

# 人類最古の賭博用具

## —サイコロ—

中 條 辰 哉

### はじめに

現代のカジノにおいて、サイコロを使用した人気のカジノゲームは2つある。北アメリカやカナダのカジノで人気の高いのが、2つのサイコロの出目に賭けるクラップスであり、マカオやシンガポールなどのアジア諸国のカジノで人気があるのが3つのサイコロの出目に賭ける大小（シックポー）である。

サイコロは、これらカジノゲームの根幹となる“偶然の結果”を創り出すのであるが、このサイコロの原型となる様々な“モノ”が世界各地の古代遺跡から発掘され、また、文献や壁画にも描かれている。

サイコロは紀元前数世紀の古代文明において、神から神託を受けるため、また、神への奉納の祭事を行うための用具として使用されていたが、次第に人々の娯楽の道具として使用される様になり、その後、サイコロを用いた賭博が世界の様々な地域で誕生したのである。

古代インドでは、聖典に賭博必勝法の祈願文字が記せられている事実から、古代インドの人々にとって賭博は最も美しい祭りであり、また、楽しみでもあったことがわかる。人々は賭博の神サヴァトリや半神アプサラーを喜ばせるために、また、繁栄の神クラシミを祭るために徹夜で賭博に興じ、それが礼拝の一部となっていたのである。

古代インドでギャンブルの神が崇められていた理由は、不確定な将来を司り、時として人々に膨大な利益と繁栄をもたらす賭博を支配するからである。このように運を引き寄せ、未知の事象を司り、そして賽の目も司るギャンブルの神は当時の人々にとっては必要な神であったのである。

古代インドで賭博を謳った歌がある。

「今日の勝利のこのわれにありや」とひとり尋ねつつ心ときめく武者ぶるい。

さわれつたなき運の末、思いまかせぬ骰子の数、憎や敵手に味方して、クリタは敵に奪われつ。

悲しきものは賭博者と、契りし妻のなれのはて。

ところ定めぬさすらいの子ゆえに母のもの思い。つもる負債の重ければ、財求めておずおずと、よからぬ謀計胸にひめ、夜うかごうは他人の家。」(増川、賭博II、P3-P4)

無病息災や長寿を祈願する呪文と共に、賭博に勝つ呪文も記せられている。

「賭博に成功し・勝利を博する・巧妙なる賭博女、アプサラーを〔骰子の〕一握りにクリタを取るアプサラーを、われここに招請す。賭場に投げ・まき散らす・巧妙な賭博女、アプサラーを、握れば最上の数をつかむアプサラーを、われここに招請す。」(増川、賭博II、P5)

古代インドの事例は、世界文明の中のほんの一例であり、他の文明や国でも人々は古代から賭博に興じ、熱中し、それらは神に捧げる為の神事も兼ねていたことがわかる。

以下、神託や祭事の用具としての役割を担ったサイコロが、最古の賭博用具として使用されるようになった経緯、また、様々な文明におけるサイコロ賭博の歴史、そして、現代の賭博においてサイコロを使用したカジノゲームであるクラップスや大小の2種類の概要を説明する。

## 第1章 サイコロの起源と歴史

### 1.1 賭博の起源

人々は過去の長い歴史から現代まで、より良い生活や進歩を求めて努力を重ねてきた。どの部族や部落、集団でもおそらく同じであるが、年長や経験者が若者たちに様々な教育や訓練をすることで未来に備えようとしたのである。例えば、狩猟や漁獲などの訓練や、技競(わざくらべ)、力競(ちからくらべ)などの競技も訓練のひとつであり、侵入者と戦うために必要な

体力や技量を付けることに繋がっていた。

また、コミュニティの中で未来の不確実な事象については、良いことが起こるように祈願したり、最悪の事態を畏れたりしていた。このような時代背景の中で占いは、不確実を予知する試みとして古代から脈々と続き、それらは祭事へと発展することになるのである。

これら祭事は、技競(わざくらべ)、力競(ちからくらべ)など競技として「神」に奉納されたが、これら競い合って勝敗が決まる競技や、また集団で遊戯をするト占などは「賭」と強く関連しており、賭博の原始的な形態であるといわれている。

## 1.2 サイコロの起源と賭博用具

サイコロの発祥地については様々な説があり、古代エジプトとも古代インドとも云われているが、どちらの説が正しいかの結論には至っていない。

紀元前数世紀の古代インドの伝承詩に述べられている賭博用具は、木の実であるとされている。米国カリフォルニア州のインディアン部族であるヨクツ族は2つに割ったクルミの殻のサイコロ、モノ族のサイコロは榎の実、ルイジアナ州のチョウタウ族はトウモロコシの粒をサイコロとして使用していた。

原始的な形態のサイコロに共通する特徴は、二面体であり貝や木の実などの表と裏を色分けしたものや、印を記しただけのシンプルなものであり、表か裏のみで結果を判断するものであった。我々がサイコロの形を問われると正六面体を思い浮かべるが、最も古い賭博用具は石や木片、貝殻、木の実、動物の骨や角などの加工されていない自然物であったのである。

この他にも様々な面体のサイコロが存在するが、古いものでは投げ棒型や棒状四角柱型、三角錐のものなどがインダス文明のハラッパー遺跡などから出土している。

## 1.3 様々なサイコロ

エジプト文明やメソポタミア文明の遺跡から出土されたサイコロが、大英博物館、ルーブル美術館、また、カイロ美術館に所蔵されている。サイコロには様々な形状があるが、文明や国、地域が違っていても利用された素材や加工技術のレベルから、木片、貝殻、石、動物の骨などにより作られているのが大半である。

古代のサイコロは大きく分けて4種類となり、1) 板状、2) 四面体、3) 六面体、4) 多面体となる。

サイコロ中には牛や羊などの距骨(後ろ足のくるぶしの骨)を用いたものがあり、その形態

を見ると六面体であるが、使用するのは四面となり、出目は4つとなる（写真1）。

この距骨をサイコロとして遊戯に用いる様子は、古代ギリシア・ローマの彫刻や絵画にも描かれており、また、紀元前のモンゴルの遺跡や古代エジプトの埋葬品としても出土している。古くから世界各地で使われ、現在のサイコロの起源であるとする説も唱えられており、中国語や日本語では距骨を「骰子」と表記し、この「骰」は「投げる骨」の意味とされる。

写真1. 距骨のサイコロ



<https://ja.wikipedia.org/wiki/>から転載

板状のサイコロはツタンカーメン王の副葬品から出土しており、この板状のサイコロは細長い棒状の4面体のサイコロであり、“投げ棒”とも呼ばれた。4つの面にはI, II, III, IXの印が刻まれており、十字架に磔となったイエスキリストの衣服を分ける際に投げ棒が使われたとされている。また、四面体の三角錐状のサイコロで古いものが古代メソポタミアのウルの第一王朝（紀元前2560年頃）の王墓から遊戯版と共に出土している。

カイロ博物館所蔵の六面体のサイコロの目は、表と裏の数字が1と2、3と4、5と6のように続きの数字であり、現代で使用されているサイコロのように1と6、2と5、3と4のように、ある面の数字とその裏側にある数字を合計すると7になる配列ではない。表と裏の2面の数字を足すと7になる形状で最古とされるのは、紀元前8世紀頃のチグリス川とユーフラテス川の上流域のメソポタミアの北部に存在したアッシリアの遺跡から発掘されたとされている。

次章ではサイコロの社会的役割を説明する。

## 第2章 サイコロの社会的役割

### 2.1 サイコロによる神託と裁判

人類最古の文明はメソポタミア地域が発祥の地と云われている。チグリス－ユーフラテス川に挟まれた肥沃な大地は、文明を育むのに最適な地であった。紀元前数千年前の古文書には神を称え、繁栄と安全を祈願する内容が記せられているが、シュメール人は様々な自然現象はすべて神の成せる事象として考えており、悪災や不幸な事象は悪魔の仕業と考えていたのである。

このような悪魔が行う所業を予知するためには占いによる神託に従うのであるが、不幸になることを未然に防ぐための神託に好んで使用されたのがサイコロであった。インディアン部族の社会では、サイコロを振ること自体が祭事であり、その出目によって様々な判断や決め事が行われた。初期のころは手でサイコロを投げていたが、その後は容器や籠などの用具を使用し、神託を表す様々な模様や文字などが描かれている布や広げた皮の上に投げて占う民族も存在した。

サイコロに使用された骰子は神に生贄にされた動物の骨が加工せずに使用され、この神の意向を伝えるサイコロを裁判に使用する国や地域もあったようである。

形や材質が違う木片、貝殻、石、骨、木の棒などをサイコロという1種類の括りで同一視することは難しい気がするが、“面”があり、その面に何かの“記号や文字、数字”が記せられているという2点は共通しており、それを“投げる”行為で神のお告げを受ける風習が国や民族、地域や文明を越えて存在していたのである。

いずれにしても偶然の事象を創り出すサイコロが神託や裁判、決め事、そして祭事などに用いられた事例は世界各地の遺跡などから出土しており、国や民族、地域や文明を越えてサイコロが利用された事実は非常に興味深い。

### 2.2 サイコロと賭博

サイコロは未来の不確実な事象を知るために深く人々の生活や文化に根差していたが、これらサイコロは人間の力には遠く及ばない“偶然”により示される神の意志や魔力を持つものとされた。

“サイコロを振る”と“出目”の2つの関係は神の意志や魔力を表現していたが、次第にサイコロの出目により成果や利益を決める娯楽の用具として使用されるようになり、更には賭博の根幹を成す用具へと発展するのである。

以下、古代社会における賭博の事例を説明する。

### A. 古代ギリシャの賭博

ギリシャ人は古くから様々な遊びにふけており、賭博、宴会、同性愛なども全く自然に行われていたとされる。現在、アテネに在る様々な博物館では、ギリシャ人らが使用したサイコロが所蔵されているが、これらは、エジプト人らが使用した羊の骰子と同じような骨を利用して賭博を行っていたとされる。

賭博は様々な場所、また、大人のみならず少年達の間でも行われていたが、古代ギリシャで賭博を禁止した文献は見つかっていない点から、社会的にも娯楽として人々の生活に組み込まれていたと考えられる。

資料1. ギリシャのサイコロゲーム抽選器（アテネ、アゴラ博物館蔵）



（増川、賭博II p26から転載）

これら古代ギリシャ人が楽しんでいた賭博は骰子を使って“奇数か偶数か”に賭けたり、5つのサイコロを空中に投げて、手の甲で受けるお手玉のような賭けをしたり、また、貝殻の表裏を黒と白に塗り、それを投げて“夜か昼か”を賭けるなどしていた。

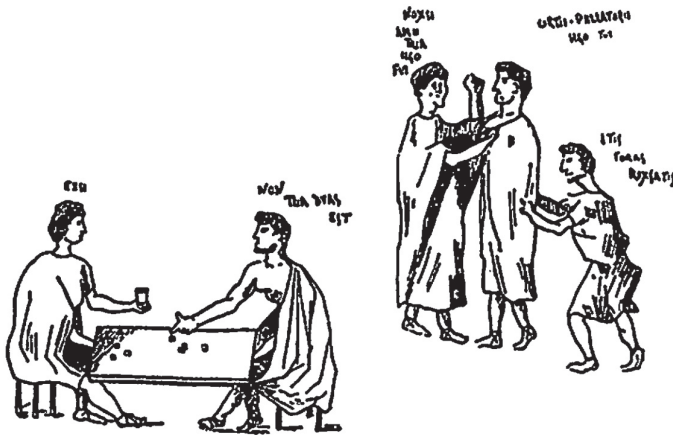
紀元前5世紀のアテネでは、役人などの人選においてくじ引きが使用されていたが、おそらく時代背景から考えれば、このくじ引きも神のお告げや神託として行われていたのであろう。しかしながら、例え、古代の人々がくじをお告げや神託として信じていたとしても、くじ引きで人生の重要な要素が決定付けられることで運・不運が決まると考えると、人々が抱く人生観

## 人類最古の賭博用具

に対して賭博的な要素が彼らの生活・習慣に自然な形で入り込んでいたと考えることもできる。

他にも、3つのサイコロを使用し、遊戯盤の上の駒を動かし、どの駒がゴールに早く着くかに賭ける競争ゲームなども楽しまれていた。下記の左側の壁画にその模様が描かれているが、2人の男が向かい合って座り、サイコロを振る為のダイスボックスにより、色の違う複数のサイコロを転がし、賭けを行っている。また、壁画の右側には、賭博に関するいざこざで喧嘩をする二人も描かれている（資料2）。

資料2. ポンペイの壁画



(増川、賭博II p40から転載)

### B. 古代ローマの賭博

古代ローマ人とサイコロの関係を示す逸話で有名なのが、ガリアから軍を率いてローマを目指したカサエル（シーザー）がルビコン川を渡る際に「賽は投げられた」と発したことである。

ローマ人らは磔にされたキリストの衣服を分ける際にもサイコロ（棒状）を使用していたし（資料3）、皇帝ネロは一度に高額の金をサイコロ賭博で賭け、皇帝アウグストゥスはサイコロ賭博を溺愛し、夕食に招いた客とは必ずサイコロ賭博をしたとされる。



### 資料3. キリストの衣服を賭けるローマ兵士



(増川、賭博II 巻頭資料p.2より転載)

### C. 古代インドの賭博

仏教が誕生する前の古代インドにおける賭博はサイコロ賭博であるが、紀元前数世紀から10世紀までにト占や神託の用具であったサイコロが賭博として発展したとされている。初期の時代ではサイコロではなく、ヴィビーダカの実を使用し、それらを摘み取った時に4で割り切れるか否かで勝敗を決定していた。

その後、サイコロを使用した盤上賭博が行われるようになった。このサイコロは長方形の棒状サイコロであり、それを三回投げるのであるが、投げる前にどの目が出るかを告げ、その目が出れば勝ちとなったのである。

この時代は非常にユニークであり、王や婆羅門にとって賭博は教養の一環として、そのテクニックを習得する必要があるためである。サイコロは盤上賭博の用具としても使用され、出目によって進み方に違いが出ていた。古代インドではサイコロ賭博を禁止するような規制や法律もなく、民衆に最も広まり、娯楽として楽しまれていた。



## 古代中国の賭博

中国における賭博も他国と同じように占いであるト占が広く行われており、それらの占いや神託から賭博が誕生したとされる。中国においては六博（りくはく）や囲碁による賭博が行われており、スキルや経験、戦略を必要とする盤上賭博が盛んであった記録から、他国よりも知的な賭博が好まれていたことがわかる。

中国におけるサイコロは、西洋諸国に広まった立体型のサイコロではなく、表か裏を決める木片が使用されており、2分の1の確率を基にした丁半博打が古代から存在していた。推論ではあるが、現在のカジノにおいてもバカラという丁半博打がアジア人に好まれるのは歴史的・文化的な要因が影響しているのかもしれない。

## D. 古代イスラムの賭博

イスラム教においては、賭博は基本的には禁止であり、摘発された場合には鞭打ち100回以上などの厳罰が課せられる。しかしながら、禁止の理由は財産の増減をもたらす賭博を問題にしているのではなく、賭博に熱中することで肉体的、精神的な影響によりイスラム教における重要な祈りを怠り、神の恩恵を感謝しなくなることを罪と考えるからである。

意外ではあるが、コーランの注釈者である学者らは、賭博の効用や社会的役割も2つ説明している。1つは賭博と飲酒の楽しみは人々が友達になり、高貴な人々と知人になる利点があると説明する。もう一つは、貧乏人が困窮する冬の時期に行われる賭博は、貧乏人らが勞せずして財産を増やせる機会をもたらす、所謂、慈善行為の利点があると説明している。

## E. アメリカインディアンの賭博

アメリカインディアンの部族の間では様々な対抗ゲームが行われており、多くは格闘技や球技であり、これらの競技は賭けが行われ、部族の一年の吉凶を占う大事な儀式でもあった。また、勝った部族は、賭けで得た戦利品を自らの部族神に奉納する儀式でもあり、村を代表する戦士同士の一騎打ちなどが行われていた。

アメリカインディアンが賭博に使用するのがサイコロであった。例えば、ツチ族などは神話上、双子の神が存在し、一人は夏と日、もう一人は冬と夜を支配しており、競い合いのひとつとして賭けを行っていたとされ、ツチ族はそれを模倣してサイコロ賭博をしたとされている。

ウィチタ族ではサイコロを振る行為は神託を受ける行為であり、ダコタ州のインディアン部族は、死者を葬る際に集まった人々が死者と賭けをする風習がある。非常に興味深いのは死者

の所有物を死者と賭けし、所有物が無くなるまで賭けは続けられ、全ての財産を葬儀に集まった集会者らに分配するのである。

死者と賭けをすることで死者の生前の所有物を奪うと考えるのか、または死者自身がそれらを分配する伝統・文化なのかは定かでないが、神の意志を伝えるサイコロが死者の財産の分配において重要な役割を果たしたのである。

インディアン部族が使用したサイコロは6面体ではなく、2枚の木片や木の実、動物の骨や爪、歯などが用いられ、装飾品や家、家畜などのみならず、妻や子供を賭けていた記録もある。どれだけ富を所有し、それらを派手に使う者であるかを競い合いあったとされている。

サイコロがもたらす偶然の結果は、様々な文明において神からの神託を受けたり、対話に利用されてきた。国や地域、文明は違えども人々は、将来起こる不確実な事象を少しでも確実なものにするために、サイコロの出目を神からの啓示として受け止めたのである。

神託と啓示に使用されたサイコロは、次第に娯楽へ使用されるようになり、様々な賭博を誕生させることに繋がるのである。次章では、現代におけるサイコロ賭博を説明する。

### 第3章 現代におけるサイコロ賭博

#### 3.1 現代のカジノで使用されるサイコロ

世界各地のカジノには、サイコロを用いたカジノゲームが存在する。アジア諸国では大小というゲーム、アメリカ大陸ではクラップスというゲームが人気であるが、これらのゲームで使用されるサイコロは古代のサイコロとは違い、公平性を保つために全ての面の重さが均等になるように精密な加工がなされている。

クラップスに使用されるサイコロは、半透明な素材から作られており、サイコロの中に重りなどのイカサマの細工をされない構造になっている。また、クラップスのサイコロのエッジ(角や辺)は非常にシャープであり、おそらく、サイコロが辺で斜めに立つことを避け、確実にどの面かが出るようにする為と思われる(写真2)。

これに対して、大小で使用されるサイコロはダイスシェイカーに隔離されて、ディーラーやプレーヤーはサイコロに触ることができない。材質は半透明とそうでないものがあるが、サイコロのエッジ(角や辺)はクラップスのサイコロと比べ、丸みを帯びている(写真3)。

## 人類最古の賭博用具

上記の2つの写真ではわかりづらいが、左のクラップスのサイコロと右の大小のサイコロの角と辺を良く比べて見るとその違いがわかる。大小のサイコロは丸みを帯びている為、出目の面が出る時にクラップスのようにピタッと出ず、若干ではあるが緩やかに結果が出ることで顧客が感じるニアウイン（もう少しで勝ち目が出たのに惜しい）を演出しているのかもしれない。

以下、2つのゲームの概要を説明する。

### 3.2 大小—アジア諸国におけるサイコロを用いたカジノゲーム

アジアでは人気のゲームであり、広東語では大細（だいさい）とも呼ぶ。3つのサイコロを用い、その出目や合計を予想し、賭けるゲームであり、特にマカオやシンガポール、フィリピンなどで人気が高く、多くのアジア人が楽しんでいる。

顧客は3つのサイコロの出目を予想して賭けるのであるが、その出目数は216通りある。図1にテーブルレイアウト、表1にそれぞれの賭けに対する支払い率と控除率を記載した。レイアウトからもわかるが、出目に賭けることが基本であり、サイコロの出た目の合計に賭けるのはレイアウト中段の数字が記せられた箇所のみである。

#### 賭け方

ダイスシェイカーの中に入っている3つのサイコロの出目に賭けるのであるが、ディーラーがボタンを押すと、ダイスシェイカーの底にセットされた電動器具が底を上下することで、シェイカーの中の3つのサイコロがランダムな出目を作るのである。

プレーヤーは大小テーブルのレイアウト上に賭け金を賭けるのであるが、その大半は出目自

写真2. クラップスで使用される半透明なサイコロ



iwacasi.comより転載

写真3. 大小で使用される丸みを帯サイコロ



vegasdocs.comから転載

体のパターンに賭けるのである。図1のテーブルレイアウトの上段に6種類のゾロ目があるが、1-1-1、2-2-2、3-3-3、4-4-4、5-5-5、6-6-6に対して賭ける。

出目の確率は6の3乗となるので216分の1となるが、支払いは150倍となるので、支払い率は150倍となり、控除率は-2.78%となる。

### 計算式例

$$(1/216 \times 150) + (215/216 \times -1) = 0.694 - 0.995 = -0.3009$$

控除率-30.09%

他にも、レイアウト2列目の1-1、2-2、3-3、4-4、5-5、6-6など、3つのサイコロの出目の内、2つの出目がゾロ目に賭ける賭け方や、4列目の1-2、1-3、1-4、1-5、1-6、2-3、2-4、2-5、2-6、3-4、3-5、3-6、4-5、4-6、5-6、6-6などは、3つのサイコロの出目の中で2つのサイコロの出目が賭けた出目と同じであれば当たりなどの賭け方もある。

表2に3つの国における支払い率と控除率が記されているが、例えばトリプルなどはマカオと韓国が150倍の支払率なのに対して、オーストラリアは180倍となり、控除率で比べると前者が30.09%、後者が16.20%となり、ほぼ倍近くの差がある。

3つの出目の組み合わせは多種多様となるが、支払率を僅かに変更することで、顧客が長期的に支払うことになる期待値に大きな差を発生させることができる。

図1. 大小のテーブルレイアウト

単 ODD							雙 EVEN													
大 BIG							小 SMALL													
17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4							
X30	X30	X14	X12	X8	X6	X6	X6	X6	X8	X12	X18	X20	X50							
X5																				
X7																				
X2																				

<https://www.h-eba.com/heba/casino/casino05.html>より転載

人類最古の賭博用具

表 1. マカオ式、韓国式、オーストラリア（豪州）式の賭け方と配当、カジノの控除率

賭け方	勝ち目の数 (216通り中)	マカオ式		韓国式		豪州式	
		配当	控除率	配当	控除率	配当	控除率
大・小それぞれ	105通り	1対1	2.78%	1対1	2.78%	1対1	2.78%
トリプル(3つとも同じ目)	1通り	1対150	30.09%	1対150	30.09%	1対180	16.20%
トリプルのどれか	6通り	1対24	30.55%	1対24	30.55%	1対31	11.11%
ダブル(2つが同じ目)	16通り	1対8	33.30%	1対8	33.30%	1対11	11.11%
合計4と17それぞれ	3通り	1対55	22.22%	1対50	29.17%	1対62	12.50%
合計5と16それぞれ	6通り	1対20	41.67%	1対30	13.89%	1対31	11.11%
合計6と15それぞれ	10通り	1対15	25.92%	1対18	12.03%	1対18	12.03%
合計7と14それぞれ	15通り	1対12	9.72%	1対13	2.78%	1対12	9.72%
合計8と13それぞれ	21通り	1対8	12.50%	1対8	12.50%	1対8	12.50%
合計9と12それぞれ	25通り	1対6	18.98%	1対6	18.98%	1対7	7.40%
合計10と11それぞれ	27通り	1対6	12.50%	1対6	12.50%	1対6	12.50%
2つのダイスの組み合わせ	30通り	1対5	16.67%	1対5	16.67%	1対6	2.78%
3つのダイスの組み合わせ	24通り	—	—	1対7	11.11%	—	—
1～6の目どれか	91通り	1対1*1	7.40%	1対1*1	7.40%	1対1*2	3.24%

<https://www.h-eba.com/heba/casino/casino05.html>より転載

### 3.3 クラップス—北アメリカ大陸におけるサイコロを用いたカジノゲーム

アメリカやカナダのカジノで人気のゲームがクラップスである。クラップスは2個のサイコロをシューターと呼ばれるプレーヤーが投げて、その出目に賭けるゲームである。

先に説明した大小では、ダイスシェイカーにより出目を創り出すので、ゲーム結果は運任せになってしまうが、クラップスではシューターが2つのサイコロを自ら投げることで、心理的には自身の運命を決めることができると感じるであろう。

賭け方は様々であるが、大小と違いサイコロの出目に賭けるのではなく、サイコロの出目の合計数に賭けるのである。

例えば、2つのサイコロの合計で一番出やすい合計は“7”となり、1-6、2-5、3-4、4-3、5-2、6-1の6パターンとなる。2つのサイコロの出目は36通りあるので、7が出る確率は6/36となる。

出目合計とその確率を表2に示した。クラップスの出目は7を頂点に6と8、5と9、4と10、3と11、2と12が同じ確率になる。

表2. 出目と確率

出目	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
確率	1/36	2/36	3/36	4/36	5/36	6/36	5/36	4/36	3/36	2/36	1/36
	Come out	Come out	Point	Point	Point	Come out	Point	Point	Point	Come out	Come out

クラップスのゲームの流れを簡単に説明すると、カムアウトロール（本戦）とポイントエスタブリッシュ（延長戦）の2ステージがあり、勝敗に関係する出目を太字と細字で分けてみた。

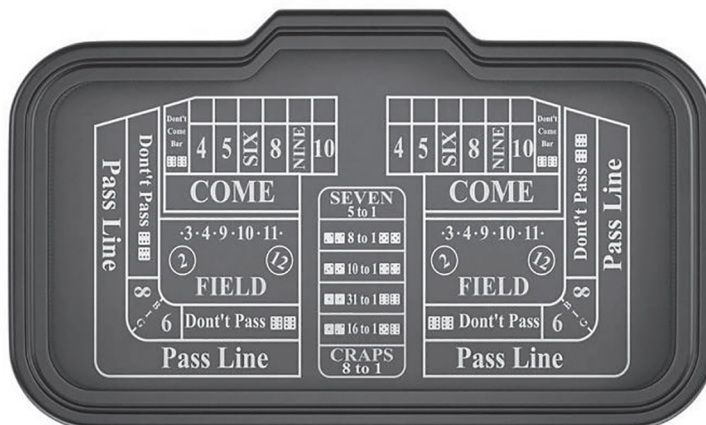
カムアウトロールではパスラインかドンパスに賭けるが、その勝敗に関わるのが上記表の左右の端からの4つの出目である2, 3, 11, 12と中心の7の合計5つの出目である。パスラインに賭けた場合、7か11で勝ち、2, 3, 12で負ける。ドンパスに賭けた場合、2, 3で勝ち、12は引き分け、7と11で負けとなる。

その他の出目（細字）である4, 5, 6, 8, 9, 10が出た場合はポイントエスタブリッシュメントとなり、延長となる。延長になった場合、カムアウトロールでパスラインに賭けていた場合、ポイントの数字で勝ち、7で負けとなる。ドンパスに賭けた場合、7で勝ち、ポイントで負けとなる。

図3はクラップステーブルのレイアウトであるが、レイアウトの中心にゼロ目の賭け方がある。1-1、2-2、3-3、4-4、5-5、6-6があり、これは古代の人々が楽しんだ出目に対する賭けと類似している。一回のみの賭けとなり、その目が出なかったら賭け金を失うことになる。

プレーの説明本ではないので詳細は割愛するが、様々な賭け方で楽しむことができる。

図3. クラップス台のレイアウト



<https://listofcasinos.net/craps-guide>から転載



## まとめ

古代社会におけるサイコロは、未来の不確実な事象を予知する神からのメッセージを受け取る神具の1種であった。古代インドの伝承詩には「武器を手にして雌雄を決するか、それとも賽の目で決着をつけるか（増川、賭博II、P428）」との記載があり、賭博は戦いを避けるべく使用された平和的な道具であったとも考えることができる。その根底にはサイコロがもたらす出目は神託という神からの啓示を得るものであるものであるので、賽の目の結果で争いに決着をつけたのであろう。

この神託や祭事に使用されたサイコロは、私有財産制度が確立された後、王族や貴族のみならず、民衆の娯楽として発展し、様々な文化の基で多種多様な賭博として進化し、現在に至る。

現在、カジノでサイコロを使用するゲームは、大きく分けて出目か出目合計に賭ける2種類となる。アジア諸国では出目に賭ける大小、アメリカ大陸では出目合計に賭けるクラップスとなるが、古代社会からの賭けに当てはめて考えれば、大小の方が古代的な賭けと考えることができる。

情報伝達がほぼ行われなかった古代社会において、国境や地域、民族や文化に関係なくサイコロが同じ意図で誕生し、発達し、賭博用具として使用されるようになった点は大変興味深い。

現代では、サイコロの出目を神託と考える人は少数であるかもしれないが、コンピュータープログラムやAI、携帯端末が更に発達しようが、また、私たちの社会がメタバース的な仮想空間に移行しようが、古代から続くサイコロが創り出す偶然性は娯楽や賭博に利用され、この先も発展するであろう。

## 〔参考文献〕

- 池上俊一「遊びの中世史」2003年 筑摩書房  
谷岡一郎 仲村祥一「ギャンブルの社会学」1997年 世界思想社  
増川宏一「賭博の日本史」1989年 平凡社  
増川宏一「賭博II」1982年 法政大学出版局

