

Title	スポーツを対象とする違法賭博：ブックイング・ビジネスの現状および合法化への問題点
Sub Title	Illegal sports betting : today's bookie business and future issues for legalization
Author	谷岡, 一郎(Tanioka, Ichiro)
Publisher	慶應義塾大学法学研究会
Publication year	2011
Jtitle	法學研究：法律・政治・社会 (Journal of law, politics, and sociology). Vol.84, No.9 (2011. 9) ,p.517- 543
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	宮澤浩一先生追悼論文集 論説
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00224504-20110928-0517

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

スポーツを対象とする違法賭博

——ブックキング・ビジネスの現状および合法化への問題点——

谷 岡 一 郎

- 一 序論
- 二 ブックキング・ビジネス
- 三 オンライン・ゲーミングと法
- 四 ハンデイとオッズ——ネヴァアダ州のブック・メイキング——
- 五 法律上の問題点
- 六 日本人とギャンブル行政

一 序論

平成二二（二〇一〇）年から翌二三（二〇一一）年にかけて、大相撲界で二つの大事件が起こったことをご記憶の方もおられよう。ひとつは刑事事件となり、他方も少なくとも（二〇一一年現在）、民事訴訟が提起される結果となっている。

ひとつは現役の幕内力士、琴光喜や、大嶽親方（現役時代は貴闘力というシコ名）が、プロ野球賭博に関与していた（賭けていた）ことが発覚し、それを元に仲介役の元力士から金銭をゆすられていた事件である。背後に組織暴力団の関与が認められ、かなりの大金が動いていたこともあって、前記二人を含め数名が廃業する結果となった事例である。

もうひとつは、今述べた野球賭博事件を捜査していた警察側が、意図的にマスコミにリークしたとされる資料（携帯のメール記録）が発端だった。現役関取のメール記録の中に、明白に八百長行為を示すやり取りが存在したことによる。平成二三年春場所（大阪）が、正式開催されなかった契機ともなった事件である。

この警察のリークが適切な行為であったか否かは、本論に無関係のように思われるかもしれないが、実は関係がある。それは「相撲の八百長自体は犯罪ではない」という事実によって、関係者からの被害届でもない限り、警察が「それ以上の捜査をする根拠が存在しなかった」という点である。これは本論における重要なポイントであるため、のちにもう少し詳しく述べることにするが、とりあえず先に進むことにしよう。

大相撲をめぐる二つの事案のうち、前者は刑事事件として取り扱われたにも拘らず、それほど大きな事案とはみなされていない。逆に後者の事件の方がはるかに耳目を集め、そして社会的にも経済的にも、より大きな影響があるように思える。本論文は、これら相撲をめぐる事案に示唆されるように、スポーツを対象とする賭博行為（ギャンブリング）の現状と手口、これからあるべき姿などについて、筆者なりの分析を加えることを主目的とする。

スポーツとギャンブル

ご存知のように、我国日本においてもスポーツとギャンブルとは、もとより無関係ではない。公営競技として

特別法によって、刑法上の違法性が阻却されている種目として、すでに競馬、競輪（自転車）、競艇（モーターボート）、オートレース（モーターバイク）が存在しているが、これらはスポーツの種目とみなすこともできる。特に自転車の競走などは、オリンピックの種目（「ケイリン」）にも採用されているほどで、わかりやすく言えば日本では、オリンピックの種目らしきものを「正式な賭けの対象」としているとも考えられるわけである。むしろ競輪ができたあとから、オリンピックの種目に採用されたのが事実としても。俗に「サッカーくじ」とか「Toto」と呼ばれている「スポーツ振興くじ」は、公営競技より半世紀も新しい種目であるが、サッカー（Jリーグ）の試合結果によって勝敗が決することから、当然であるがスポーツと密接に関係している。

通常、我々一般人がプレイするスポーツとて、賭けの対象となることがある。俗にゴルフの「握り」と呼ばれる行為などがその代表であるが、たとえば一打につき五〇〇〇円とか一〇〇〇円の現金を賭けたり、ショート・ホールでグリーンに乗るか否かとか、どちらがピンに近いかなどを競うケースである。主観的には罪の無い行為であるが、日本の法律では違法行為と定義されるはずである。

社会的に問題とされるのは、組織暴力団が関与する、プロも含めた一般スポーツに対する賭け事であろう。時々、新聞記事などで目にするが、高校野球、プロ野球、大相撲などを媒体とするものが中心で、その多くはオッズ（倍率）やハンディによって実力や人気の差を調整する形態のものである。たとえば一九九八年八月二一日の産経新聞には、岡山県と奈良県で組織暴力団が胴元となって、夏の高校野球に対する賭けを募り、かなりの利益（奈良県のケースでは毎月一五〇〇万円の利益）をあげていた事件が見られる。組織暴力団が関わる事案は、金額が大きく、広範囲であることが特徴である。

二 ブッキング・ビジネス

(一) イギリスのブックー

イギリスは、伝統的にスポーツに対する賭け事(ギャンブル)が盛んで、法的にも寛容な国である。ただし成文で合法化されたのは、のちに述べるアメリカのネヴァダ州よりかなり遅く、一九六〇年代になってからのことである。

それまでの期間は成文ではなかったものの、実体的にスポーツの賭けは、法で取り締まるものとはみなされていなかったようだ。たとえば英国の国会では、一八四四年にすでに「個人同士が自分の金を賭けることに関して、法が関与する必要はない。国会や法廷費用の無駄である」との意見が提出され、一九三六年七月には当時のポールドウイン首相が、次のように報告を行なっている。「われわれは法規制でギャンブルをやめさせることはできない。人間の本能的行為をやめさせる方法は何人にも見つけることはできないのである」と(G. Sharp, 1995による)。

イギリスにおける一九六〇年の法律(一九六八年により整備された形となる)は、「Betting & Gaming Bill」であるが、かつて美濃部東京都知事の時代に、その母体であった日本社会党有志によって編纂された『公営競技の現状と問題点』(一九七七)の中で紹介されている。それによると、当時のイギリスのバトラー内相(王室委員会の長に指名されていた)は、ギャンブル解禁法案の趣旨を国会に対し、次のように説明したとのことである。曰く、「王室委員会は三年半にわたる審議の結果、ギャンブルは、コントロールすべきであるが、禁ずべきではないという結論に達した。国家は社会的に問題とならない限り、一般国民の楽しみを阻害してはならない。(中略)禁止したために犯罪を生むものである。(中略)ギャンブルは適正な範囲で行なわれる限り、人の性格や家庭およ

び社会一般に対して大きな害毒を流すものとは考えられない」(前掲書〔一九七七〕pp.一〇〇—一〇一より。傍線は谷岡による)。

この一九六〇年の法律によつて、多くの業者——大手もあれば、個人的なブック・メイカーも混在していたが、合法とは言えないまでも事実上黙認されていた業者——が各地方に現れ、合法的店として営業を始めた。しかしその数は、時代が進むにつれ徐々に減少した。つまり競争により淘汰が起こったのである。たとえば、マンチェスター大学のロジャー・マンテイング教授(一九九六)によると、ピークの一九六八年当時に営業していたブック・メイカーは一万五七八二軒であったが、一五年後の一九八三年には半分以下の七二九一軒になったという。客からぼったくる店が減り、価格とサービスの競争で勝った店が残るのは、少なくとも客にとって悪いことではないと考えるべきであろう。

イギリスのブックキング・ビジネスの特徴は、賭けの対象が純粹なスポーツとは限らない点である。自国のプロ・スポーツに賭けるギャンブルが中心であることはその通りであるが、他国のスポーツ(アメリカのマスターズやスーパー・ボウルなど)やアマチュア・スポーツ(ワールド・カップやオリンピックなど)に加え、スポーツ以外のイベント(たとえば、アカデミー賞の結果やチェスの名人戦)などもポピュラーだ。さらに、個人的な賭けの申し出(たとえば「今、お腹の中にいる子供が、イートン校に現役で入学する」に一〇〇ポンド賭けたいという申し出)を受け付けることもあり、早い話が「何でもあり」の世界である。個人的な申し出に対し、ブックキーがオッズ(賭け率・たとえば一〇〇ポンドの賭金に対し五〇〇ポンド支払う五対一のオッズ)を提示し、合意に至れば賭けが成立する。

(二) ネヴァダ州

一九三一年三月一九日、総括的ギャンブル合法化法案 (General Gambling Law) がネヴァダ州議会を通過した。現在も有効なこの法律によって、ネヴァダ州はアメリカ合衆国の中で唯一、カジノ・ゲーム、ポーカー、スロット・マシン、その他多くのギャンブリング・アイテムを合法的に提供およびプレイできる州となった。この独占的地位は、ニュージャージー州のアトランティック・シティで、カジノ合法化法案が通過する一九七六年 (最初のカジノは一九七八年スタート) まで続くのである。

スポーツを対象とする賭け、いわゆるスポーツ・ブックイングもこの時に合法化されているが、当時は競馬の人氣が高かったようだ。東海岸から送られてきたマフィア・メンバーたちがまず着手したのは、全米のレース・トラックの賭け率や結果を迅速に送るシステムの構築であった (J. P. Jones, 1973 より)。

フットボールや野球の結果に賭けることは、二〇世紀の早い時期より (特に東海岸を中心として) 盛んで、ニューヨークには数百軒の非合法の賭け屋 (イリーガル・ブックー) が堂々と営業していたという (R. T. Barnhart, 1983 より)。たとえば一般に良く知られている事件として、一九二〇年に起こったシカゴ・ホワイトソックスの八百レイヤーを巻き込む、ワールド・シリーズでのイカサマ (俗に「ブラックソックス・スキヤンダル」と呼ばれる) があるが、当時ニューヨーク・マフィアのシンジケートのボスだったアーノルド・ロホスタインは、買収に使った一〇万ドルをはるかに上回る三七万ドルという金額をニューヨーク中のブックーから得ていたと伝えられる (R. T. Barnhart, 1983)。

この一九二〇年という年は、奇しくも悪名高き禁酒法が施行された年でもある。世の中のうるおいをもたらす必要悪的なものを禁止すると、闇組織が喜ぶのはアルコールに限ったことでないことは、言うまでもなからう。ギャンブルもまた同じである。

フットボールや野球など、スポーツの結果に賭けたいとする大衆の需要は莫大なものなのであるが、法律で許されているのは未だにネヴァダ州のみであり、競馬や他のレース種目など特別に定められているものを除き、アメリカの他の州では提供が許されていない。それは一九五九年と一九六一年に作られた、州を越えてレースの結果やスポーツにおける故障者、オッズ、天候などの情報など、ギャンブルに関連した情報を伝えることを連邦法で禁止した法律による。これはJFKの弟、ロバート・ケネディ司法長官による、マフィアへの宣戦布告的行為と考えられているが、すでに合法化されていたネヴァダ州を除き、この法律以後、スポーツ・ブックキングを合法化することが事実上不可能になったのである (N. Pileggi, 1995, p. 49)。

現在アメリカで、スポーツの結果に賭けようとする人は、ネヴァダ州まで本人が行かなくてはならず、口座を設けたり代理人を利用することも不可だ。こうした必要な需要を抑えようとしても無理な話で、ネヴァダ州以外の各州ではイリーガル・ブックキーがはびこっているようだ。少し古いが、一九九六年四月のCasino Journal誌によると、全米で(保守的に評価して)年間約一二兆円もの非合法スポーツ・ベットキングが行なわれているという。

(三) オンライン・スポーツ・ベットキング

テクノロジーの進歩によって、情報伝達的环境は急速に変化しつつある。特にインターネットの普及は二〇世紀から二一世紀にかけて、世の中のありとあらゆる情報を一般家庭のお茶の間にもリアルタイムで伝えるようになった。ギャンブルの環境も様変わりしているのであるが、ネット上の賭けを「オンライン・ゲームキング」もしくは「(インター) ネット・ギャンブルキング」、「リモート・ゲームキング」などと呼んでいる。

いち早く日本市場に目をつけたのは、イギリスのロンドンに本拠を置くブックキング (スポーツ・ベットキング)

ビジネス大手のひとつ、SSP社であった。東京にオフィスを設け、スポーツの賭け（オッズやハンディ）を提供した。当初は郵便やファックス使用によるオッズの提供であったが、そのうちオンライン化して、日本人向けの種目を日本語で提供し始めたのである。

図1はそのごく一部にすぎないが、二〇〇〇年のシドニー・オリンピック、それに日本のプロ野球（一九九七年）のものである。

たとえばプロ野球（セ）で阪神の優勝に一万円賭けたとすると、オッズは一二倍なので一万円の儲けとなる。ただしイギリス政府では儲けの一〇%を税として天引きするため、実際には九万九千円（一万円×九〇%）の儲けである。これ以外の数字の意味は、のちに賭け方の手口・ヴァリエーションとして紹介するため、ここではこれ以上触れずにおく。

現在では、郵送やファックスによるオッズの提供は行なわれておらず、オンラインのみであるが、オンライン・システムは胴元と客の双方にとって時間的余裕を与えているようだ。

海外で合法的な産業であろうと、実行の着手が明らかに日本国内であることを勘案するなら、このサイトを利用して賭けることは、日本人にとって違法であることはまず間違いないだろう。しかし賭けを提供する胴元は、日本の当局の力が及ばない海外にあるため、実質上は手が出ないのが現状である。

カリブ海の島国で、アンチグア・バーブーダという国は、オンライン・スポーツ・ベッティングサイトが八〇〇以上も合法に営業中である。ターゲットは主としてアメリカ合衆国の人々で、メジャー・リーグ・ベースボール、アメリカン・フットボール、プロ・バスケットボールをはじめ、ゴルフ、テニス、アカデミー賞、グラミー賞など、何でも賭けの対象となっている。八〇〇以上のサイトの中には、たとえばカレッジ・バスケットボールのみに特化したものなどもあるほどである（ブックキング用サイトのリストを谷岡がチェックした結果による）。

図 1：SSP 社のオッズ表の例（一部）

柔道		野球	
田村亮子の成績当て		野球・日本の成績当て	
1 金メダル	1.25	1 キューバ	2.8
2 銀メダル	2.8	2 韓国	3.2
3 銅メダル	12	3 USA	3.5
4 メダル無し	25	4 日本	3.8
マラソン女子		5 オーストラリア	5.5
決勝戦 9月 24 日 女子		6 オランダ	30
1 N 高橋 (JAP)	3	7 イタリア	40
2 T ロルーペ (KEN)	3.5	8 南アフリカ	60
3 Y 市橋 (JAP)	15	1 金メダル	3.8
4 E 山口 (JAP)	10	2 銀メダル	3.2
5 R シモン (ROM)	15	3 銅メダル	3
6 J チャプチェンバ (KEN)	15	4 メダル無し	3
7 E ワンジロ (KEN)	20		
8 F ロバ (ETP)	6		
9 E アレム (ETP)	20		
10 W エゴロワ (RUS)	15		

リーグ優勝

セ・リーグ優勝 AP183		パ・リーグ優勝 AP184	
1 巨人	1.8	1 オリックス	1.9
2 中日	4	2 日本ハム	3.5
3 広島	5	3 西武	5
4 ヤクルト	6	4 ダイエー	7
5 横浜	10	5 ロッテ	10
6 阪神	12	6 近鉄	10

アメリカ人がこの小さな国に対し失った金額は、二〇〇五年の段階ですでに年間六〇億ドル(約五〇〇〇億円)を超え、毎年増加している状況である。

三 オンライン・ゲーミングと法

一九九〇年代後半頃より、前述のアンチグア・バーブーダなど、合法的にオンライン・ゲーミングを提供する国々に悩まされたアメリカ合衆国政府は、法律による解決を目指してきた。しかし敵もさるもの、莫大な利益の上がる産業を守ろうと反撃を開始する。そのあたりの動きは国際法的にも参考になるため、少し詳しく見ていただくことにしよう。なお、以下の説明において、「オンライン・ゲーミング」や「インターネット・ギャンブリング」などの用語が不規則に登場しても、基本的に同じものと考えられたい。

アメリカVSアンチグア・バーブーダ

二〇世紀の終わりまでに、イギリスの自治政府のひとつマン島で、オンライン・ゲーミングが合法化された(他はアンチグア・バーブーダ、コスタリカ、南アフリカ)。その法律には、イカサマのチェック方法・手続きや罰則などが厳格に規定されており、いわゆる「信頼しうるサイト」であることが売りであった。ヨーロッパのみならず世界の人もそう感じていたのである。

近い将来、オンライン・ゲーミングの売上が重要になる、と考えたアメリカの大手カジノ・オペレーターたちは、独自のサイトの立ち上げを画策していた。二〇〇〇年八月、MGM Mirage 社はオンライン・ゲーミングのソフトウェア会社、Wager Words 社と契約、同一〇月には Harrah's Entertainment 社も独自のサイト立ち上げ

を発表したのであった (Bear Stearns 2001-2002, North American Gaming Almanac による)。

一九九八年七月二三日、「インターネット・ギャンブル禁止法 (Internet Gambling Prohibition Act)」が上院を通過した。アリゾナの共和党上院議員、John Kyle が中心となって提出されたこの法案は、以前に述べた一九六一年の通信法によって州境を越えて賭けにまつわる情報を伝えることを禁止する手段の中に、インターネットや他の最新デバイスを加えようというものであった。明文では電信や電話が禁じられていたに過ぎなかったものを拡大解釈する形式になったと考えてよいだろう。

ところが、上院を通過したこの法案は、翌一九九九年一月、下院で否決されてしまう。この時点で、オンライン・ゲーミングの未来は明るく見えただけで、それが前述の大手カジノ・オペレーターの動きにつながったのである。

二〇〇二年一〇月に至って、廃案になりかけていたインターネット・ギャンブル禁止法が息を吹き返す。複数の議員がイニシアチブを取ろうとしていた法案を一本化し、上院に再提出したのは、アイオワ州の共和党上院議員、James Leach。この法案によって、ギャンブルの決裁方法としてクレジット・カードを使用することができなくなり、ネット上のギャンブルはかなり不自由 (ほとんど不能) となるのである。下院も二〇〇三年六月に通過し、この法案は成立した。

この法案に対し、アンチグア・バーブーダがアメリカをWTO (World Trade Organization) に提訴 (係争パネル開催要求: GATS DSU) したのは同年六月であった。その言い分は、このクレジット・カードによる決裁の法律は、ネヴァダ州など「国内産業の保護」を目的としているということ、そして公平な貿易 (サービスの自由協定) を阻害しているということである。判決 (パネル裁定) は二〇〇四年一月 (中間報告は三月) に出されたが、アンチグア・バーブーダの言い分が認められ、米国はWTO協定に違反しているとの裁決であった。人口

七万人というケシツブほどの小国が、世界一の大国に勝利したのである。二〇〇四年三月の中間報告を受けて、MGM Mirage 社はオンライン・カジノからの撤退を決定。同年六月三〇日付でサイトが終了している。

二〇〇四年十一月のパネル裁定を受けてすぐ、米国は控訴した。WTOの控訴審は“Appellate Body”と呼称されており、通常はパネル裁定が最終決定であるが、例外的に上訴がルール化されていたのである。

二〇〇五年二月のヒアリングを経て、四月八日に結審がしたが、両者が勝利宣言をするに至る微妙な結論となる。この種の国際的係争は単純に白黒つけるのが難しいことを示し、WTOの限界を示したとも言える（以上の内容とコメントは「美原、二〇〇六」による）。

「自国民の保護のための規制そのものは違法でない」との控訴審の裁定を受けて、米下院は二〇〇六年七月一日、「ネット賭博規制法案」を可決した（YAHOO NEWS JAPAN、二〇〇六年七月一九日）。この法律の一番の特徴は、違法と認められるサイトへの「資金流入自体を取締まる」事ができるとしたことである。一週間後、インターネット上でコスタリカからアメリカ人向けにギャンブル・サイトを提供していた、ベットオンスポーツ社のデービッド・カラザースCEOらを逮捕。そして被告らの資産約四五億ドル（約四〇〇〇億円）の没収を宣言したのである（産経新聞、二〇〇六年七月一九日）。またカナダを送金の抜け道として利用し、アメリカ人を相手に商売していたネットテラー・グループ（Net Teller / 国籍は Isle of Man）の幹部二人も（カナダ人であったが）アメリカ当局に逮捕される（二〇〇七年一月）など、新法や過去の法律の新解釈によって、オンライン・ゲーミングを「提供する国々から自国民を守る方向」に政策展開を開始する。WTOがはつきり白黒をつけなかったツケが、こうして表出したのである。

二〇〇六年九月三〇日には違法インターネット賭博執行法（Unlawful Internet Gambling Enforcement Act of 2006 : 以後「二〇〇六年の禁止法」と呼ぶ）も別個に下院を通過。同一〇月一二日にブッシュ大統領が署名、成立

した。対テロ対策用の港湾法の後段部分にとってつけたように加えられた文言であったが、前述の七月の法案などにより、事実上誰もがオンライン・ゲーミングは禁止状況だと認識していたことも、すんなり通った理由のようだ。

美原融（二〇〇七）は、この法律の効果を次のように述べる。

①賭博業に従事している者がインターネットを通じて送金される賭金支払をこの事実を知った上で受領することが禁止されること

②財務省並びに連邦準備銀行に対し、司法省と連携し、本法律成立後二七〇日以内にクレジットカード発行体ならびにその他の金融仲介者に対する（一定の特定支払メカニズムを含む）規制を制定し、これら支払の受領を特定化し、支払をブロックする合理的に考慮された政策と手順を制定すること

③財務省ならびに連邦準備銀行がかかる特定化と支払ブロックが合理的に判断しても難しいと判断する場合に、一定の取引や支払メカニズムは対象外になること

④連邦政府並びに州政府の関連法執行官に対し、（起訴されたか否かに拘らず）暫時的禁止命令、強制命令を含む措置を認めることになった。即ち規制の対象を支払行為に関与する金融仲介者にしたわけである。

二〇〇七年三月三〇日、アンチグア・バーブーダからの再審理要求に対し、WTOのパネル（紛争処理小委員会）は、インターネットギャンブルを規制する米国の（いくつかの）法律は不当だとして是正を勧告する報告書を発表した。これは前の上訴の結果のあやふやさを勝手に解釈し、是正措置を講じないばかりか逆に規制を強めたことに対するものであった（日経新聞、二〇〇七年三月三一日）。

これを受けたアメリカ政府、WTOの再勧告に動ずるようでは大国の名がすたるとばかり、さらに締めつけを強めていく。「二〇〇六年の禁止法」で定められた内容をより実質化するため、違法行為の定義や捜査方法、罰

則など、具体的な法整備を進めるため、二〇〇七年一月一日に法案を提出。公共のコメントなどを経て、最終法案を二〇〇八年一月二日掲上したのである。^(注)

さて、ここで大国と小国の戦いはしばし置いて、スポーツ・ブックキングにおける賭け方(手口)の説明に入ることにする。

四 ハンディとオッズ——ネヴァダ州のブック・メイキング——

一九三一年に合法化される以前より、ネヴァダ州を中心とするブックメーカーたちはカルテルを結び、一定率のハンディやオッズを提供し続けてきた。そのノウハウは膨大な量であるが、しよせんはテクニカルなものであるから、多変量解析手法やコンピュータを駆使しうる今日ではすぐに追いつける類のものである可能性が高い。よってハンディやオッズを切る手法(カッティング・ポイント)について述べるのはやめておく。

それより重要なことは、「賭け方のヴァリエーション」であると信じる。手口の種類と分類を頭に入れることは、合法化への理解を深めるスタート・ラインであろう。まずはネヴァダ州などで実際に行われている代表的な賭け方を見ていただこう。

(一) ポイント・スプレッド／マネーライン

アメリカン・フットボールやバスケット・ボールなどのように、比較的得点の入る種目のスポーツでは、「ポイント・スプレッド」と呼ばれるハンディが多用される。まずは実際に使用されたハンディおよびオッズ表(Bellagio)による二〇〇一年一月二八日のスーパー・ボウル用)の一部を図2に示す。

図2：Bellagioの賭け率表示（2001年1月のスーパーボウル）

SUNDAY, JANUARY, 28, 2001
 RAYMOND JAMES STADIUM-TAMPA, FLORIDA
 3:25 PM-ABC TV

BET	TEAM	LINE	TOTAL	M/L
101	NEW YORK GIANTS		33½	+130
102	BOLTIMORE RAVENS	-2½		-150

HALFTIME WAGERING

<u>FIRST HALF WAGER</u>				<u>SECOND HALF WAGER**</u>			
1302	GIANTS	EV	17 -110	3501	GIANTS	EVEN	17 105
1302	RAVENS	-½	-120 -110	3502	RAVENS	-½	-120 -125

**DOES INCLUDE OVERTIME!

HALF TIME WAGER*

1101	GIANTS
1102	RAVENS

*HALFTIME WAGERS ARE FOR SECOND HALF AND OVERTIME SCORING ONLY!

QUARTER WAGERING

<u>1ST QUARTER</u>				<u>2ND QUARTER</u>			
3503	GIANTS	-105	7 -115	3505	GIANTS	EVEN	10 -105
3504	RAVENS	PK	-115 -105	3506	RAVENS	PK	-120 -115

ごちゃごちゃして見苦しいかもしれないが、①の「LINE」というのがそのポイント・スプレッドで、これは「Ravens チームの最終得点から2と1/2点引く」という意味の、ある種のハンディである。つまりたとえ Ravens が勝っても、勝ちが二点以内ならこのチームに賭けたベットは負けとなる。このポイント・スプレッドのハンディで Giants か Ravens に賭けると、賭け金は倍となるが手数料を取られるため完全にイーブンの賭けではない。通常は一〇〇ドル勝つために一一〇ドル賭けなくてはならないため、期待値は九五%を少し上回る程度である。

②の「M/L」というのは、マネー・ラインと呼ばれる。Giants の「+130」は、Giants に一〇〇賭けて勝てば一三〇もらえる、つまり二三〇になるという意味でマネー・ラインには手数料はない（内包され

ている)。Ravens の「-150」は 100 勝つために 150 賭けなければならないということである。これは単にゲームの勝敗だけが問題で、前述のハンディ(ポイント・スプレッド)はない。マネーラインの数字は、プラスのチームは弱い側とみなされている(単なる勝敗では)人気の低い方(アンダードッグ)で、常に 100 に対する獲得金額。そしてマイナスのケースは、常にその金額を賭けることで 100 を獲得できるということである。

(二) オッズ・ベット

各個の試合に比べて、長いトーナメントやリーグチャンピオンを決めるには時間がかかる。しかも下馬評の高いチームとそうでないチームなどが混在するため、特定チームが勝った場合に支払われる金額を変えなくては、胴元が大損するかもしれない。オッズ・ベットはこうした、比較的長期の実力差のあるチームによる戦いに使用されることが多い。図 3 はそのような例である。

これは 2006 年 NBA チャンピオンシップ(プロ・バスケットボール)のオッズであるが、'Opening Odds' は 2005 年 6 月 24 日に賭けを開始した時のもの、'Current As Of' は現在(2006 年 1 月 30 日当時)のもので、すでにシーズンも半ば以降に突入しているため、オッズはかなり変化している。本命 San Antonio Spurs の場合、最初は「7/2」のオッズ。これはユニット賭けて、勝てば七もらい、計九ユニットになる状況、つまり実質四・五倍である。しかしシーズンが進み、最初考えられていたよりも強さをアピールできたせいから、現在は「9/5」つまり、五賭けて勝てば一四になるわけであるから、これは実質二・八倍である。

オッズ・ベットは FIFA ワールドカップなどでもポピュラーで、日本は 2002 年の大会で(胴元によるがおおよそ)「50/1」、2006 年の大会で「100/1」、2010 年で「125/1」となげかどんどん勝ちめが薄くなっていると考えられているようだ。

図3：長期オッズの例／ BELLAGIO R.S.B. 2005年～2006年用

**2006 NBA
CHAMPIONSHIP**

BELLAGIO
RACE & SPORTS BOOK

ODDS TO WIN THE 2005 NBA CHAMPIONSHIP

<u>BET#</u>	<u>TEAM</u>	OPENING	CURRENT
		ODDS	AS OF
		<u>6/ 24/ 05</u>	<u>1/ 30/ 06</u>
4101	SAN ANTONIO SPURS	7/ 2	9/ 5
4102	MIAMI HEAT	5/ 1	5/ 2
4103	DETROIT PISTONS	5/ 1	3/ 2
4104	PHOENIX SUNS	6/ 1	5/ 1
4105	DALLAS MAVERICKS	10/ 1	10/ 1
4106	INDIANA PACERS	10/ 1	40/ 1
4107	DENVER NUGGETS	12/ 1	20/ 1
4108	SEATTLE SUPERSONICS	15/ 1	45/ 1
4109	HOUSTON ROCKETS	15/ 1	30/ 1
4110	SACRAMENTO KINGS	15/ 1	45/ 1
4111	MINNESOTA TIMBERWOLVES	18/ 1	30/ 1
4112	NEW JERSEY NETS	20/ 1	25/ 1
4113	BOSTON CELTICS	25/ 1	40/ 1
4114	LOS ANGELS LAKERS	20/ 1	35/ 1
4115	PHILADELPHIA 76ERS	25/ 1	40/ 1
4116	CLEVELAND CAVALIERS	25/ 1	18/ 1
4117	MEMPHIS GRIZZLIES	30/ 1	25/ 1
4118	CHICAGO BULLS	30/ 1	55/ 1
4119	WASHINGTON WIZARDS	30/ 1	45/ 1
4120	NEW YORK KNICKS	45/ 1	99/ 1

(三) トータリゼーター

別名パリ・ミューチュエルとも呼ばれる「トータリゼーター・システム」は、集められた総額から予め手数料として一定割合を天引きし、残りを当たった投票数で分け、配当額を決めるやり方である。日本での競馬や競輪を考えてもらうとよい。

このやり方は胴元が損をするリスクがないため、通常のゲーム(クラスⅢ)より一段低いランク(クラスⅡ)に位置づけられている。ビンゴ、キノや宝くじも、一種のトータリゼーターである。

(四) 日本の闇賭博

ここいらで、日本国内におけるスポーツを媒介とする違法賭博——特に組織犯罪絡み——に目を向けることにしよう。

それらの中で実数的にも金額的にもおそらく最も多いのは、いわゆる「ノミ行為」であろう。競馬などのトータリゼーター・システムを利用した投票を受けつけ、通常は正式の値段より一〇%程度割引した金額で販売されている。これは公営競技の控除率(テラ銭)が二五%と大きいことが主要原因であり、一〇%引きでも十分な利益が見込めるからだと考えられる。ノミ行為は現在は減っているものの、まだ多く残っているはずである。

一〇%引きでも儲けがある理由のもうひとつは、賞金や競馬システム全体にかかる経費(たとえばトレーニング・センターや厩舎)が不要であることによる。つまりJRAが行なうシステムの出す倍率に、フリーライド(ただ乗り)するためである。

このフリーライドは、別の側面における違法状況を生み出すことを加えておこう。前出のSSP社などが日本人相手に提供するオッズには、JRAのレースなども存在するのであるが、フリーライドによりJRAより良い

(客に有利な) オッズを提供することができるのである。こうした「ネット・ノミ屋」とも呼ぶべき違法サイトは、イギリスだけでなく、カナダのもの(朝日新聞、二〇〇二年一月二八日)やフランスのもの(読売新聞、二〇〇六年一月五日)が存在すると報じられている。

メディアの記事を参考とするなら、日本では「野球賭博」——これはプロ野球と高校野球の両方が含まれる——が「ノミ行為」に次いで多いようだ。億単位の賭金を動かす胴元の暴力団員が、毎年何人も逮捕されているという。

高校野球についてはなぜか出場校を八枠に分け、競馬のような連勝複式で購入するチケットがポピュラーで、通常は一口五〇〇〇円から一万円程度だが、安いものは一〇〇〇円くらいから存在する。それ以外に優勝枠当てのオッズ・ベットも見掛けるようだ。

高校野球のケースでは、買う人はたいい「ひいきのチーム」もしくは「出身地が同じチーム」を持っているもので、競馬に慣れた人にとって、その枠を軸に連勝複式で買うことはわかりやすい方法だったのかもしれない。筆者も(賭けずに)試してみたが、中々おもしろいのである。もっとおもしろい方法も存在するが、闇組織のシステムではないので割愛する。

五 法律上の問題点

現時点で、特別法によって許された公営競技や宝くじ、スポーツ振興くじ(Toto)を除くと、他の賭事は違法行為とみなされ、犯罪を構成する。法律上の問題点を議論する場合、ともすればパチンコの換金問題であったり、刑法第一八五条における「一時の娯楽に供する物」の定義であったり、公営競技の当たり券にのみ税金を課す

(二五%もテラ銭を取るのにハズレ券の控除を認めない) ことであつたりする。しかし本稿はそれら過去の定義や解釈、判例などをとばして先に進み、将来スポーツ・ブックキング・ビジネス(オンラインのものも含む)が日本で合法化された時を想定して、そこにおける法律上の問題点に言及しようと思う。三点ある。

(一) 国民の防波堤としての機能

現在オンライン・ゲーミングを合法化している国は、筆者が知る限り二ケタの数字に達しているが、たとえばイギリスに本拠を置くサイトは、アメリカ人を顧客としていない。その理由は禁じられているからである。アメリカ人と知って賭けさせたサイトは、ライセンス取消しのリスクまであるのだ。アメリカ人を顧客としてはならない理由は、前に述べた連邦法によってオンライン・ゲーミングが禁止されていること、および決裁に使用された口座にまで介入することをアメリカ当局が宣言していること、そしてサイトを提供するイギリス側が自主的にその宣言を尊重していることなどによる。つまりアメリカ連邦政府による法は、自国民を守る防波堤として機能しているわけである。

定義上違法であろうとなかろうと、海外のベッティング・サイトがすでに日本人の家庭内に入り込んでいることは厳然たる事実。種目もスポーツ・ベッティングに限らず、カジノ・ゲーム、スロット・マシン、ポーカーや麻雀、宝くじなど多彩である。オーストラリアの日本人向け宝くじサイトのひとつを見てみると、「違法ではありませんのでご安心下さい」などと、強引な我田引水の文言が散見されるが、むしろ根拠のない物言いである。

ここにおいて恐ろしいことは、日本が海外からの違法サイトを取り締まる方法がないことではなくて、方法がないゆえに「立法措置を取ろうとしないこと」であることが判かる。実質的に取り締められようが取り締められないが、自国民を海外からの(日本にとって)違法なサイトから守る方法は、海外サイトが賭けさせることを目的と

して、日本にアクセスすることを「違法だと定義しなくてはならない」のである。

(二) 不正の可能性

日本で（公がやろうと民がやろうと）スポーツ・ブックイングビジネスが合法化された場合、常に不正の可能性は存在する。Jリーグを中心とするスポーツ振興くじ（gōgi）が合法化される時も、その懸念は存在したが、サッカーはイカサマを設定（フィクス）することが著しく困難である——つまり、たとえゴール・キーパーを買収しても結果にどの程度影響を与えられるかわからない——という性質によってか、少なくとも今の処は問題になりえていない。それでも海外ではたまに、チームごと買収された話や、キーパーズンが買収されたという話が記事になることもある。最近では韓国で、かなりの数のプレイヤーが逮捕されている。

スポーツ・ブックイングでポピュラーな賭けの対象スポーツのうち、野球は特にピッチャーの（結果への）影響力が大きいため、不正のターゲットになりやすい。さらにフィクスしやすいのは、個人の戦いのケースであり、ボクシング、テニス、ゴルフなどは、本命がコケることで莫大な利益を手にする可能性がある。従って賭けの対象となるスポーツの選手らには、特にハイレベルのモラルが要求されるのである。

本稿の冒頭で言及したように、スポーツが正式な賭けの対象になれば、国権による捜査も大義名分ができる。たとえ不正を考える者が浜辺の砂のごとくいたとしても（イタチゴッコを繰り返しながらも）、昨今の競馬のよくなクリーンな判定レベルに達し、信頼しうるものになりうることは、アメリカの例などを見る限りその通りと信じうる。重要なことは、日本でスポーツ・ブックイング・ビジネスが解禁された時に、その対象となるスポーツ種目（スポーツでないイベントも含む）での不正行為を定義し、刑罰を予定することだ。単なる興業では国権による強制力の行使はダメなのである。

アメリカでは大学はもちろん、高校レベルまでスポーツ・ベッティングの対象となっている。従って、それらの選手には高い行動倫理規定があり、たとえばマフィアとつながりのある人間に誘われても、同席してはならないとコーチや監督から厳命される。そうした行為がバレて、実際にサスペンドされた公式試合も存在するのである。

もう一度確認しておこう。刑罰の対象とすることで、不正は最小限に減らせるのである。たとえ根絶はできなくとも。

(三) オッズとハンディ

スポーツ・ブックキングは、胴元が負けるリスクを内包する。たとえトータリゼーター（パリ・ミューチュエル）システムのもので、その主催者以外がブックキング・ビジネスをするなら、当たり馬券などに大量の買いが集中するようなケースもあるため、そのブックキング・ビジネス内では収支がマイナスの可能性がある。ましてやポイント・スプレッドなどにより人気が片寄るケースはよくあり、より買われた側が勝てば、胴元は手数料を計算に入れてもまだ負けているかもしれない。

たとえば、一九九五年のスーパーボウルは、SF 49ers が SD Chargers を四九対二六で破った試合であったが、ネヴァダ州全体の売上げ六九・五九二ミリオンドルに対し払い戻しが六九・九八八ミリオンドルと、約〇・六%の損失を出している。逆に以前に例としてとりあげた二〇〇一年のスーパーボウルは、人気の NY Giants がボロ負けしたため、約一六・三%の儲けを出した。胴元は、「どちらも均等に買われるように」ポイント・スプレッドを決めたつもりであるが、大衆の好みを見誤ることもあるわけである。

日本の合法化において問題があるとすれば、次の二点に絞られるだろう。まず、「誰がどうやってオッズやハ

ンディを決めるのか」という点。そして「損失を計上した時にどうするか」という点である。

オッズやハンディは、基本的に多変量解析を使用することになる。データが増えれば大衆の性向も数量化できるが、個々のプレイヤーの怪我や調子などは、(当初は)その都度現場責任者が加味していくことになる。そのうちそれらも数量化できるはずである。

損失を計上する可能性は、予め基金を設定するなどして対応するしかあるまい。その基金には、余分に利益が得られた時に補充するとよいだろう。

損失を計上した時にもうひとつ決めておくべきことがある。それは不正の可能性をチェックすることである。統計学が許す範囲のブレは常にありうることだが、フィクスされたゲームはそれ以外の説明されない現象(特に大量に買われた不思議な投票行動)が残る可能性が高いため、調べると何かわかる可能性があるわけである。

六 日本人とギャンブル行政

現在のオンライン・ゲーミングに関する世界の動きをひと言で表現するなら、(オンライン・ゲーミングなどは)禁止して取り締まるより、合法化して管理下におくほうが、実質的な解決方法だと考えている国が増えつつあると言えるだろう。

たとえばドイツは、二〇〇七年一月一日に国全体でオンライン・ゲーミングを禁止したが、約三年後に大規模な調査(Bitkom Research)を実施してみると、オンラインでスポーツを含むギャンブル行為をしているドイツ国民は以前より増加し、推定で二〇〇万人もの数に達しているという(USA Online Gambling News 二〇一〇年一月九日)。フランスでは二〇一〇年二月に参院で、四月には衆院に相当する国会で「オンライン・ゲーミング法」

が通過し、その年のワールド・カップ(二〇一〇年南アフリカ大会)前に合法化を完了した。同じ頃オーストラリアでは、議員有志によるオンライン・ゲーミング合法化法案が話し合われているが、反対論も根強いらしい。カナダでもケベック州、オンタリオ州、ブリティッシュコロンビア州に続いて、ニューファンドランド・プロヴィンスでもオンライン・ゲーミング合法化を検討している(Recent Poker.com 二〇一〇年五月三〇日)。

アメリカにおいても、ニュージャージー州がオンライン・ゲーミング合法化に名乗りを上げ、二〇一〇年一月、国会において法案が可決された。これにより課される一五%の収益税は州内限定であるが、かなりの税収増が見込めるとのことである(Gaming Industry News 二〇一〇年一月二四日号)。アメリカにおけるオンライン・ゲーミングの消費は、以前に述べた連邦法などの施行後も上昇傾向を示し、クリスチャンセン・キャピタル・アドヴァイザー社によると、世界のオンライン・ゲーミング市場は二〇〇九年度で二二〇億ドル、二〇一〇年度で二五〇億ドルに達すると推定されている(Online Casino Reports 二〇〇九年一月二〇日号)。そしてその約半分は、アメリカ人が海外のサイトに失っているものであるという。

(一) ダブル・スタンダード

日本のギャンブル行政、および取締りの実施を見ると、「ダブル・スタンダード」という言葉が頭に浮かぶ。パチンコの換金方法などの、灰色ゾーンのオペレーションもさることながら、麻雀荘における賭事や仲間のうちのニギリにすらそれがあてはまる。

まずもって当局は、「どうでもいい」行為に対し通報(ちくり)があれば事件にするが、そうでなければ見て見ぬふりをする性質を持つ。

逆に法の目的や精神から言えば、取り締まるべきものが何らかの理屈で許されているケースもある。いくつか

の銀行がやっている「くじに当たれば金利上乘せ」（関西銀行）、「タイガースが優勝したら金利三倍」（尼崎信用金庫）、「新規預け入れ額でジャンボ宝くじ」（奈良中央信用金庫）、「ビンゴになるとローン金利軽く」（関西銀行）、「くじ付き定期で食事券」（りそな銀行）といった「くじ」は、刑法一八七条に触れるものではないという理屈にせよ、戦後に禁止されたくじ付きプレミアム・ボンド（信用債）と同類の発想であり、法の趣旨からすれば許されないものであろう。

ゲーミング産業は偶然をエサに、人々を一定方向の行為に誘導する性質であるがゆえに、提供する側も行為する側も、一定の資格が要求される。そのところを日本人は軽視し、「くじ」ならいいや、という感覚を持つことが多い。しかしギャンブル大国である米国などは、逆にそのあたりの感覚は厳格である。二つだけ例を挙げよう。

ひとつは、お年玉付年賀はがきが富くじの類とみなされて、アメリカへの送付ができなくなったという記事（朝日新聞、一九九六年二月二七日）。番号を切り取るか、塗りつぶさない限りダメだと、米国郵便事業体から文書で通達があったという。もうひとつは子供たちに人気の「ポケモン・カードゲーム」をカリフォルニア州のグループが違法なギャンブルの定義にすべて合致するとして提訴した件である（朝日新聞、一九九九年九月二六日）。一九九九年一〇月には、カナダでポケモンカードを巡って、一二歳の男児が一四歳の男児をナイフで刺す事件が起こり（報知新聞、一九九九年一〇月二九日）、大きな社会現象となっている。

（二）ギャンブル行政一本化の必要性

「膨張する『金融ギャンブル』」ⅡCDS、邦銀も五七兆円の取引」時事ドットコム、二〇〇八年九月一八日の配信記事であるが、それには次のような文言が書かれている。

……CDSは相対で取引・転売され、対象企業の債券を保有していなくても購入できる。理論的には誰でも大手企業の倒産リスクに投機でき、ヘッジファンド関係者は「保険よりも、競馬や選挙など何にでも賭けられる英国の賭博『ブックメーカー』に仕組みは近い」と指摘する。

近代資本主義は基本的にリスクを計算し、投資（賭け）行動が合理的になされることを前提としている以上、投機的行為自体は悪ではない。問題はルールをよく知らずにプレイしている人々であろう。いやルールを知っていても不十分で、ルールを勝手に変える権力が存在することも（その動向も）知っていないではならない。

「知らないこと」が一番危ないのである。ギャンブルから遠ざけられていた若者が、オンライン・ゲーミングに嵌ってしまった、多大な借金を背負う結果となる事件が頻発するのは、そもそもギャンブルを知らないことに原因があるのだろう。知らないのは日本の空気がギャンブルなど見て見ぬふりをする方がいいと考えていること、その結果としてのダブル・スタンダードを許容してきたことによる。パチンコ、宝くじ、公営競技、カジノバー、iGoto、そして株や先物取引などの商行為も含めて、定義を見直し、法哲学実施の方向性を一本化する時がきていると信じてるのである。

本音を言えば、自由化を基軸とする一本化であるべきだと思う。歴史が証明するように、人間社会の持つ基本的欲求やVice（必要悪）を禁止すると闇組織が力を増す。非犯罪化によって組織悪の力を減少せしめてきた、この40年を無駄に終わらせないでほしい。自己責任の大人社会はひずみもあるが、パターンリズムでいつまでも他人に頼る社会を我々は欲してはいない。危険を遠ざけ見て見ぬふりをしていより、目を開いて知り、そして自分で危険と向き合う大人の社会を目指したいのである。

今回はスポーツを対象とするギャンブルを題材として取り上げたが、一事が万事同じこと。日本社会全体でひとつのスタンダードの下、平等で公平な社会を作ること考えようではないか。もう小手先のその場しのぎはやめようではないか。おそらく宮澤先生なら、今の日本をそんなふうには叱咤されることと思う。

注： <http://frwebgate.access.gpo.gov/cgi-bin/getdoc.cgi?dbname=109congbills&docid=fih4954enr.txt.pdf>

参考文献

- Munting, Roger (1996) "An Economic And Social History of Gambling In Britain And The USA", Manchester University Press, U.K.
- Sharp, G. (1995) "The Essential Gambler", Robert Hale.
- 公営競技問題研究会〔編〕(一九七七)『公営競技の現状と問題』。
- Barnhart, R.T. (1983) "Gambling of Yesterday", GBC Press.
- Jones, J. P. (1973) "Gambling of Yesterday and Today — A Complete History", David & Charles.
- Pileggi, N. (1995) "Casino — Love and Honor in Las Vegas", Simon & Schuster.
- 美原融 (二〇〇六)「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」G & G ニュースレター…ギャンブルと法律 (第六回)、大阪商業大学アミューズメント産業研究所。
- 美原融 (二〇〇七)「米国・『違法インターネット賭博執行法』の行方」G & G ニュースレター…ギャンブルと法律 (第一〇回)、大阪商業大学アミューズメント産業研究所。
- 増川宏一 (一九八三)『賭博Ⅲ』法政大学出版局。
- Bear Stearns (2002) "North American Gaming Almanac: 2001-2002", Bear Stearn & co.