応答という感じだが、これはうまい方法だと思った。また発表は主催者によってジャンル別にまとめられている。今回は1日目が「現代と今日のゲーム」、2日目の午前中は「インド以东」、午後が「チェス史」と「ゲームと数学」。3日目は「古代のゲーム」、4日目は「理論と教育」となっている。ローマやインドの古代遺跡に見られるゲームから、昨今のドイツゲームやAIによるゲームの解析まで、ゲームに関する幅広い研究発表会なのである。研究発表の会場の外の部屋は休憩用ロビーとなっており、コーヒー、紅茶、ミネラルウォーター、オレンジジュース、パン、ビスケット、パイ、フルーツ、チョコレートなどが飲み食べ放題となっている。

12時から13時まで昼食休憩。外へ食べに行く者も何人かいたが、多くは博物館内に併設



ロビー

されているレストラン・ドミノへ。メニューは定食のみで最低でも 17 スイスフラン(約 2,200 円)、食後のコーヒーも入れると 23 スイスフラン (約 3,000 円) と割高なのはスイスで博物館となればいたしかたないだろう。

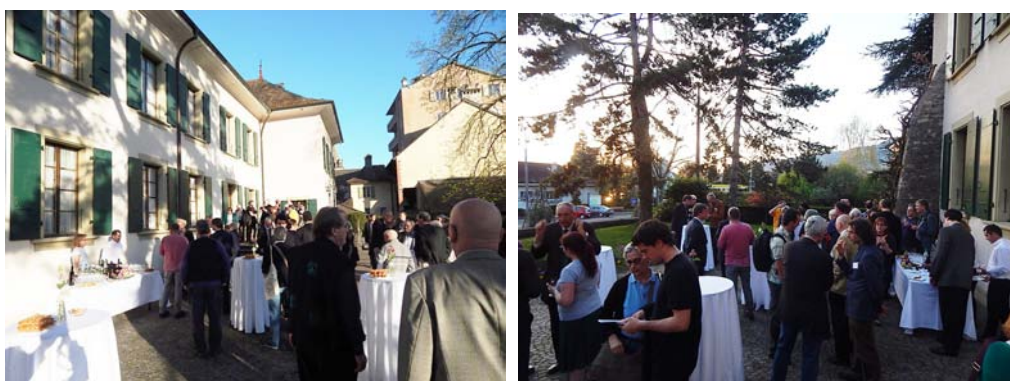


レストラン・ドミノ

午後も似たようなスケジュールで、午後 6 時まで発表 4 本、休憩、発表 4 本で終了。休憩時間を利用して博物館内を散策していると、突然「こんにちは」と日本語で声を掛けられた。博物館員のチヅル・ランベレーさん。日本からスイスに渡り三十数年とのこと。参加者に日本人名があったので、事前に私のことをネットで検索していたとか。嬉しいやら、恥ずかしいやら。

1 日目の夜は市主催の歓迎会。歩いて数分の古風な施設に移動。歓迎会といっても、その中庭で立食パーティーがあるだけである。最初に市長さんの挨拶があったが、ポロシャツ姿の色黒おじさんでとても市長には見えない(失礼)。おつまみはパン+パイ+ナッツという、少し寂しいものだったが、とにかく皆話好きだ。暗くなるまで延々と懇談は続いた。

2 日目も 1 日目同様 12 本の研究発表があり、この日の晩は 20 時から隣のモントルー市で講演付き夕食会。会場はカジノ・バリエール。ディープ・パープルの "Smoke on the



市主催歓迎会

Water”で焼け落ちたカジノハウスと歌われている施設である。夕食会の後は自由解散だが、カジノの中にロックグループ、クイーンの博物館があるので見学しようということで、そろそろと連れ立っていく。ミニ博物館と言いながら、楽器、衣装、小道具の展示があるほか、スタジオの再現などもあってなかなかの見応え。



カジノ・バリエール



クイーン・ミュージアム

見終わるとすでに 23 時近い。カジノには入らずそのまま帰路に。往復は路線バスで 30 分ほどなのだが、午前 0 時台まで走っているうえに、ホテルでもらう観光カードを持っていれば無料で乗車できるのがありがたい。

3 日目は朝 8 時に博物館前からバスに乗り、50km ほど離れたフリブール地区のフリブール大学に会場を移す。この日は発表者が多いためか持ち時間は一人 20 分。昼食を挟んで 10 件の研究発表を聞き午後 3 時に出発。10 分ほど離れたバロン地区のローマ時代博物館に向かう。ここではスイスゲーム博物館と共催でローマ時代のゲーム展という企画展



博物館前からバスに乗車



フリブール大学での発表会場

を開催しているのでその見学である。

ローマ時代博物館はそれほど大きな博物館ではなかった。1階はポンペイ遺跡の家の復元やモザイク床や壁の展示があり、2階にはローマ時代のゲームが展示とともに実際にプレイできるように机と椅子が設置されていた。遊べるゲームの横には遊び方が掲示されていたが、さすがスイスでドイツ語とフランス語の2か国語で掲示されていた。



ローマ時代博物館外観



ローマ時代博物館2階

30分ほど遊んだところでカフェテリアに移動してお茶。そしてバスに乗り博物館に帰還。戻ってきたのは18時半ぐらいだが、この日は19時からみんなでゲームをするということになっており一旦解散となった。私はホテルが博物館から2、3分のところなので戻って荷物を整理し、7時少し前に博物館に行ってみると、メンバーはほとんど集まっておらず博物館のスタッフがゲームルームでゲームを机の上に広げていた。7時からのゲームの時間というのは全員でゲームをするのではなく、ゲームルームにあるゲームを適当に遊ぶ時間なのであった。3人集まったので館長とドイツゲームを一つプレイ。一時間ほどで終わると、いつの間にか20人近く集まっており、あちこちでゲームが遊ばれていた。

最終4日目は研究発表4本の午前中のみで終了。12時からレストラン・ドミノでお別れ昼食会。聴講のみの出席者も多かったが、皆日本のゲームにも詳しい。デンマークからの参加者は地元で囲碁をやっているといい、フランスの老婦人は花札を知っているという。日本から持参したアミューズメント産業研究所のパンフレットのうんすんかるたの写真を見てその老婦人が「あら、ハナフダね」と言うと、その隣の老婦人が「違うわよ。これは

ウンスンカルタよ」と指摘した。ボードゲーム研究会恐るべし、である。

午後には近くの博物館へのバスツアーが用意されていたのだが、これはパスして博物館を後にした。



レストラン・ドミノ



お別れ昼食会

日本へ帰ると、早速参加者からのメールがいくつか入っていた。話をしている中で、そのゲームの資料なら持っているから後で送るよ、というのを送ってくれていたのである。

今回の研究会に参加し、世界のゲーム研究の現状に触れることができた。日本ではこういった情報がほとんど入らないため、今回の参加は非常に有意義であった。また、考古学、歴史学、文学、数学、情報工学、文化人類学など様々な分野の研究者が一堂に会することができるのも、ゲームというものの幅の広さを感じさせる。残念ながら日本にはこのような場がない。レベルを上げ、いつか研究会の会場を日本にしてみたいものである。

カンウォンランドカジノのパラドクス

最近、マスコミから韓国におけるカジノ産業の現況についてインタビューの依頼が増えた。今年の通常国会で IR 推進法が審議されるためだ。同法案の核心はカジノ合法化である。韓国のカジノ産業は 47 年前の 1968 年に合法化された。日本と類似した文化を持っているので参考になる。快くインタビューに応じた。が、カジノ合法化を進めて来た社会状況が日本とは全然異なるので単純比較しないように何度も頼んだ。



質問の中に「韓国 IR」という用語がでたのでカンウォンランドカジノ（江原道所在）の話だろうと分かった。話題の「シンガポール IR」がモデルになったからだ。実は、韓国には「IR の概念」を持つ複合形態の運営体がなく、ギャンブル施設の単純形態から IR 形態へ転換を求めている段階である。2010 年合法化した「シンガポール IR」とはプロセスにも差があり韓国での本格的な IR は 2018 年半ばインチョン空港の付近地域で見ることが出来る。それも外国人専用カジノなので「シンガポール IR」と「ジャパン IR」の形態が異なる。

『現在 17 のカジノがある中で、カンウォンランドカジノのみ韓国民が自由に利用できます。閉鎖地域の経済活性化のための特別法によって創られ「ジャパン IR」の趣旨と似ていますが、「国際競争力の強化」とは遠く、推進する主体も異なります。日本の場合、市民が中心となって長年にかけて願望した結果ですが、韓国の場合は中央政府の主導により合法化され綿密な検討もなく「時限法」で制定されたのです。今は 2025 年まで延長され、10 年余が残った状態でサバイバル策として IR 形態への転換を模索しています。』

根本的に推進背景が異なるため、カンウォンランドカジノで起きた事例は場合によっては視聴者にカジノ産業について否定的に認識される恐れがあると思い、社会的背景も説明した。



『1990 年半ば、閉鎖する地域の住民を説得するためのツールがカジノしか無かったので十分な公聴会も開かず一方的な措置でありました。初期のカンウォンランドカジノはギャンブル施設が全部で、IR という用語も無かった時でした。こうした政治的な決断によって合法化されたのでマスコミはこのカジノで起きる出来事の全部をトップ記事として扱い国民だれもが話題にして知っていました。』

カンウォンランドカジノが韓国社会に及ぼした影響は強かったです。』

続いて、韓国人のギャンブルに対する認識について話をした。

『1980年代に遡ると、「ギャンブル共和国」という用語が流行していました。日本でも有名な朴正熙（パク・チョンヒ）大統領の暗殺事件に続いて全斗煥（チョン・ドゥファン）大統領の新政権が誕生しますが、直ぐにも国民の政治的関心を薄くするための愚民政策を取ります。1982年プロ野球が始まり、夜間通行禁止令が解除されます。1950年の韓国戦争以後国から勤勉を強要された国民にとって、予期しなかった「余暇時間」。人々は何をするか戸惑ったので、当時は「花札遊び」が唯一の娯楽であり、「大統領ゴーストストップ」というルールが大人気でした。このゲームを知らなかったら「北朝鮮のスパイ」と呼ばれる程でいわゆる「ゴーストストップ文化」とも表現されました。しかし、こうした文化は90年代半ばにカジノが合法化されてから存在感が薄れてきます。』

カジノの出現は「花札遊び」の層にとって魅力的な新しい娯楽形態だったのであろう。近年はさらに、スマートフォンで出来るギャンブルの種類も多くなっている。この流れで、重要なことはカジノを見る目がこれまでと異なってきたことである。今や、カンウォンランドカジノで起きる出来事は人々にとって悪い印象もなく気軽にカンウォンランドカジノを訪れている。カジノは大衆娯楽、観光資源として評価され、最近では「第2のカンウォンランドカジノ」についての世論も現われている。

カンウォンランドカジノは今年でオープン16周年になる。確かに税収増加や雇用増大、そして地域経済の活性化に多くの好影響を与えたのにもかかわらず、マスコミ側はギャンブル依存や家庭破綻、自殺などの社会的問題に焦点を合わせている。しかし、16年間オペレーター側が改善した努力について認める必要があると思って「カンウォンランドカジノのパラドクス」として述べ続けた。

『長期的な観点でカンウォンランドカジノを評価すべきでしょう。



韓国では同カジノがオープンして

からようやくギャンブル産業からの弊害が分かり、社会的に対処するシステムを検討し始めたのです。国家が前面に出て「ギャンブル産業管理監督委員会」に関する法律を立案し、総理が総括する組織が出来て研究活動を行っています。さらに、「韓国賭博問題管理センター」を設立し全国的にギャンブル依存の予防や治療に力を入れています。最近、テレビなどで「カジノ産業の明暗」という言葉をよく耳にしますが、視聴者にカジノの否定的なイメージを与えるのではないかと思います。韓国の事例からみれば暗いところに光を当てればより明るくなることでしょう。何でも始めは一時的にトラブルが発生します。しかもギャンブル依存の問題は前からありカジノの存在によって潜在層が確認できたとしたらそれも合法化の成果でしょう。韓国では以前と比べギャンブル依存の問題が顕著に低減していることが確認されました。日本でもカジノ合法化を通してギャンブル依存の予防や治療対策が作られると思います。カジノ産業が社会にいい影響を与えたと思う時が直ぐ来るでしょう。』

マスコミが韓国カジノ産業の現況を取材する中で、カンウォンランドカジノから否定的

な事例を探すことはないと言ったが、視聴者にカジノの誤った認識を与えることだけは避けたかった。

『日本でカジノができればカンウォンランドカジノによる社会現象と似たような事は起きるでしょうが、それは憂慮するほどではないと思います。全国に散在しているパチンコホールやゲームセンターの存在がそれでしょう。日本社会にはギャンブル性の娯楽に免疫を持っているので新生カジノ産業にも成熟した認識を見せると思います。さらに、先行国の多様な事例を学習し発展させればジャパンスタイルの IR は容易に成立するでしょう。』



最後に、カンウォンランドカジノが努力して来た例を挙げてインタビューを終えた。

『カジノホールに「3無」と言う用語がありますが、時計・窓・鏡のことで、しかし、カンウォンランドカジノには置いています。ゲーム中は禁煙でホール内での飲酒も禁止されています。入場する際に徹底的にアルコール測定し、一滴でも飲んでいたら入れません。休憩時間も午前6時から午前10時までを設定してコントロールしています。入場日数も月15日が限度、地域住民は月1回のみ許可されています。「世界で一番厳しいカジノ」でしょう。』

今、カンウォンランドカジノはIR形態へ変わりつつある。社名も「HIGH1リゾート」に変更し、2013年には空間の拡大とゲーム機器の増加によって初期のような「ギャンブラーの街」の様子は全然なく、あちらこちらにファミリー層や中国人観光客が見られるリゾートになっている。



3年後の「2018年ピョンチャン冬季オリンピック」はカンウォンランドカジノから1時間程度の移動時間である。現在、ソウル駅からピョンチャンまで「KTX（高速電鉄）」が建設中で1時間しかかからない。これでカンウォンランドカジノもオープン20年でようやく過去の劣悪な環境を払拭し山岳リゾート地のIRとしてイメージを構築していくと思われる。今後の日本における新生カジノ産業はこうしたカンウォンランドカジノから教訓を得るべきであろう。

ブラックジャックの新たな進化形と新しいサイドベット

I. ブラックジャックの新たな進化形—ブラックジャック・スイッチ

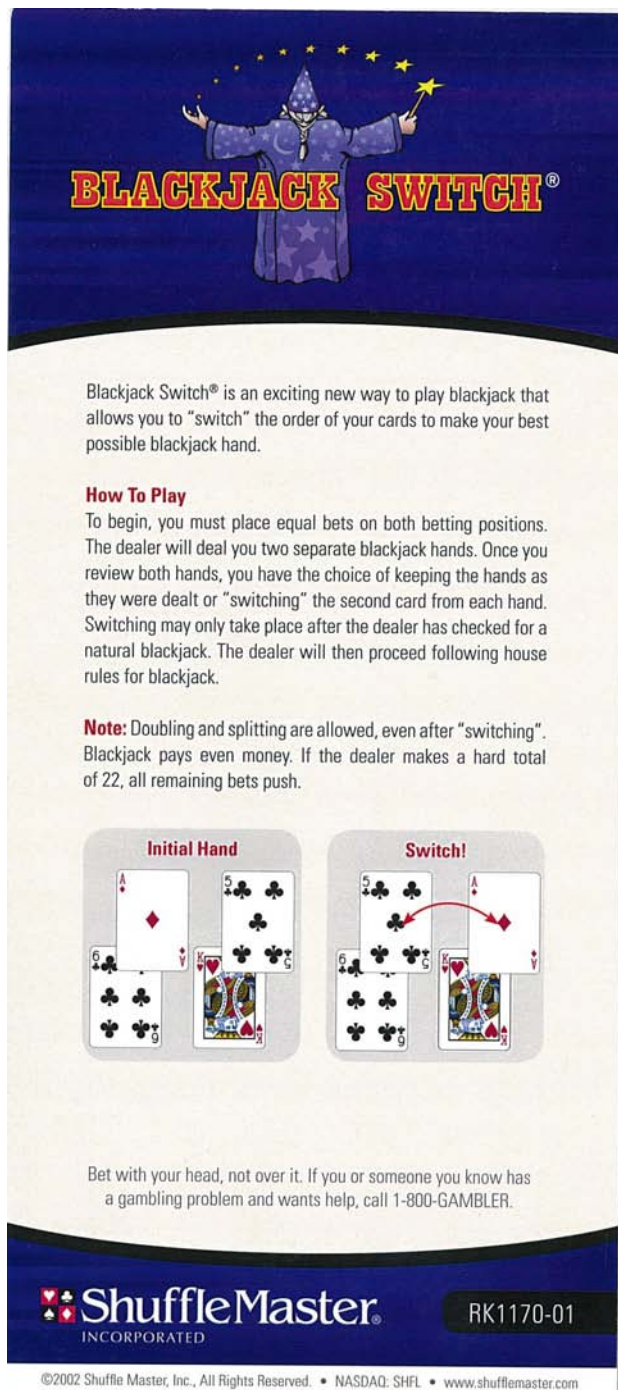
カジノのテーブルゲームにおいて、バカラやルーレットと並んで最も人気のあるゲームの一つがブラックジャックであることは異論がないであろうと思われる。何しろ他のゲームに比べてハウスエッジが低く、ベーシックストラテジー（以降 BS と記す）と呼ばれる「正しいプレー」をすればハウスエッジがほぼ 0 に近づく唯一のゲームである。過去にもカードカウンティングと呼ばれる技術を駆使して大金を得た大学生の話を描いた映画が公開されたのでご覧になられた方も多いと思う。

カジノ側もそのことは十分承知で、大規模な IR カジノではカウンティングをしている客はお引き取り願ってもいい、すなわちカジノに出入り禁止にするという対策を取っている場所も多く、それだけカジノ側にとってリスクのあるゲームである。しかし、カジノ側が負けるリスクがあるゲームであるからこそ、「このゲームなら勝てる！」と思ってプレーする客が多いのも事実であるし、大半の客（私がプレーした経験に基づいて言うなら 9 割以上）の客は「BS に従っている真似をしている客」か「自分の BS を持っていると思いこんでいるだけ」の客、もしくは「BS なんか考えたこともなく勝手にプレーする客」であり、実はカジノ側にとってこれほど美味しいゲームもないという側面もあるのが実情である。

そのブラックジャックであるが、去年以来人気を博しているのが新たな進化形と見られる「ブラックジャック・スイッチ」というゲームである。筆者が初めてこのルールテーブルを見たのは 2014 年 3 月で、場所はサンディエゴ郊外の巨大なインディアンカジノとして知られる Pechanga Casino であった。今回は実際にプレーした体験をもとに紹介したいと思う。

このブラックジャックの名前は「Blackjack Switch」というもので、ShuffleMaster 社が権利を持っている。アイデアはシンプルなもので、予めブラックジャック 2 ハンド分のベットをプレースし、実際に配られた 2 ハンドのブラックジャックをプレーするのであるが、ここで名前の通り、2 つのハンドのカードの 2 枚目（後で配られたカード）同士を交換しても良いというのがルールである。これだけではいまいち伝わらないと思われるので、実際にテーブルに置いてあったルールカードをご覧頂きたい。

図 1 Blackjack Switch のルールカード



このゲームのミソはいろいろあるが、以下の3点が大きなウェイトを占めていると考えられる。

- ①交換後のダブル・ダウンやスプリットが認められている
- ②ブラックジャックの払い戻しがイーブンマネーと呼ばれる等倍である（通常は1.5倍）
- ③親の手が22になると引き分けになる（通常は当たり前であるが親の負け）

ただでさえハウスエッジがないに等しいブラックジャックで自分の手を交換してより有利になるので、それに対抗して組み込まれているルールが②と③であると考えるのが一般的である。この場合のハウスエッジについては数学者とコンピューターを駆使する必要があるので分からないが、筆者がプレーして受けたイメージとしては通常のブラックジャックよりも多少分が悪い感触だった。特に③の「親が 22 で引き分け」というのがかなり効いており、勝ったと思って手が親の 22 で引き分けにされるというのが何回かあった。ただゲームとしては良く出来ており、客にヒット／ステイ／ダブル・ダウンなどの選択しか与えられていない通常のブラックジャックに比べると客のアクションの自由度が増しているのだから「自分がゲームをコントロール出来る」という錯覚を与えることに成功している。これは新しいゲームが人気を得られるかどうかという観点においては重要なポイントであり、他のカジノにも広まっているのも頷ける。

ちなみにこのブラックジャック・スイッチについて解説している英語の本やウェブサイトも多数あり、それらにオッズやブラックジャック・スイッチ BS も掲載されている場合が多いのでプレーされる場合は参考にしてもいいだろう。

II. ブラックジャックの新しいサイドベット―「2 1 + 3」

カジノのテーブルゲームに於いて、ブラックジャックに限らずハウスエッジを高くする方法として一番早いのが「サイドベット」を賭けさせることである。有名なものではバカラの「Tie」ベット、パイガオポーカーの「Dragon Bonus」ベットや 3 カードポーカーの「Pair Plus」ベットなどがある。ブラックジャックは他のテーブルゲームに比べるとサイドベットの要素が少なく、これまでは「Royal Match」や「Pair Square」、「Over/Under 13」というサイドベットが主なものであった。「Royal Match」は最初に配られた 2 枚が同じスート（例えばスペードの 5 とスペードの 7）であれば払い戻しが受けられ（これを「Easy Match」と呼ぶ）、それがスーテッドの K か Q であれば（これが「Royal Match」と呼ばれる）大当たりになるというものである。「Pair Square」は最初に配られた 2 枚がペア（例えばハートの 8 とクラブの 8）であれば払い戻しが受けられ（これを「Non-suited Pair」と呼ぶ）、それが「Suited Pair」であれば多めの払い戻しがあるというもので、私も色々な場所で見ただけである。「Over/Under 13」は最初に配られた 2 枚の合計が 13 より上か下かを当てるというものである（ちなみに「Over 13」のほうがだいぶ分が良い）。これらはカジノによって「Perfect Match」や「Pair Bonus」といった似ている他の名前などで呼ばれていることもあるが、原理は同じである。これらのサイドベットは余りにも払い戻しの倍率が悪いので私自身はとて賭ける気にはならなかったし、実際賭けているのは何も考えていない素人プレーヤーか、敢え

て言わないがやたらバカラの「Tie」に賭けたがる一部の国の人たちぐらいであった。しかし最近登場した新しいサイドベットである「2 1 + 3」というルールはこれまでにない形のサイドベットであった。ここではこの「2 1 + 3」について紹介したいと思う。

この新しいルールのサイドベットに出会ったのは2015年3月のことで、場所はデラウェア州のDover Downs Hotel & Casinoとメリーランド州ボルティモアのHorseshoe Baltimoreであった。異なる2つの州で同時にお目にかかったので、他の州でも順次普及していると考えられる。このサイドベットのアイデアは極めてシンプルなもので、「最初に配られた2枚とディーラーのフェイスクードで3カードポーカーの役を作る」というものである。つまり客の2枚とディーラーのフェイスクードの3枚でフラッシュ・ストレート・スリーカード・ストレートフラッシュが完成するとサイドベットの払い戻しが受けられる。

ただし、この払い戻しについても注意が必要で、最初に行ったDover Downs Hotel & Casinoではどの役が完成しても一律10倍の払い戻しだったのに対し、Horseshoe Baltimoreでは役によって払い戻しの倍率が異なっていた。下にHorseshoe Baltimoreでの払い戻し倍率と、3カードポーカーにおいてそれぞれの役が出る確率を役別に示す。

図2 役と払い戻しオッズ

出目	払い戻しオッズ Dover Downs Hotel & Casino	払い戻しオッズ Horseshoe Baltimore	3カードポーカー での確率
フラッシュ (Flush)	10倍 (Pays 9 to 1)	6倍 (Pays 5 to 1)	4.96%
ストレート (Straight)	10倍 (Pays 9 to 1)	11倍 (Pays 10 to 1)	3.26%
スリーカード (3 of a kind)	10倍 (Pays 9 to 1)	21倍 (Pays 20 to 1)	0.24%
ストレートフラッシュ (Straight flush)	10倍 (Pays 9 to 1)	31倍 (Pays 30 to 1)	0.22%

この払い戻しオッズを見ると、一見ストレートとスリーカードの払い戻し倍率が多いHorseshoe Baltimoreの方が分が良いように思えるが、実はほとんどの役はフラッシュなので、一律10倍の払い戻しがあるDover Downsの方がサイドベットとしては客にとって美味しい仕組みになっている。また、Dover Downsでは「TOP 3」という2段階目のサイドベットまであり、いかにして客にサイドベットをさせるかの苦労の跡がうかがえる。

図3 21+3とTOP3のルールカード



TOP 3 is a second optional proposition wager with 21+3, where you can receive large payouts on a three of a kind, a straight flush, and three of a kind suited.

Like 21+3 bet, the TOP 3 is based on your two initial cards plus the dealers card.

Players must make the standard 21+3 wager in order to be eligible to make the Top 3 wager.

Winning hands of:

- Three of a Kind Suited
- Straight Flush
- Three of a Kind

(See posted payable for payouts and minimum/maximum betting limits. TOP 3, just like 21+3, has no effect on your Main Blackjack bet.)

First 2 Player Cards and Dealer Up Card make a 3-Card Hand

TOP 3

Wins

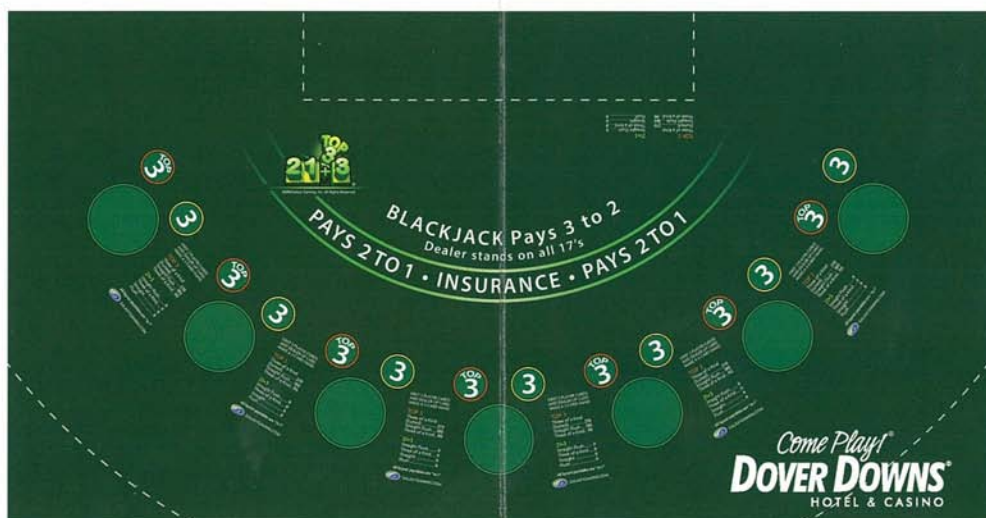
ODDS To 1

Three of a Kind (suited)	270
Straight Flush.....	180
Three of a Kind	90

21+3

Straight Flush	9
Three of a Kind	9
Straight	9
Flush.....	9

All layout paytables are "to 1"



これからもあの手この手で客に余分に賭けさせるために様々なサイドベットが編み出されて行くのは間違いないだろうが、この「21+3」のような画期的なサイドベットはなかなか生まれないと考えられる。アメリカのカジノでは普及が進んでいると聞いているのでアメリカのカジノに行く機会があればブラックジャックだけではなく、ブラックジャック・スイッチや「21+3」などの色々なサイドベットにもチャレンジするのはいかがでしょうか？

執筆者紹介

美原 融	大阪商業大学総合経営学部教授 大阪商業大学アミューズメント産業研究所所長
佐々木 一彰	日本大学経済学部専任講師
松村 政樹	大阪商業大学総合経営学部教授 アミューズメント産業研究所副所長
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
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
谷岡 辰郎	学校法人谷岡学園法人本部長補佐 大阪商業大学総合経営学部助教授

『IR＊ゲーミング学会ニューズレター』No.30

2015 年 7 月 10 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