

# 「麻雀というもの」

100-124 金澤 正浩

## ～目次～

### I. 麻雀とは？

i. 麻雀というもの

ii. 麻雀の歴史（日本）

①歴史

②麻雀の有名な歴史的人物

iii. 麻雀の歴史（アメリカ）

### II. 麻雀の強さについて

i. 麻雀の基礎～麻雀とはどのようにしてできるものか？

～

ii. 麻雀の覚え方

①本の存在

②ゲーム（インターネット）の存在

iii. 麻雀の”勝ち”とは？

iv. ツキの法則

### III. 麻雀界の現状と今後の展開について

i. フリー雀荘

①フリー雀荘について

②雀荘の経営戦略

③ギャル雀について

ii. プロの世界

iii. 世界麻雀選手権

### IV. 自分の麻雀観

i. ”賭ける”から”勝負”の世界へ

ii. 麻雀の醍醐味

iii. 願い

## 参考文献・HP

### I. 麻雀とは？

#### i. 麻雀というもの

麻雀とは、麻雀牌というものを使って三人または四人で行うものである。麻雀には役と点数というものがあり、それらを駆使して点数を奪い合い、最終的に点数の一番多いものが勝者となる。役や点数の種類はたくさんあり、それらを覚えるのも至難の技である。しかし、ルールを覚えてしまえば、後は誰にでも楽しく出来るものである。麻雀は将棋や囲碁のように、実力が必ずそのまま結果として出るものではなく、運的要素も含んでおり、実力的には下の者でも、いざ麻雀をしてみると、下の者が上の者に勝ってしまうというのもしばしばである。これが麻雀の面白いところの一つである。では、麻雀というものはどういうものなのか？ということ、I～IVの項目に分けて詳しく述べていくことにする。

#### ii. 麻雀の歴史（日本）

##### ①歴史

日本に初めて麻雀が入ってきたのは、明治42年のことで、名川彦作氏により麻雀牌が持ち込まれた。同年、夏目漱石は朝日新聞に連載していた「満韓ところへ」に、中国で麻雀らしきゲームを見たと書いている。大正時代のなかばを過ぎ、まず麻雀に飛びついたのは文人、そして上流階級の人々だった。菊池寛、久米正雄、里見とんら文学史に名を残す人達が、この時期から麻雀に熱中していった。

一般的に広まったのは、大正12年の関東大震災を過ぎてからのこと。そして昭和初期になると、麻雀は日本で最初の全盛期に入る。昭和4年には日本麻雀聯盟が結成され、第1回全国麻雀選手権大会が開催された。日本初の麻雀荘は大正13年に作られた「南々倶楽部」だが、昭和4年になると東京だけでも1500軒を突破していた。しかし昭和8年ごろから警察による取り締まりが厳しくなり、麻雀の興隆は翳りが見え始めた。さらに戦争への道を進むにしたがい、下火になっていく。

昭和20年、終戦とともに人々の間に再び麻雀の火がついた。このころから、復員者の影響もあって途中リーチが広がり始め、あちこちでルールに混乱が生じた。これをまとめたのが、報知新聞と天野大三である。

その後、ドラが生まれ、ゾロ場になり、さらに1ファン縛り、ノーテン場3千、ノーテン親流れと、戦後の「決め」は変化していった。こういった状況が落ち着いたのは昭和40年ごろ。このころから昭和60年頃までが第2次麻雀全盛時代であった。昭和44年、阿佐田哲也の「麻雀放浪記」は連載を開始すると同時に爆発的な人気を呼んだ。同じころ、日本テレビの「11PM」が麻雀を放映し、ファンは画面にかじりつく。そして昭和47年になると、ファン待望の麻雀専門誌、月刊「近代麻雀」が竹書房から創刊され、ブームもピークを迎えた感があった。現在、漫画やゲーム、インターネットなど新しいメディアの力もあり、麻雀は勢いを盛り返しつつある。そして麻雀博物館の開設も文化的な基盤を支えることで、新たなる興隆の一翼を担っている。

## ②麻雀の有名な歴史的人物

### ～阿佐田哲也～

本名は色川武大。麻雀など、ギャンブルに関する小説においては、「阿佐田哲也」というペンネーム。その他の小説には、本名の色川武大」という名前を使っている。ちなみに「阿佐田哲也」という名前は、徹夜麻雀をしていた際、明け方になり外が明るくなり、「朝だ、徹夜だ」というところからきたという話がある。

色川武大においては、昭和36年「黒い布」で中央公論新人賞、52年に「怪しい来客簿」で泉鏡花賞、53年「離婚」で直木賞、57年に「百」で川端康成文学賞、平成元年「狂人日記」で読売文学賞を受賞している。

阿佐田哲也は、軍人の子として生まれる。父の影響を阿佐田は最も受けており、数々の作品におついても父については述べられている。20歳前後の数年間（戦後まもなく）、裏の世界（ギャンブル）で生き抜く。この部分が一番有名である。実際この世界にいたのは4～5年間だけであった。阿佐田は”雀聖”と呼ばれたことがあるが、それはとりもなおさずこの時期は麻雀で生きていたということである。晩年はナルコプレシー（突然睡魔に襲われる）という奇病にかかり、幻覚をよく見ていたらしい。平成元年4月死去。

### ～桜井章一～

東京の下北沢生まれ。戦後の混乱期に少年時代を過ごす。大学時代より麻雀にの

めり込む。昭和30年代後半、無法地帯であった新宿の雀荘でめきめきと頭角を現し始め、裏プロの世界では知る人ぞ知る、トップレベルの”代打ち”として、圧倒的な強さで20年間不断に勝ち続けた。

表社会に桜井章一の名が知れ渡ったのは、現役引退宣言した後、彼の無敗神話の軌跡を描いた小説「伝説の雀鬼」やその劇画化作品「ショーイチ」が麻雀雑誌（近代麻雀ゴールド）に登場してからである。桜井章一は又、積み込み技などの華麗なテクニックを買われ、映画「麻雀放浪記」では麻雀指導を務めている。

現在、桜井章一を慕い、雀鬼流の雀風を身につけることを目標とする弟子たちを教練する団体「雀鬼会」を主催。5回の麻雀最強戦のうち4回までも、メンバーが優勝をさらって麻雀界を震撼させたことはまだ記憶に新しい。卓上のレベルを超えた人間修養のための勝負として、麻雀を推奨する桜井流雀鬼哲学に共鳴し、学校の場に雀鬼流を取り入れる教師まで現れている。著書に「真の強者になるための麻雀戦術論・超絶」、「雀鬼・桜井章一写真集/心温かきは万能なり」（竹書房）などがある。

### iii. 麻雀の歴史（アメリカ）

アメリカと麻雀ではイメージが合わないかもしれないが、実は麻雀先進国なのである。アメリカ合衆国において、麻雀の歴史は1893年に始まる。東アジアの遊戯を研究していた人類学者、スチュアート・キューリンが論文で麻雀を紹介した。1919年、アメリカ麻雀の父、J・P・バブコックが麻雀牌の販売を始める。ブームに火がついたのは1922年のことだった。時代はアメリカが”金ピカ時代”といわれた空前の好景気のころ。ブームの勢いはすさまじく、麻雀牌は飛ぶように売れた。最初に飛びついたのが上級気流だったため、パーティーの二次会といえば決まって麻雀となり、ホテルには専用の麻雀ルームが作られた。それまでのブリッジ教師は麻雀教師に転職し、教室を開いた。解説書も次々と出版され、ついには専門雑誌まで創刊されたほどである。

けれども急激にブームが起きたため、ルールは乱れていた。また、新たに考案された役やインフレ化した得点法は技術より運の要素を大きくし、麻雀は知的なゲームとしての雰囲気を見失いつつあった。そして「全米麻雀標準規定」が制定された1924年後半には、ブームは早くも過ぎ去っていく。

1937年、愛好家がニューヨークに集まり、ナショナル麻雀連盟を結成。今なお本当に麻雀を愛するファンは残っており、入門書や解説書も絶えることなく出版されてきた。ナショナル麻雀連盟はいまでも20万人以上の会員を持っているし、また最近では、ゼミに麻雀を取り入れる大学も出現している。

## II. 麻雀の強さについて

## i. 麻雀の基礎～麻雀はどのようにしてやるのか？～

麻雀の基本は”三枚の組み合わせを作る”ことである。麻雀牌はマズ、ピンズ、ソーズ、字牌の4種類からなり、それらを組み合わせ、3枚の組み合わせを4つと2枚の組み合わせを1つを作るのが麻雀である。これさえできれば、自分が役や点数がわからなくても、それを知っている人が麻雀をするときに一人でもいけばやってもらえるので平気である。後のルールは、麻雀をしながら覚えていくのが良い。

## ii. 麻雀の覚え方

では、麻雀を覚えるには、どのような方法が効率よく、そして楽しく覚えることができるのか？それには本（実戦本、漫画）とゲーム（テレビゲーム、インターネット）の存在がある。

### ①本の存在

まず、実戦本だが、これは多数の本が存在する。まず、麻雀を初めてやるような人は、麻雀入門のようなものを選ぶと良い。少し麻雀を覚えてきたら、たくさんの著書の中から自分に合った戦術、考えに当てはまるようなものを選ぶと良い。麻雀には色々な戦術・考えがあるので、自分の麻雀スタイルというものを見つけるべきである。

次に、麻雀の漫画で麻雀を覚えるということだが、これが一番楽しく覚えられる方法である。麻雀漫画にも色々あるが、近代麻雀（竹書房）に載っている、または載った事があるという作品は、麻雀を覚えるには最適なものである。漫画でも様々な戦術が出てきており、現実には起こり得ないようなものもあるが、参考になるようなものも多数ある。本を買って繰り返す読むうちに、麻雀とは何か、それに麻雀の面白さが発見できる。

### ②ゲームの存在

今や、麻雀はゲームにも存在している。まずはテレビゲームだが、これはテレビゲームができた当初から麻雀ゲームも存在していた。しかし、内容が単調なため、余り人気がなかった。だが、最近では漫画の内容がそのままゲームになって登場してくる麻雀ゲームが増加し、これならやるという人も増えてきた。麻雀に対する内容も、初めに比べだいぶ丁寧になり、初心者向けにはうってつけのものとなったの

である。また、今ではパソコンのインターネットで、見知らぬ人と麻雀ができる、いわゆる無料ネット麻雀が普及してきている。いつでもどこでもできるのが特徴であり、まだ実際に麻雀をするには至らない人には、おすすめの方法である。このように麻雀というものは、ゲームにも普及し始めているのである。

### iii. 麻雀の”勝ち”とは

麻雀をするにあたって、ゴールとは何だろうか？それは”勝つこと”である。しかしそうではなく、あがること、あるいはテンパイすることがゴールだと勘違いをしている人がたくさんいる。もちろん、どう考えようが打ち手の自由であり、負けても良いから自分の好きな打ち方を貫き通そうという人もいる。しかし、それではいつまでたっても趣味の麻雀であり、勝つことはできない。では、麻雀に勝つ考えとは何か？麻雀の”勝ち”の解釈は人それぞれであるが、基本的には次のような考え方が”勝ち”の解釈である。

トップ-他の3人に勝ち（3勝） 2位-トップには負け、他の2人に勝ち（2勝1敗） 3位-トップと2位に負け、他の1人に勝ち（1勝2敗） ラス-他の3人に負け（3敗）

しかし、麻雀はゲームの性格上、半荘一回単位で決着をつけるものではなく、半荘戦の積み重ねによるトータル勝負の色合いの濃いものである。すなわち、一定回数半荘戦を終えた時、他の三人に勝ち越して、はじめて勝ちなのである。真の強者になるには”勝つ”ことがゴールであり、ここに最高価値をおかなければならない。

麻雀はよく「運が勝負を左右する」といわれる。確かに、麻雀牌は伏せられているので、どこに何があるかわからないから、配牌もツモも偶然には違いない。しかし、打ち方によって、偶然に賭ける度合いが異なってくることも確かである。偶然の産物である配牌やツモの差によって生じる”運”あるいは”ツキ”という得体の知れないものを、打ち方によって制御あるいは操作していこうという気にならなければ、麻雀はなかなか勝てない。麻雀に強くなろうと思ったら、まず自分の負けを運のせいにはしないこと。あと、麻雀を単なる絵合わせゲーム、数学的確率の支配するゲームだと思ってはいけない。確率的要素はあくまで麻雀の基本的要素にすぎないからである。

麻雀は、通常4人でするものである。それゆえ、攻めと守りというものが存在する。ここでいう”攻め”とは、アガリに向かう打ち方をいい、”守り”とは自分がアガれない時には相手にもアガらせないようにする打ち方である。そして、実戦においてそれぞれの局面について、そこで”攻める”か”守る”か、それで大切なものは”状況判断”である。この”状況”にも色々あるが、一番大切なものは、”ゲームの流れ”である。これまで、どのような経過できたのかということで、これは当然、いわゆる”ツキ”の状態も含まれる。”ツキ”という言葉は”牌勢”と置き換えても良く、もっと分

かりやすく言うと、”調子が良いか、悪いか”ということである。このようにして実戦では”状況判断”に基づいて、”攻め”そして”守り”を繰り返すのである。麻雀の場合、その組み合わせが膨大なので、必勝法が見つけない。実戦では、時には基本からはずれた打ち方をしなければならないこともある。しかし、基本を知らないで滅茶苦茶に打つのと、知っていてあえて基本通り打たないのとでは、雲泥の差がある。基本を知っていれば、フォームも崩したとき、いつでも基本にかえることができるからである。実戦の際、基本をしっかりと身につけた上で、臨機応変に打つことができれば、”勝つ”ということにつながるのである。

#### iv. ツキの法則

ギャンブルの歴史は、「ツキ」を掴まえるための試行錯誤の歴史である。人々はゲンをかつぎ、ジンクスを気にし、願をかけ、神に祈り、そして気まぐれな「ツキ」の女神の気を引こうとしてきたが、誰もツキの女神を飼いならすことはできない。この「ツキ」というものはいったいどういうものだろうか？実は「ツキ」の正体は、「客観的なツキの正体」と「主観的なツキの存在」に分けて考えられる。

客観的なツキの正体・・・客観的（科学的）に一言で表現するならば「ツキとは統計上のゆらぎ（長い時間プレイすれば必ず起こる連続した勝ち負けの大波）」である。つまり、連勝・連敗は、統計上必然的に起こる事象である。そして、連勝・連敗それぞれの渦中にいる人がそれを「ツキがある」とか「ない」とか考えるだけのこと。例えば、1024人にじゃんけんさせ、勝った者は勝った者と（負けた者は負けた者と）、勝ち抜き戦（負け抜き戦）をすると、10連勝（10連敗）する者が必ず一人はいる。じゃんけんの10回戦で8勝2敗、9勝1敗、10勝0敗といった成績であった者は「何でツイているんだろう」と考え、また「俺はじゃんけんなら負けない。次に相手が何を出すかほとんどわかる」などと考える。

主観的な「ツキ」の存在・・・「ツキ」というものは、個人個人にとって、刹那の生活において、大数の法則や統計上の分布など関係ないことであるし、認識できるものでもない。主観的には「ツキ」は存在する。例えば、連勝や連敗などの「ゆらぎ」の渦中の人にとって、また何年もギャンブルを繰り返してきた人にとっては、単なる偶然では説明できない事象をいくつも経験し、見聞きしてきたため、「ツキ」はあると考える。

ツキの正体は、統計学上の「必然的な偏り」に過ぎず、その偏りは存在しないほうがおかしい。必ず存在する。そして、「ツキの流れ」や「ツキ」それ自体も既に起こった出来事を振り返って名づけた呼び名にすぎない。つまり、過去のその時点では、「ツキ」や「ツキの流れ」の実体はない。そして未来に関しては純然たる確率論以外の予測は不可能なのである。たとえ99%は冷徹な科学によって説明される範囲であっても、残りの1%は超自然的な力を信じたいとする考え方は、人間にとっての本能ともいえる。しかし、結局ツキとは統計上の揺らぎのことであるにす



ぎないのである。

### Ⅲ. 麻雀界の現状と今後の展開について

#### i. フリー雀荘

##### ①フリー雀荘について

雀荘という言葉を知ると、どうしても怖い人達がいると思われる。しかし、それは昔の話であって、現在は低いレートで一人で行ってもいっても麻雀ができるフリー雀荘が徐々に普及しつつある。では、フリー雀荘というところはいったいどんな所なのだろうか？

##### 1. 待つ

来店してすぐに打てるということは滅多にない。大抵は4人揃うのを待つか、ゲーム中の卓が終わってから、他の人がやめた所に案内されるかのどちらかである。どちらにしても、後何分で打てると断言できない。場合によっては30分以上待たされることもある。4人揃わなければできないゲームなので、人がまばらに集まるフリー雀荘ではメンツを待つ時間というものが発生してしまう。東南戦のフリー雀荘では、半荘におよそ30分から1時間をみておくと良い。卓に着いたら半荘終わるまで帰ることはできないので、時間に余裕をもって遊びに行ったほうが良い。待っている間は、メンバーに飲み物を頼んだり、雑誌を読んだりしてくつろいでいると良い。他の人が打っているのを観戦しても良いが、打っている人の迷惑にならない程度に観戦する。

##### 2. 打つ

順番が回ってきたら、麻雀をする。相手はほとんどが赤の他人なので、始まる前にあいさつしておくといい。ここで、麻雀をしている時によく使う言葉を説明する。

代走・・・ピンチともいう。トイレに行きたくなったり、電話がかかってきたりしたら、メンバーにその場を任せるということ。メンバーによって力が違うので指名することも可。もし弱い人しかいない場合は、なるべく自分で打ったほうがよい。

本走・・・店のメンバーがいない時に人数合わせで打つこと。店によってはメンバーのゲーム代だけ店が負担したり、メンバーが勝っても負けても店のお金で打つたりとまちまちである。

ラス半・・・この半荘で最後にしますという意味。ラス半コールを言ってもら

うと、店側としてはとても助かる。ラス半の入っている卓同士をくっつけたり、メンバーが本走するかどうかを考えて卓回しができるからである。また、待っている客にも状況を伝えられるので、店の営業をスムーズにすることができる。ラス半コールはなるべくそのゲームが始まった時か、東場のうちにしておく。そうすると、店は早く言ってもらった分早く対応できる。

アウト・・・所持金が足りなくなって、店から借りること。

トラブル・・・雀卓が動かなかったり、壊れたりしたときのこと。または、客同士でもめたりした場合のこと。どちらの場合も客同士でその場を治めようとせず、必ずメンバーを呼ぶ。

### 3. 終わる

終わる時はちゃんとラス半をかけて、その半荘で終わるようにする。精算は半荘一回ごとにやるので、特にやることはない。

## ②雀荘の経営戦略

### 1. 雀荘での主な仕事の内容

本走・代走，ドリンク交換，灰皿交換，洗い物，卓掃・・・これが店員の主な仕事である。卓掃とは牌を磨いたり、麻雀卓の中や点棒などを拭いたりすることである。

トラブル，レジ確認，日報をつける・・・この仕事はだいたい責任者が受け持つ。

### 2. 雀荘の経営について

収入・・・場代（ゲーム代），セット料金，カップ，ビールなど。

支出・・・家賃，経費，光熱費など。

一日の売り上げの計算の仕方（例）・・・基本的には、フリーのほうで1半荘1600円（一人400円）頂いて、それが収入の源となる。あとは、セットで来た客に1時間1600円として卓を貸す。他には、カップ麺やビールの注文がある場合それも収入となる。支出のほうでは、その日に使った経費やメンバーのアウト分などがある。それを差し引いた額が、1日の売り上げとなる。

### 3. 今後どのようにしたら経営がよくなるか

リピーターを増やす・・・やはり雀荘も客商売なので、一人でも多くの客が来てくれるようにしなければならない。そうするためには、店内及び店員のようすが良い雰囲気であってはならない。特に、メンバーが客と打つときには、十分注意が必要である。

カップ麺，ビールなどを少しでも多く売る・・・カップ麺やビールは、原価よりもかなり高く売っているのだから、売れば結構な収入になる。

メンバー（店員）の質をよくする・・・メンバーは、本走と接客が主な仕事である。本走中でも当然客と話すので、自分の麻雀がいっぱいいっぱいで、話すどころか

客に不快感を与えてしまっているメンバーもいる。そういった意味で、もう少しよいメンバーを雇うべきだと思うが、時給が低いためなかなかいい人がバイトの面接に来ないというのが現状である。

### ③ギャンル雀について

#### 1. ギャンル雀とは

ギャンル雀とは、その名の通り、女の子がスタッフとして働いている雀荘のことである。男がいないわけではないが、女の子が大半を占めている店が多い。東京が発祥地だと言われているが、最近では全国的に普及しつつある。

ギャンル雀というものは、いろいろな意味で麻雀界に大きな衝撃を与えた。ギャンル雀のよいところはというと、まず若い女性スタッフを起用することにより、お店の雰囲気明るくなるということが挙げられる。それにより、明るくかわいい女性と喋ったり、一緒に麻雀を楽しむことができるし、女性の麻雀人口増加にもつながる。確かに怖そうなおじさんや無愛想な若い男性よりも、若くてかわいい女性と打ったほうが何倍も楽しいし、例え負けても損した気分にはならないだろう。しかし、ギャンル雀で働いている女性は、ルールや点数計算、マナーを知らないことが多く、またその女性たちの大半が、ゲーム代や麻雀の収支を支店に負担してもらっているためなのか、真剣さが足りないという意見がでてきている。

こうして考えると、ギャンル雀を好きか嫌いかは人それぞれである。真剣勝負を望むのであれば、普通の雀荘にいけばよいし、女の人と打ちたいと思う人は、ギャンル雀に行けばよいと思う。今後、ギャンル雀がさらに発展するか、消滅するかまだわからないが、どのようになっていくのか注目していくべきである。

## ii. プロの世界

日本の麻雀プロ団体というのは、どのような団体が存在し、それぞれどのような目的をもっているのか？それを紹介していく。

#### 1. 最高位戦日本プロ麻雀協会

創設目的：最高位戦プロ麻雀協会は、麻雀の楽しさを広く理解してもらうこと、そして最高峰の技術と戦術を求め、真のプロ選手の集団を目指している。最高位戦は、これまでのことを決して無駄にはしない。しかし、プロの名を背負うための努力が足りなかったことは、認めなければならない。例えば、偶然性を排除した一発・裏ドラなしの麻雀は、普及したというには程遠い。そして、自ら一般的なルールの中に飛び込む決意をした。より多くの人々から理解を得るために。そしてまた、自分たちは本当に強いのだろうか、という自問の意を込めて。

これからのことを考えよう  
まずは牌にさわってもらおう  
雀荘に足を運んでもらおう  
よくあるルールで遊ぼう  
麻雀で遊ぶ人がいて、そして初めて強い人がいる

## 2. 日本プロ麻雀連盟

創設目的：麻雀専門棋士による競技麻雀の開催を通じ、職業棋士の育成、確立、社会的地位の向上を図り、もって健全なる麻雀遊戯の普及、発展に貢献し、わが国の伝統文化、大衆文化の発展途上と国際親善に寄与すること。

事業内容：公式競技の開催、参加を全員の主な活動とし、合わせて、段位の審査、免許状の発行、麻雀教室開催、執筆活動等、全ての麻雀普及活動に付帯する一切の事業。

## 3. 日本プロ麻雀協会

創設目的：「理想のプロ団体」とは何か？一言で言えば「プレーヤーが公式戦で生活できる」ことである。そのためにすべきことは、環境作りである。運営などのシステムの確立、アマチュア（ファン）の拡大、スポンサーの影響などがそのための大きな仕事である。それが後のプレーヤー、または自分がプレーヤーとして専念できる将来のための仕事なのである。アマチュアの拡大のためには、麻雀大会をたくさんこなし、経験を積んで、参加者に充実感を与える運営ができる団体にならないといけない。スポンサーの獲得のためには、良い商品を提供できる団体にならないといけない。商品とキャラクター、牌譜などである。キャラクターの面而言えば、現状は強さよりもタレント性が重視されている。しかし、強い選手が評価される、強さがキャラクターであることの最も大切な要素であることが、麻雀プロとしては当然のこと。これを実現するためにも、プロは頑張っていかなければならない。いずれにしても、劇団に例えれば、金がないから芝居しないのか、芝居を見せて金を運んでくるのか、この選択について後者を選ぶのが新団体のモットーである。したがって、公式戦を安い賞金、無料、参加すれば赤字の対局でも多くこなして、多くの人にメディアを通じてみてもらうことが大切である。スポンサーはその後についてくる。これからこのような「理想のプロ団体」を創ることを目的とする。

## 4. 101競技連盟

創設目的：麻雀は囲碁と将棋と同じようなゲームであるが、麻雀には囲碁や将棋とは根本的に異なっているところがある。それは、囲碁や将棋は第三者からも競技

であると認められているのに対し、麻雀は競技としてのマージャンを行っている人以外からは「賭け事」としてしか見られないということである。麻雀をしない人からも競技としての麻雀が認められるようにしたい。こうして考えられたのが、「101」のルール・評価法による麻雀である。

101競技：101ルールで行った対局を101評価し、その成績を競う競技。麻雀の場合、ゲーム単位は「半荘」である。勝敗の判定の仕方は色々あるが、1位が勝者で4位が敗者なのは明らかである。2位と3位については、勝敗が明らかでなく、(勝)と(敗)の間にあるものと考えられる。これを数字に置き換えれば、1勝はプラス1、1敗はマイナス1、その間にあるものは0となる。すなわち「101」、これが、「順位戦101」の発想である。

## 5. 麻将連合

創設目的：麻雀をギャンブルとしてではなく、最高の室内ゲームとして、競技として、そして文化として愛するものとする。そして、金銭を賭けない麻雀を表記する言葉として「麻将」を使用する。これまで既に、麻将競技は、老若男女、地域を問わず多くの人々に愛好されたにもかかわらず、若干のルールの違いや、団体間の意地の張り合いなどにより、その力が分散されたままで今日に至る。しかし、麻将に対する理念・情熱を共有する愛好者ならば、小異を捨て一同団結して力を合わせるべきである。そうすれば、必ずや社会に「麻将競技」の世界、文化を認知、確立させることができるはずである。そういった環境の中から、一般愛好者の模範となるマナーと卓越した技量を持った競技者を選び出し、育成することによって真のプロが生まれるのである。彼らが活躍するようになれば、囲碁・将棋やプロスポーツと同様の社会的ステータスを獲得することになる。

### iii. 世界麻雀選手権

「2002 世界麻雀選手権大会」が、10月23日～26日にかけて、東京ホテルグランドパレスで行われた。この大会が行われるまでの過程とその結果についてこれから述べていく。

#### 1. 麻雀世界選手権が開かれるまでの過程

この麻雀の世界選手権実現には、日本からの涙ぐましい働きかけがあった。対戦中に「酒を飲まない」「タバコを吸わない」「お金をかけない」をモットーにした日本健康麻雀協会は、1995年の東京大会を振り出しに、北京など中国各地で80人～100人規模の健康麻雀大会を開催。それまで、麻雀＝博打」と思い込んでいた中国人も、「健康麻雀って、なかなかいいじゃないか」と理解を示した。これを受けて、中国の国家体育总局が99年1月、麻雀を255番目の体育種目として公認。同年9月には、それまでバラバラだったルールを

統一し、「国際公式ルール」も定めた。日本が提唱した”3ない麻雀”が大国を動かし、ついに世界中の愛好家が一堂に会する世界選手権、さらに北京五輪での公開競技としての開催にまで発展した。

## 2. 開催地変更の理由

この大会は中国が提案したこともあり、当初は中国の酔う寧波市で行われるはずだった。しかし、寧波市の大規模イベントとスケジュールが重なり、予定されていた寧波市での開催が不可能となった。そこで、寧波市麻将運動協会の要請により、急遽、日本の東京に場所を移し、寧波市麻将運動協会とJMOC日本麻雀競技組織委員会の共催のもと行われることになった。

## 3. 大会の概要及び結果

この大会に参加した国は、日本、中国、台湾、アメリカ、ロシア、スウェーデン、オランダ、ブルガリアの8カ国。参加チームは25チームで、参加人数は100人。ゲームは8半荘で、ルールは中国ルールで行われた。麻雀人口3000万人の日本からは、「日本麻雀連盟」「麻雀博物館」など4団体と、一般代表の計6チーム24人が出場した。参加した日本人はほとんどがプロであったが、彼らが世界大会出場を目指し、国際公式ルールを覚えたのは最近の話。つまり、他の一般競技者と同じラインからスタートしたにすぎない。にもかかわらず、周囲から「プロなのだから」と、必勝を期待する声上がる。彼らには、相当なプレッシャーがかかった。

結果は、個人が初音舞、団体が「麻雀棋士奨励会選抜Bチーム」と、両方とも日本が優勝というものであった。関係者によれば、日本と中国の二強の争いだったらしい。他の国では、麻雀はまだマイナーゲームということだろうか。しかし、個人準優勝はアメリカなど、今後の広がりも期待できる。なお、個人優勝した初音には、株式会社アルバン（全自動卓販売業）から、専属契約のオファーがきているらしい。まだ正式な契約は交わしていないが、これが実現すれば前代未聞の快挙。麻雀プロという職業に、新たな可能性が開けることになる。

# IV. 自分の麻雀観

## i. ”賭ける”のイメージから”勝負”の世界へ

前章の”プロの世界”でも述べた通り、今なお、麻雀というものには”賭け”というイメージが付いている。プロの方々がこういったイメージを払拭しようと色々試されているが、なかなかこのイメージから脱却できない。それは昔からずっと続いてきているため、定着してしまっただけである。しかし、麻雀も、囲碁や将棋と同じ”真剣勝負”をできる競技・ゲームである。それは、麻雀をやっている誰もがわかっ

ていることだと思う。よく、「賭けないと真剣になれない」と発言するものもいるが、それはいいわけであり、本当の強者ならば、麻雀を愛するものならばそのような”賭け”をしなくても、真剣勝負はできるはずである。いつか、麻雀というものが、”賭ける”というイメージから、”真剣勝負”ができる競技へと発展することを願いたい。

## ii. 麻雀の醍醐味

麻雀の醍醐味は、なんといっても豪快な手役をアガることである。特に役満をアガった時の爽快感は、なんともいえない、感激深いものがある。しかし、麻雀の良いところはそれだけではない。誰にでもあがることのできるチャンスがあるゲームであるし、手役を作る楽しみもある。また、点数を競うゲームなので、微差の点数の場合、どの役を作り、どの点数をあがったらいいといったことを考え、白熱したものとなるのである。攻めと守りの両立こそ麻雀の基礎であり、勝った時の瞬間は、スポーツの競技で勝つというものと同じくらいのうれしさがある。それに、前にも述べた通り、麻雀は必ず強いものが勝つというものではなく、実力的に下の者が上の者に勝つ場合もあるので、これも麻雀の醍醐味の一つである。このほかにも、麻雀の醍醐味は色々ある。麻雀の醍醐味が分かったとき、その人は麻雀のとりこになるのである。

## iii. 願い

自分が麻雀に対する願いというのは、一つは前述の通り、”賭ける”というイメージを脱却し、”真剣勝負”ができる競技へと発展すること。それに伴い、少しでも麻雀をしたいという人が増えることを望む。中国やアメリカでは、麻雀を学校の一つの科目として取り上げているらしいが、いずれ日本もそのように発展してほしい。もう一つは、麻雀が囲碁と将棋と同じような境遇になること。一つ目と共通した部分もあるが、囲碁と将棋は競技としても成り立っているし、また、お年寄りの娯楽としても人気が高い。麻雀も、お年寄りがやれるものだし、年齢層が幅広いものである。麻雀を通して、コミュニケーションをとるということができれば、麻雀も良いものと世間に認識されるであろう。このようになることを祈っている。

## 参考文献

- ・ 麻雀に勝つ考え方 (池田書店)
- ・ ツキの法則 (PHP新書)
- ・ 近代麻雀

## 参考HP

- ・「阿佐田哲也」、「桜井章一」のプロフィール
- ・最高位戦日本プロ麻雀協会、日本プロ麻雀連盟、日本プロ麻雀協会、麻将連合、101競技連盟の各ホームページ
- ・麻雀博物館（宝物閲覧より）