

合理的な不合理主義者としてのアカギ

とつげき東北

インターネット麻雀の誕生

『アカギ』を論ずるにあたり、昨今の麻雀界を取り巻く現状について触れておきたい。

現代は、インターネットを介して、いつでも人間同士が麻雀対戦できる時代である。メンツ（打ち手）が足りないと言った職場・学校の知人に声をかけたり、足しげく麻雀荘に通ったり、アカギのように代打ち業に邁進する代わりに、「PCの電源ボタンを押す」という選択肢が登場したわけだ。

コンピュータで麻雀？——麻雀をご存知の読者諸賢には違和感を与えるだろうが、安易に「所詮はゲームの麻雀だろう」「実際に対面しなければダメだ」と切り捨てるわけにはいくまい。こうした言辞は、例えば携帯電話メールのコミュニケーションが世の中に浸透しはじめた際になされた滑稽なその反復にしかかなり得ないのだ。「旧来のコミュニケーション様式と異なる」というだけの理由で、「最近の若者は、心の交流が少なくなった」などと杞憂され、新聞投書までされていた。今見渡せば、年配の方々も電車内で携帯を覗き込んでいたりするわけだが、当該投書欄の投書者は、年賀状などという「ニセの交流」に頼らず、正月には知人全員と対面し、「心の交流」を繰り広げているのだろうか。くだらない。

話をインターネット麻雀に戻す。相応に慣れが必要だが、次第に「パンツ一丁でビールを飲みながら画面と向き合う」動作が、「麻雀の世界への没入」と直結するようになっていく。「放屁したい時に周囲の目を気にして躊躇しているような場所では、集中した麻雀プレイができるはずもなく、『本当の麻雀』ではない」のである！

……というのは冗談としても——筆者は麻

雀荘でもそつなく放屁可能な優秀なプレイヤーだし——、インターネット麻雀には、「従来の麻雀」にはなかった優れた点が存在する。人工知能の研究・開発に寄与する等、種々挙げられるが、ここでは2点だけ指摘しよう。

1点は、牌譜が残ることだ。牌譜とは、参加したゲームの対戦記録を指す。将棋で言うところの「棋譜」の麻雀版をイメージすればよく、各プレイヤーの手牌や、1打1打が記録されている。「記録が電子的に残ること」が、麻雀界にいかなる決定的な転換をもたらすかは後に具体的に述べるが、読者諸賢にも薄々想像可能だろう。

もう1点、チェスにおけるレーティングシステム¹を模して設計された成績評価によって、プレイヤーの強さが常時スカラー値で管理されるのもすばらしい。従来の麻雀では印象以外に残ることがなかった「成績」が、客観化されたのである²。

麻雀の神話

ところで、麻雀の世界には数々の神話めいた迷信が存在し、今でも多くの打ち手によって伝承されている。星座占いや血液型性格診断が話題に上る時のような、ある種の軽やかさとともにではなく、どちらかといえば鈍重で陰鬱な形で神話への篤い信仰が吐露される。麻雀荘で周囲の会話に耳を傾けると、その種の神話の頑ななまでの流通ぶりにいささか辟易とさせられるほどだ。

¹ 1948年、ドイツのAnton HoesslingerによるIngo systemにはじまり、その後現在に至るまで統計学者らの尽力によって発展してきた。テニスやチェスに限らず、例えばテニスのATPレーティングなど、多くの対戦競技における統計学的な実力比較の指標となっている。

² 母集団が1麻雀荘やプロ麻雀師団体より圧倒的に大きく、数千試合単位の長期的な成績管理による厳密な選抜が行われているインターネット麻雀荘では、トップ層の技術水準が高い。事実、平均的なプロ麻雀師が、インターネット麻雀で平凡な成績しか残せないことは、珍しい光景ではない。

一例として、「流れ」と呼ばれる概念がある。「アガリが早い流れ」「悪い流れを止めるために安い手でもアガった」といったように用いられる。「まっすぐに攻めていけば（結果として）アガれたはずなのに、守りに入ってアガリを逃した」場合などに、「流れが悪くなる」とされることが多い。この種の表現は、『アカギ』の作中でもごく自然に使用されている。米国で言えばバスケットの Hot hand³ に照応するかに思われるが、麻雀での「流れ」は、より包括的な概念だ。次にツモる牌の良し悪しの傾向から試合展開の動向、さらにはプレイヤーの心理状態や、単なる結果への評価、はたまたわれわれが今この瞬間想像もできない諸現象・諸状態・諸法則まで、ありとあらゆるモノがこのコトバに含意される可能性を孕んでいる。

結局は「流れ」というクラス（概念の集合）のインスタンス（概念の実体）は、「流れ」を語る人物の信念だけでなく、その時の気分によってさえ柔軟に変容し、かつ、発話ごとに再インスタンス化されてよい。「流れ悪いなあ」「うーん、さっきのアガリで少し上向いたか」とやり取りできれば充分機能しており、それ以上のいかなる知見もこの語に期待してはならない。「流れ」なる記号は、麻雀において明確に説明できないもの全てを指し示すことが原理的に可能な、壮大な概念のゴミバコとしての役割を担っているのだ。

神話誕生の背景

そもそも麻雀は、競技としてはほとんど成立しないほど偶然性が高いゲームである。実力者同士が結果によって実力差を顕在化させ

³ シュートが連続的に成功した後のシュートは、そうでない場合よりも成功しやすいと考えられている錯覚。コーネル大学の Thomas Gilovich らははじめとして、数多の実験心理学者は、これを「乱数列に規則性を見出す」認識上の misperception であると主張している。

るには、差の程度に依存するが、通常数千試合の対戦をしなければならない⁴。だが多くのプレイヤーはその事実を知らないし、プロ麻雀師のリーグ戦もせいぜい 60 試合程度で決着をつける。となれば、「強い人が勝つ」という本来の因果関係が軽々しく転倒され、「勝った人が強い人だ」となり、あらゆる言説が単調な結果論に終始するのわからぬではない。

強いかもしれないが、必ずしも強いとは限らないプレイヤーが自らの「勝利した理由」を語るには、神話が必要となる。「大部分は偶然だ」とは言えないし、思いたくもない。勝利が、「アカギのような、本当の強さの実現値」だと誤認するための構造が切望される。「読んだり、対応したりすることで偶然性への技術介入が可能」なモノとしての、「流れ」が実在すると仮定すれば、短期戦であっても実力の結果だと主張できるではないか——「雨乞い」によって天候をコントロールしようと試みたいにしえの農耕民族と同様、「流れの操作」によって偶然を「必然」に置換し、制御している気分浸っていたいのだ。

もっと悪辣な例を出そう。「流れ」が存在してくれさえすれば、「変な打ち方」をしてしまった場合にも、自分の読み違いや技術不足やミスではなくて、「流れを読んで総合的に判断した」結果だと強弁できましょう。説教好きの麻雀オヤジが、理詰めでプレイする若者に対して、「あんた、けっこう打てるみ

⁴ 特定のプレイヤーが、ある程度大きな n 試合でトップ率 p を取り、残りのトップを 3 人が均等に分け合うとする。特定のプレイヤーのトップ率が 25% と異なると主張するには、

$$|Z| = \frac{|p - 0.25|}{\sqrt{0.1875/n}} \geq 1.96$$

が要請される（有意水準 5%）。トップ率 28%（平均順位およそ 2.4 位程度）の結果を残すにしても、801 試合打つてようやく「そのプレイヤーのトップ率は 25% と同じである」を棄却できる。なお、実力者集団内で平均順位 2.4 位を維持できる最強のプレイヤーが、任意の 801 試合を打った結果、2.4 位より順位がよくなるかどうかは半々だ）。

ただ、流れが読めてないねえ」といった風に、虚構の蘊蓄を垂れ流すことも可能となる。

技術の高さを一目瞭然な形や結果で示せない世界では、疑わしげな「深遠さ」を仄めかすしかなく、それによって権威主義的世界を作ってしまうと都合に違いない（ある種の芸術分野のように）。これらの事情が相まって、麻雀の世界では「便利な神話」が創造され、語り継がなければならないのである。

われわれは、自らの知的射程範囲が及ばないカオティックな事態に遭遇した際、新たな知識を習得したり、理屈を組みなおして対処する代わりに、楽な説明と手っ取り早い回避策——それも自分に都合な——を求めてしまいがちなものだ。合理では乗り越えられない壁、自分の限界となる壁を見出した際に、突如不合理な何かを自らの「合理」体系に取り込もうと試みるこの思考形式には、現在の医療技術では治る見込みのない病気をなんとかしようと、民間療法や宗教に走る患者のそれを重ねてもよいし、もしもお望みなら、株式相場の動向について、後付けで「消費の落ち込みなどを材料視し、経済の先行きの不透明さに対する警戒感が広がり、海外勢を中心に当面の利益を確保する売り注文が出た」などと語る証券アナリストを思い浮かべても不当ではなからう。

合理的解決が不可能なものを魔法のように「合理」に押し込む手口は、結果、当人にとっての「合理」と真の合理とが著しく乖離するという意味において、パラドキシカルである。

神話の終焉

先に述べたとおり、インターネット麻雀の登場とともに出現した「牌譜」。麻雀を追求するならば、これに着目しない手はない。筆者は、大量のプレイヤーが残す膨大なネット

上での対戦結果（のべ100万局以上）をもとに、アガリ率や振込み率に始まる各種統計を作成し、シミュレーション等を交えた戦術書『科学する麻雀』（講談社現代新書）にまとめた。2004年のことである。それはいわば、大半が精神論と結果論とで構成され、「流れ」について大仰に語っていた「文学」的な旧来の戦術書に対する、「自然科学」側からの真っ向勝負であった。筆者は一般に「流れ」などと呼称されているもののうちいくつかは、単なる思い込みや錯覚に過ぎないことを、統計学的処理により断じてみせた。さらに、旧来からセオリーとされてきた「基本的な読みの技術」の一部が、まったくのデタラメであることも示してしまった⁵。

ある種の神話が解体されようとする際に決まってしまう伝統行事のようなものであるにせよ、拙著に対しては、あらゆる賞賛と批判、賛同と罵声の言説が投げつけられることとなった。神話性を商売にしているプロ麻雀師の多くはその急先鋒だった。「アカギのような圧倒的強さ」に憧れを持つ読者、数学や自然科学を毛嫌いする読者等からも激しい反発があった。

筆者は麻雀の世界の「夢」を、相当な範囲において破壊した犯罪者のように見られた。「まるでアラン・ソーカルが思想界の一部の弱点を暴露した時のように」扱われた、とでも表現すれば伝わりそうか。かくして、筆者は少なくとも象徴的な次元において、あたかも経済学の主役たる「合理的な主体」であるかのごとく祭り上げられてしまった。

そんな筆者に、神話側あるいは物語側に完全に属するだろうアカギの打ち方について、

⁵ 人間の「状況にあわせた高度な読み」よりも、筆者のコンピュータプログラムの単純な読みの方が、裏向けられた牌の分布や、相手のリーチの役を、より正確に当てられるといった実験も行った。情報処理学会・大学等で講演を行い、後続のいくばくかの研究を生むことになったが、旧来の麻雀戦術書で謳われる「流れを制御する方法論」は、未だ学問的組上では日の目を見ていないようだ。

何が語り得るだろうか。1つ1つのアカギの行動を取り上げては、結果の生じる確率を概算し、効用関数にあてはめて「不合理性」

「あり得なさ」を暴いてまわる、といった不躰な立ち回りを演じるピエロになれというのか。しかしその手は作中において、先回りの封じられている。

ニセアカギの「合理」

『アカギ』作中に、まさに「合理的な主体」を思わせる「ニセアカギ」が登場し、相当無様な形で敗退する場面が描かれている。

ニセアカギは、登場後の一定期間、伝説のアカギの再来であるかのごとく麻雀で常勝を重ねる権利を付与される。だが、ニセアカギの勝利の方法論は至って「合理的」だ。麻雀牌を見ると瞬時に位置を記憶し、枚数を判断し、伏せられた牌の組み合わせを計算して手役を推測してみせる。1つ1つの打牌にも「万人が納得できる」ロジックを用意する。

一般的な創作物において、「合理主義者」（＝青白メガネ＝精神的脆弱性の象徴）として描写されるキャラクターは、「血の通った」主人公（＝ワイルド＝精神的勇猛性の象徴）によって、「必要以上に」と形容可能なほど無残に敗北するありがちな形式が存在する。『アカギ』はあえて、律儀なまでにこの原型を再現する。事実、ニセアカギがリスクを最小化する生き方を選択するのと対照的に、アカギは殴りあいのケンカを繰り返し、かつ、滅法強い。同じく、麻雀においてもニセアカギは最後の最後には、その意思の薄弱性あるいは勝負弱さによって、完全に役を降ろされることになる。露骨な「合理主義者」の大半は、実は真に合理的には行為できない、という「お約束」までもがしたたかに、忠実に踏襲されている――ニセアカギは、先に述べた麻雀の神話について、肯定的な認識を吐露する。

いずれにせよ、ニセアカギの「合理」は、「おたくのしちめんどくさい計算の確率なんかより」と罵倒されながら、「97%程度は勝てるはずのギャンブルで、造作なくアカギに潰される」という結果をもって、簡単に棄却されてしまう。合理を突き詰めることさえ怠ったのだから同情しかねるが⁶、これやられると統計学派の出番など初めからない。

アカギの合理と不合理

では、なぜ「こんなことはあり得ない、バカバカしい」と一蹴できないのか。フィクションだから、では解答として不完全だ。そうではなく、アカギの不合理が、合理的な判断を経た上で達成される地点にあるからこそ、われわれはアカギから目を離せないのだ。

『アカギ』では、作中で丹念に、かつ巧妙に思考を巡らせる場面が描写され、その推論はトリッキーでありながらも強靱な説得力を持っている（福本伸行『賭博墮天録カイジ』にも通ずる知略である）。パズルの要素は、単純に麻雀ファンとして愉快だし、それを解く瞬間のアカギは、他に類を見ないほど合理的である。

が、一連の判断を終えたあと、アカギはそれまで積み上げたロジック＝意味をあっけらかんと放り投げる。手段や途中経過は合理的なのに、最終決断が不合理的なのだ！

この過程を目撃すれば、アカギの不合理的な選択が、明晰性の欠如に因縁を持つものでは決してなく、アカギ個人の持つ独特のセンス、＜強度＞への飽くなき意志に由来して導き出されているものだと確信できるのである。

⁶ ニセアカギの統計学に関する知識には、大きな不安が残る。他プレイヤーの行動に関する基本的なモデリングさえ行っていないことが、組長の言葉で示唆されている。ニセアカギの「合理」は相当古臭く、野暮っぽい。恐らく、重積分計算で各プレイヤーの順位分布を計算したり、数巡後の手変わりの確率を数値的に求める程度も、彼には無理だろう。

この点こそ『アカギ』の特権性であり、一般に麻雀の世界で流通している他の不合理と一線を画する部分だ。一般のそれらは、合理の転倒として立ち現れる。偶然を「必然」に塗り込み、制御したいといったような陰気な<意味>をまとった形式で。だが、偶然は偶然以外の何物でもなく、もしそこに規則性を見出せるとすれば、偶然はその自己同一性を失う。このような矛盾を抱える陳腐な不合理には、知性の片鱗も聡明さの予兆も見出せないばかりか、夢も希望もない。

他方、『アカギ』の不合理は、合理のいびつな転倒などではなく、合理の放置、破棄、ないしは超越なのである。

<意味>の呪縛を断ち切る代理人として

アカギが提案した先のギャンブル（アカギの勝率がわずか3%程度の）を思い出そう。

驚くべきは、アカギにとって「勝率の低さ」が、ギャンブルを拒絶する根拠にならないことではない。勝利したという結果でもない。そうではなく、「勝利しても何も得られるものはなく、敗北した場合は腕を失う」という条件を提案したことこそが脅威なのだ。いわば<強度>のためだけの、<意味>が不在の「ギャンブル」を敢行しようとしたのだ。

こんな蕩尽めいた勝負がわれわれに可能だろうか。思えば、われわれは「組織のため」とか「家族の将来のため」といった胡散臭い<意味>にがんじがらめにされながら、汲々とした日々を追われているのではなかったか。それに比べて、理を詰め、理を捨て、大胆な飛躍とともに苛烈に勝利を収めるアカギの、なんと清々しいことか。目眩がするほどの<強度>への執着と跳梁。アカギの立ち振る舞いは、われわれに、突き抜けた爽快さ、快活さ、明朗さを看取させずにおかない。アカギは、われわれに代わって、あの重苦しい<意味>の連鎖を華麗にぶった切ってくれるのだ。

「強くなりたい」という、合理的で<意味>のある目的を持ちながら、不当な概念に手を染めた「不合理な合理主義者」たちは、アカギの魅せる真の不合理、<強度>への意志に圧倒され、恥じらい立ちつくす他ない。

他方、不合理な概念の神話性⁷を暴こうと躍起になっていた「合理的な合理主義者」——筆者も含む——たちもまた、アカギの理の部分の精密さには唸らされつつも、理を捨てる刹那の真の混沌に触れ、慄然とする。

ああ、われわれは何とちっぽけなことか！

程度の差はあれども、<意味>にとりつかれ、焦燥感めいた何かとともに日常を送るわれわれ。アカギはそのワクを取り払った明快な生き方を、<強度>の贅沢な嗜好方法を体現して示してくれる。悪魔のような「冷徹な合理性」と「混沌とした不合理性」とを両義的に兼ね備えたこの天才が、卓上で忌々しい<意味>と対峙して「暴れまわる」のだから、これは否応なくスリリングだ。

『アカギ』と向き合うわれわれは、子供心的な「ヒロイズムへの憧れ」に似た想いを淡く形作りながらも、「理解」されることを拒絶し続ける「合理的不合理主義者」アカギの挙動に対する好奇心の湧出を抑える術を持たない。その輝きは、仮に読者が統計数理やゲーム理論に精通していたとしても、いささかも毀損されることがない。アカギの魅力の正体は、ここにある。

現実での麻雀の世界における神話は、ある程度その役割を終えようとしている。では、『アカギ』という「伝説的な」物語を超える、突拍子もない上等なフィクションは、いつ誕生するのか、はたまた不可能か——。

⁷ 常識的には、「合理的に考えるべきか、不合理に考えるべきか」という問いは無意味だが、麻雀では「合理的に考えること」はデファクトスタンダードではない。合理的な打ち手は「デジタル派雀士」などと呼ばれ、奇異の目で見られるのである。麻雀師の多くは『アカギ』の読みすぎなのかもしれない（笑）