

# Chapter 1

## ●ギャンブルの歴史



### この章の内容

- ギャンブルの起源
- 初期のギャンブルの形態
- なぜ、今がギャンブルを行なううえで類のない時代なのか

お気に入りのラスベガスのカジノが夏に満杯になるということに気づいて、私はこの本を執筆しようと考えました。夏は以前なら、ほぼ1人占めで使えるプールと、ブラックジャックのディーラーと1対1で過ごせる時間を約束してくれる季節でした。ミシシッピ河沿いの多くの州で川船でのギャンブルが合法化されたとき、ギャンブルが急成長を始めたことは知っていました。以前より多くの人々が、より多くの時間とお金を手にして隠居生活に入ろうとしたまさにそのときに、ギャンブルが至るところで合法化されたのは決して偶然ではないのです。

調査の結果、ギャンブル人口の急増とアメリカ人の高齢化との関連性についての私の考えが正しいことがわかりました。また、ある人々が考えるような、文明社会の衰退（すなわち、個人的な債務破綻<sup>しるし</sup>）の徴ではないこともわかって、ほっとしました。有史以来、世界中の人々が社会に悪影響を及ぼすことなくギャンブルを行なってきたわけで、ギャンブルの歴史は実に魅力的です。この章ではその魅力について紹介します。

### 初めてのギャンブラー

歴史上最初のギャンブラーは、聖なる枝や石、羊や牛の足の骨を地面に投げたときの落ち方で未来を占った、原始時代の呪術師でした。このような慣習は、私たちの運命を支配する強力な力に対する畏怖の念や、未来を予言したいと思う願望から生じたものでした。神の意志を知るために、未来や現在の物事に関する問題点を提起して、物の落ち方によっ

てその答えを見つけたのです。おそらく、表側が上ならイエス、裏側ならノーを意味し、落ちた枝の方角が取るべき道を教えたのでしょう。

後の文明人もまた運命や宿命<sup>トス</sup>は投げの結果に表われると考えていましたが、彼らは予言を行なうよりも結果に賭けるほうが楽しいことに気づいたのです。同じようなトス・ゲームや用具が、異なる時代の異なる文化で出現したことは、同じ「運に賭けるゲーム」がある文明から別の文明へと貴重な贈り物として伝えられたことを示しています。

アリス・フレミングは“Something for Nothing : A History of Gambling”

E call



### ギャンブル語

コインには両面があるので、「コインを投げて」どちらの面が上を向くか賭けることができます。聖書には「くじで決める」(casting lots) という表現がしばしば出てきますが、それは、勝者を決めるために、数えたり測ったりできるような物を投げたり転がしたりすることです。ロタリー(宝くじ)は、勝者に賞金を配分するような仕組みのくじのことです。ロタリーの語源はロト(分け前)に由来します。

のなかで、今日の子供が2人の伸ばした指の数が奇数になるか偶数になるかを当てて遊ぶように、古代エジプト人は賭けを楽しんだと書いています。古代ローマ人は中国から伝わったコイン投げやくじ引きをしていたそうです。ギリシャ人は男も女も、貝殻を使ってコイン投げに似た遊びをし、飢饉のときは空腹感を紛らわすために原初的なダイス(サイコロ)を振りました。

ギリシャ人がダイスをローマ人に伝えたようです。というのは、十字架<sup>はりつけ</sup>に磔にされたイエスの衣服を誰が手にするかを決めるために、ローマ兵がくじを引いた、あるいはダイスを振ったと、新約聖書が伝えているからです。

E call



### ギャンブル語

今日カジノで行なわれている「クラップス」というゲームは、物を空中に投げてどの面が上を向くかに賭ける大昔の「ダイス」ゲームから発展したようです。

古代ローマでダイスは人気のゲームであったようです。ネロやクラウディウスといった皇帝は熱心にダイスをしました。しかし、臣下たちもダイスに熱中するあまり職務が疎か

になったので、ついにギャンブルは特別な祭日だけに制限されるようになりました。ローマ帝国の崩壊とともにダイスの知識も消えてなくなりましたが、ハザート（Hazard）というアラブの要塞でこのゲームを知った十字軍によって、数世紀の後にヨーロッパに再び紹介された、と歴史家は考えています。

12世紀後半に帰還した十字軍によってダイス・ゲームが再度ヨーロッパに紹介されると、ダイスは再び人気を博しました。実際、イギリスやフランスの多くの王たちがハザード（hazard）と呼ばれたダイス・ゲームで富を失いました。「ハザード」の名は、おそらく十字軍時代のアラブの地名を起源としているのでしょうか。ハザードは18世紀までヨーロッパで王族にも農夫にも娯楽として人気がありました。



### 知っ得！

ダイスの起源は明らかではありませんが、原始時代の呪術師が羊や牛の四角柱の足先の骨を、どの面が上を向くかに注目して投げたのが最初であったと考えられています。おそらくギリシャ人がこの四角柱の骨のアイデアを採用して各面に印を付け、ダイスと同じようなゲームに使ったのでしょうか。ギリシャ人がローマ人に伝える頃までには、ダイスは木や石、動物の歯、あるいは象牙でできた六面体へと進化していました。今日のダイスは色つきのプラスチックでできていて、数を示す点が記され、2つ同時に投げられます。

## カードは中国から

14世紀頃には、カードゲームもまたヨーロッパ文化の一部となりましたが、最初のカードは中国を訪れた冒険家や商人によって持ち帰られたと推測されています。最初のヨーロッパのカードはイタリアでつくられ、今日のタロット・カードに似た美しい手書きの絵が描かれた1デッキ（1組）78枚のものでした。カードが娯楽や賭けで人気を博するに

つれてカードデッキが変化しました。大量印刷の技術が発明され、より多くの人がカードゲームをできるようになり、その人気は急速に広まったのです。15世紀までに、フランス人が1デッキの枚数を56枚に減らし、ヨーロッパ全土でカードの生産が始まりました。

この頃までに十字軍は終わり、暗黒の中世はルネッサンスとなって、啓蒙運動の時代が始まりました。一般の人々も余暇のための時間や賭けのための財産を持てるようになり、ロットリー、ラッフル（訳注：サイコロゲームの一種で、3個のサイコロを用いる）、カードやダイスを含む運のゲームが盛んになりました。スポーツ競技や競馬も、特にエリートの間で人気のある娯楽としての地位を得ました。

ギャンブルが非常に人気の高い娯楽になったため、16世紀にはイギリスとフランスで、労働者階級のギャンブルは週末と祝日に法律で制限されました（めったに守られませんでした）。他方で、貴族は自由にギャンブルを楽しむことが許されていました。17～18世紀までは、賭けにどのくらい財産を注ぎ込むかが階級や家柄の証とみなされることもよくありました。



### 知っ得！

今日の1デッキ52枚のカードは、15世紀にフランスで最初につくられたカードに源を発します。フランスのカードは4種類13枚ずつのカードと4枚のワイルドカードから成っていました。4つのマークはフランス社会の4つの階層を表わしており、ハートは教会、スペードは軍隊、ダイヤは商人、クラブは農夫を象徴していました。

後にイギリス人がカードを改良し、カードの上と下にマークとランクを印刷しました。それで、プレイヤーがキング、クイーン、ジャックのカードを上下ひっくり返して見て、ハンド（手札）のヒントを相手に与えてしまうことがなくなったのです。

## ギャンブル、新大陸へ

17世紀半ばのアメリカへの初期入植者は、石を使った独自のダイスゲームを楽しんでいたイロコイ族や他の先住民を見て、間違いなく驚いたでしょう。おそらくアメリカ先住民はコロンブスの配下からダイスを教わったのでしょう。1492年、コロンブスがカードゲームをアメリカに最初にもたらしたとも言われています。初期入植者の残した記録では、先住民のどの部族にも、大胆に自分の全財産を賭ける大ばくちのダイスゲームがあったとされています。彼らは、競馬にも同じような情熱を傾けたようでした。

ピルグリム・ファーザーズ（訳注：メイフラワー号でアメリカにやってきた、最初の移住者たち）は宗教的自由と禁欲的な生き方を求めてイギリスを離れましたが、その後続いた入植者や毛皮商人たちは怠惰や放蕩から抜け出せませんでした。事実、成功はしませんでした。清教徒は入植地でギャンブルやカードゲームを禁止しようとしました。やがて17世紀後半にギャンブルは合法となり、ヨーロッパと同じように受け入れられるようになったのです。

アメリカの建国者たちは熱心なカード・プレイヤーでありギャンブラーでした。ジョージ・ワシントンはお金を賭けてよくギャンブルをしたようです。トーマス・ジェファソンはポーカーに似たゲームを楽しみ、日記に勝敗を記録していましたし、ベンジャミン・フランクリンはクリベッジ（訳注：カードゲームの1つ。2人から4人で行なう）やボストンと呼ばれるゲームを好んでいました。ボストンは、おそらく今日のブリッジ・ゲームの原型でしょう。アンドリュー・ジャクソン大統領は、カードゲームや闘鶏、競馬を大変好んでいました。

## ミシシッピーが揺り籠

東海岸沿いの保守的なアメリカ人は、一種の娯楽として競馬を、必要資金の調達方法としてロッターリーを受け入れましたが、概して彼らは酒やギャンブルと葛藤していました。より冒険心に富み自由を愛する人々は西部を目指し、開拓地にギャンブルへの欲望を持ち込みました。

街道沿いの入植地にできた小さなサロンと並んで、ミシシッピー河の

川船はギャンブラーに最大の機会を提供しました。北東部の裕福な商人や南部の農場主は、大金を持って川船に乗り、産地と市場を往来しました。プロのギャンブラーやイカサマ師たちは、ポーカーやその他の運のゲームに大金を注ぎ込む、疑うことを知らない「カモ」を餌食にしたのです。川沿いには、商人や川船のギャンブラーが宿泊する街が次々と生まれました。ときに、川岸で見物しながら、同じコースを旅する2艘の船のどちらが先に目的港に着くかを賭けることもありました。最大の賭けはポーカー・テーブルではなく、川船を対象に行なわれたというわけです。

最も繁栄した川沿いの街がニューオーリンズであり、19世紀初頭には開拓地における非公式のギャンブルの中心地となりました。ルイジアナ州への最初の開拓者はフランスやスペインからの入植者でしたが、彼らは、より保守的なヤンキーには馴染みのなかったポーカー、ファロー（訳注：ブラックジャックに似たゲーム）、ブラックジャック、ルーレット、クラブスのような生まれ故郷の運のゲームを持ち込みました。メキシコ戦争からの帰途に街を通った兵士たちがスリーカード・モンテ（訳注：3枚のカードを示してからよくカットして伏せ、特定カードを当てる賭け）を伝え、このゲームは後に川の上流から下流まで主要なギャンブルとなりました。19世紀半ばまでに、ニューオーリンズは400以上の賭博場と5つの競馬場を有するに至ったのです。

## 西部開拓時代

商業が発展して、鉄道や蒸気船が悠長な川船の旅にとって代わると、プロのギャンブラーの多くは成功を求めてさらに西部を目指すようになりました。彼らが西部に向かうと、南西部の市民たちは「健全な生活」を守るために街からギャンブラーを追放しました。

南西部の人々はギャンブラー、詐欺師、イカサマ師を街から追い払うことはできましたが、ギャンブルそのものを街から一掃しようとはしませんでした。事実、ニューオーリンズや川船を起源とするゲームは、東部や中西部の賭博場へと広がっていきました。プロのギャンブラーたちは西部の開拓地全域にその活動場所を広げ、勢力圏を拡大していきました。より大胆不敵な輩は、フォーティーナイナーズ（訳注：1849年の金

鉦発見で一攫千金を夢見てカリフォルニアへ殺到した人々) が築き上げたばかりの富を巻き上げようと、カリフォルニアのゴールドラッシュに押し寄せました。

## 約束の地

サンフランシスコやリノなどの都市は、開拓地のギャンブルの街から始まりました。鉦夫の多くは、かつて川船でプロのイカサマ師に何度も騙された経験があり、トリックを知っていたので、プロのギャンブラーは勝つためには、トリックではなく確率やオッズに頼らなければなりませんでした。

19世紀後半および20世紀初頭には、ギャンブルは南のロサンゼルスへ、そして300マイル東のモハーベ砂漠の真ん中にある小さな街、ネバダ州ラスベガスへと流れ込んでいました。ラスベガスは旅行者の中継地として繁栄していましたが、1940年代後半にビジョンと欲望と資金を持ったギャング、ベニー（バグジー）・シーゲルがチャンスをつかむべく、寂しい砂漠の街にアメリカ最大級の贅沢なカジノを建てたのでした。

それから半世紀以上経った今も、ラスベガスは成長し続けています。ギャンブルは50州のほとんどで合法化されており、規制によって、この世界で最も古い形の娯楽が、ギャングやイカサマ師から比較的安全に守られて楽しめるようになっていました。

## エピソード

人々はいつも自分の運命や宿命を支配する、何かしらのより強い力に魅せられてきました。未来を予言するために、茶葉や積み木取りで占うことはしなくても、ある事象の結果に賭けをしています。運のゲームに対する人間の欲望を規制し制限するために法律が制定されても、さほど効力を持ち得なかったことを歴史は何度も証明してきたのです。

アメリカ史のなかで現在がユニークなのは、私たちの多くがギャンブルをしているということではありません。アメリカ史上初めて、運を試すための安全でイカサマのない環境を提供すべく、多くの法律や規制が設けられているということです。そして、これまで以上に多くの知識と情報が入手可能なのです。

以下の各章で、その情報のいくつかをお伝えします。現実的な結果予想だけではなく、あなたが立ち向かうオッズを十分理解していただけたら幸いです。また、もっと多くの勝ちを手にするためにも十分に学んでください。

未来を予言することは誰にもできません。あなたのギャンブル性向がどのようなものになるかは、すべてあなた次第なのです。幸運を！

### **この章のポイント**

- 有史以来、すべての社会階層の人々がギャンブルを楽しんできた。
- ギャンブルを禁止しようとする試みはいつも失敗に終わった。
- 今日のアメリカでは、ギャンブルに対する法規制により、安心してゲームを楽しむことができる。



# Chapter 2

## ●人生はギャンブルの如し



### この章の内容

- ギャンブルとは何か
- 運のゲーム vs 技のゲーム
- なぜ、運のゲームは常に五分五分にならないのか
- 最も安全にギャンブルできるのはどこか

ウェブスター辞典では、ギャンブルはリスク——損失を被る可能性——の要素を持った行為と定義されています。この定義を心にとどめておけば、ギャンブルのために常にカジノにいる必要がない理由も理解できるでしょう。この章では、カジノで楽しく過ごす方法を紹介します。

また、運のゲームと技のゲームの違いを説明し、本当にカジノやギャンブルが好きならば、技を必要とするゲームを学ぶことに時間と労力をかけたくなる理由も説明しましょう。

## リスクと報酬

ギャンブルの方法は無限にあります。株式市場もその1つです。雨の日に南カリフォルニアをドライブすることだってその1つでしょう。ギャンブルは常に何かを失うというリスクを伴っています。それは、お金であったり、人生であったり、大切にしている何かです。人々がリスクを取るのは、そこに「価値がある」と考えているからです。損失よりも報酬のほうが大きいと考えてリスクを取るのです。

私たちが喜んで取るリスクの量は、通常、期待する報酬の量に比例します。報酬が大きくなるほど、取ろうと思うリスクも大きくなるのです。政府保証が付いた年利5%の財務省証券を買えるときに、同じ利率5%のジャンク債を買いたいでしょうか？ 飛行機からパラシュートで飛び降りたこともないのに、誰かにけしかけられたからといってやってみよ

うと思いますか？ しかし、もしその人があなたに100万ドルをあげるからと言ったら、どうしますか？

要するに、私たちがやっていることのほとんどすべてがギャンブルであり、損失の可能性と報酬の可能性との比較の連続なのです。カジノでのギャンブルもこれとまったく同じです。娯楽のために蓄えておいたお金だとしても、論理的に評価できるリスク水準と可能な報酬の比較が含まれているのです。獲得できる報酬は1日の娯楽費ほど小さいこともありますし、数百万ドルのジャックポット（大当たり）ほど大きいこともあります。リスク水準は報酬を求めるために賭ける金額、すなわちベット（賭け金）です。そして、かかわってくる不確実性の水準は、個々のゲームでプレイヤーに対して設定されたオッズ（確率）に等しくなります。



### ギャンブル語

「ベット」は報酬を勝ち取ることを望んでギャンブルで賭ける、すなわち、リスクにさらすお金です。「オッズ」はある事象が起こる数学的な可能性です。賭けが当たったとき、あなたが手にする額が「ペイオフ」＝配当です（スロットマシンやビデオマシンでは「ペイアウト」＝払い出しと呼ばれます）。

ギャンブルのリスクと可能な報酬額はゲームごとに異なるので、苦勞して稼いだ現金がなくなる前に、どのゲームを行ない、どのくらい賭けて、勝つ可能性はどの程度なのかを知ることが重要です。本書では、ゲームごとのリスクや、配当すなわち報酬可能額を、さらに各ゲームでのオッズやどこでエッジを見つけられるかを説明しますが、その前にギャンブルの種類についてざっと見ておきましょう。

## 運に始まり技に終わる

ギャンブルには2つのタイプがあります。運のゲームと、技も必要な運のゲームです。すべての公正なギャンブルは運のゲームすなわち「機会均等」のゲームとも言えます。それは、理論上、あなたが永遠にプレイし続けた場合に、あなたの勝つチャンスすなわち勝率が他のプレイヤーと同じになるということです。

運のゲームのなかには、技のあるプレイヤーが賢明なプレイ判断によって勝つ可能性を高めることができるゲームもあります。これらはカジ