

## 第2節 アメリカにおけるゲーミングの歴史

大阪商業大学の谷岡一郎氏は、現在に至るアメリカのゲーミングの歴史を大きく5段階に分け、それぞれを①「第一の波」、②「第二の波」、③「沈滞期」、④「第三の波」、⑤「第四の波」としている（図表1-3）。

「第一の波」の時代とは、植民地時代に始まりゴールドラッシュ発生までの時代に相当する。植民地時代よりアメリカでは、数多くのゲーミングが合法・非合法を問われることなく行われていた。独立戦争の財源にも「宝くじ」が利用されたように、ヨーロッパで流行していた宝くじやテーブルゲームが導入され、盛んに行われていた。

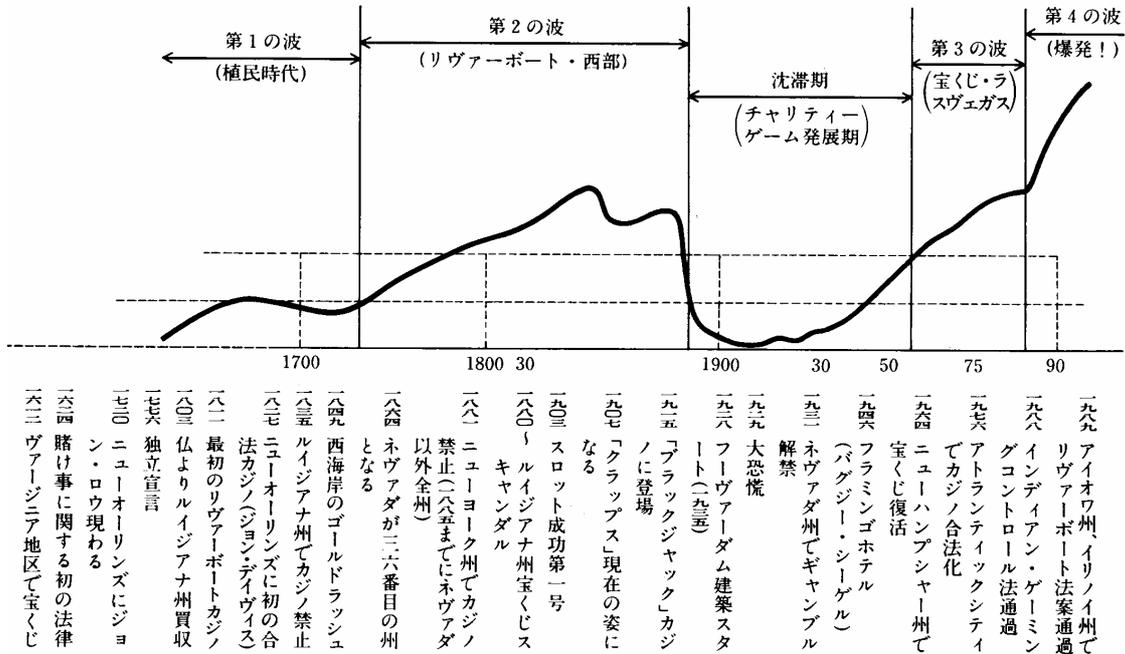
1849年にゴールドラッシュが始まると、「フォーティーナイナー（49er）」と呼ばれる金坑夫達に、酒や女やギャンブルを供給する一種のサロンがコロラド州、カリフォルニア州には1000件を数えたという。

こうして「第二の波」の時代、リバーボートや西部に特筆されるギャンブル繁栄の時代が訪れる。

当時、ギャンブルが合法的であったわけではなく、州によってはこれを厳しく取締まるものもあった。その中でネバダ州では、1869年に州議会においてギャンブル合法化案が、ブラスデル知事の拒否権にも係わらず通過していた。当時、ネバダ州政府は非合法ギャンブルの取り締まりに州政府の財源の大部分をつぎ込んでしまっていたため、取り締まるよりもライセンス制による財源化へとその方針を転換したのだった。

しかし19世紀末から20世紀初頭にかけては、アメリカ社会の負の部分が目立つようになり、それに対する改革を求める声が高まった時代であった。猟官制に代表される、伝統的なアメリカの「ジャクソニアン・デモクラシー」による弊害が社会の各所で散見されるようになると、「偉大なる社会」への挑戦が行われるようになった。公務員制度改革運動、政治肅正運動、市政改革運動、行政の効率化運動といった、政治や社会、行政の効率化が求められたのである。この流れはもう一つの潮流を生み出した。

図表 1-3 アメリカのゲーミングの歴史（出典：谷岡 1996 より）



1864 年頃から、ギャンブルは「社会の敵」とする考え方が全米に広がりはじめた。ピューリタンの多い東部諸州のうち、ニューヨーク州では 1881 年、ギャンブル全般が禁止された。社会の負の部分に対するスケープゴートとして、ギャンブルが問題視されたのである。

この動きは瞬く間に全国に広がり、1885 年にはネバダ州を除く全ての州でカジノが非合法化されることとなった。宝くじもほとんどの州で非合法化された。全米初の合法カジノが生まれた地であり、ギャンブルの中心ともなっていたルイジアナ州はこれに強く反対したが、1893 年、連邦法によって無理矢理ギャンブルが禁止されることとなった。同州の宝くじ発行存続を狙うグループは、ホンジュラスを拠点に宝くじを発売しようと試みたが、宝くじシートの輸出入を禁止する連邦法を制定され、結局廃止を強いられた（「ルイジアナ・宝くじスキャンダル (Louisiana Lottery Scandal)」）。

ラスベガスを抱え、全米で最後までギャンブル禁止に反対していたネバダ州でも、1906 年には酒類の提供がラスベガスの一部の地区に限定され、その結果ギャンブルも一部の地区に限定されることとなった。1909 年にはネバダ州

当局がギャンブルの禁止例を布告するが、20 カ月間刑罰の厳格な適用が担保された結果、その間のギャンブルは黙許された。

しかし 1910 年にはついに担保の期限が切れ、合法的なカジノは米国本土から姿を消し、全米がいわゆる「ギャンブル冬の時代」（谷岡氏の分類では「沈滞期」）に突入することとなる。ノルベルト・エリアス（Norbert Elias）のいう、いわゆる「生真面目な人々」の社会はこうしてギャンブルを禁止するのと同じベクトルで、1919 年さらに「禁酒法」をも生み出したのである。これは、モラル・クルセイダーたるピューリタンとマフィア勢力の利害が一致した結果として成立したものであった。しかしながら、「ギャンブル」や「酒」が消滅したわけではなかった。それは非合法化によって地下化し、それによってマフィアの資金源となっていく。

人間の本能を無視した禁酒法やギャンブル全面禁止は、長くは続かなかった。「ギャンブル」を表面上禁止することでは、「ギャンブル」による負のコストを消滅させることはできなかったのである。

第一次世界大戦後の恐慌の中で各州の歳入は伸び悩み、各州としても財源獲得に励まざるを得なくなった。そんな 1929 年、世界恐慌の幕開けとなる株価大暴落がウォール街で発生する。谷岡一郎氏の主張する「景気とギャンブルの合法化とは関係があり、好景気の際は禁止の方向に働くが、ひとたび財政が苦しくなると、ギャンブル合法化の気運が高まる」（谷岡 1996）という法則がここでも働くこととなった。

かくして 1931 年の総括的ギャンブル合法化法成立以降、ネバダ州では合法的なカジノの経営が許可されることとなった。しかし合衆国全体としては、いぜんゲーミングは一般的に禁止され続け、カジノの展開もネバダ州に限定されていた。「フラミンゴホテル」に代表されるように、当時のカジノはマフィアの影響が強く、悪や組織悪、不正や汚職等が必然的に付随する時代であった。

アメリカ社会に文化的に根付いていた競馬こそ多くの州で開催されていたものの、カジノや宝くじといった現在のゲーミング産業の中心となる種目は、この時点ではまだほとんど行われていなかった。したがってゲーミング産業は、現在のような巨大な産業とはなっていなかったのである。

その中で 1964 年、ニューハンプシャー州で財源目的から「宝くじ」が再開

されたことやマフィアを除外して事業の健全化を試みるネバダ州のゲーミング規制のシステム（後に触れる「近代ゲーミング規制モデル」）が整備されたことが重なり、時代は「第三の波」を迎えることになる。

同時期に見られた「納税者の反乱」は徴税コストの高騰を生み、「Explicit Tax」に代わって「Implicit Tax」的な性格を持つ宝くじに財源としての目が向けられたということも要因として挙げられよう（金武、2000）。この時期、ニュージャージー州アトランティックシティで新たなゲーミング規制モデルが創設され、これは次の「第四の波」の前提条件ともなった。観光産業の再興を図っていたニュージャージー州は、1976年アトランティックシティにおいて区画を限定すること（Zoning）でカジノを許可した。これは大成功し、多額のライセンス料を得ていたのだった。

その結果、1980年代以降の不況による各州政府の財源不足の中で、各州においてもついにゲーミングが許可されるようになり、「第四の波」の時代へと突入して行く。1985年にはモンタナ州でバーにおけるスロットマシンが許可され、1988年にはサウスダコタ州でカジノが合法化された。

さらに1988年には、ネイティブ・アメリカン（Native American）自治区（Indian Reservation）内でのカジノ運営を認めた「インディアン・ゲーミング規制法（Indian Gaming Regulatory Act）」が可決され、1992年にはニューハンプシャー州のフォックスウッド（Foxwood）で最初のインディアン・カジノが開催された。

1989年には、水面上を航行することでさまざまな弊害を逃れ、経済効率も高めることのできる「船上型カジノ（リバーボート）」法案がアイオワ州とイリノイ州にて合法化され、19世紀以来のリバーボート・カジノが復活した。この流れは1992年にルイジアナ州とミズーリ州、1993年にはインディアナ州へと伝播している。インディアン・カジノとリバーボートの導入、加えてカナダなどの国境型カジノによる外圧発生によって、現在はギャンブル「第四の波」と呼べる状況が発生しているのである。

さらにはラスベガスに顕著な「ゲーミング産業」の「総合アミューズメント産業化」も成功を納めている結果、アメリカにおけるゲーミングはかつて無いほどの大発展を遂げているのである。