

## ■第1回 麻雀と実力

とつげき東北

麻雀は偶然性を強く持つゲームでありながら、なぜ今まで「実力をどう計るか」ということに目が向けられてこなかったのだろうか。

たとえば大学時代でも高校時代でもいい。気の知れた仲間内で麻雀をしていれば、自然と「誰が一番強い」という疑問が生じるはずだ。そして、べつだん麻雀アルゴリズムを作ろうとしている人に限らなくとも、わずかばかりの知的好奇心と知性を兼ね備えた人間がたまたまその場にいれば、「実力」や「運」というものについて、数学的な解を与えたいと感じるのは当然のことではなかったか。

実力が一目でわかるゲームなら良い。スーパーマリオをあざやかにクリアする人は、1-1でクリボーに当たって死ぬ人より明らかにうまいのだし、もちろん将棋はまぎれが少ない。サッカーや野球では、多くの場合、強豪チームが優勝するものだ。しかし麻雀はどうか——こう考えたとき、「麻雀の実力をどうやって計測できるか」という問題を論じられないほど、麻雀界は不遇な運命をたどってきたというのだろうか。

実際、その概観は必ずしも間違っていない。

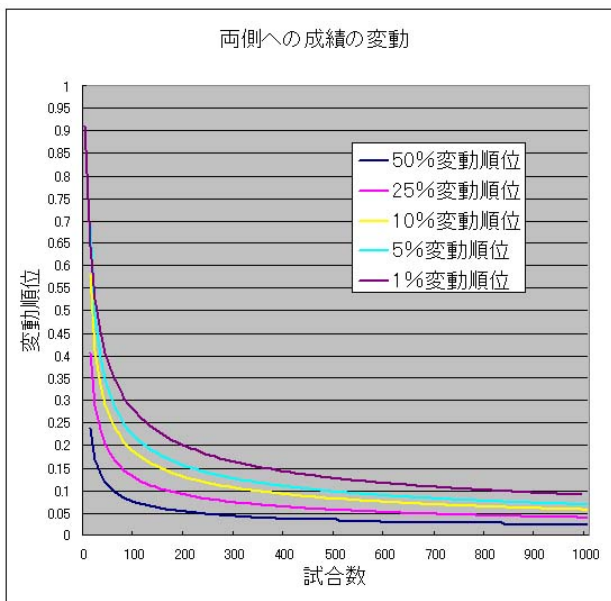
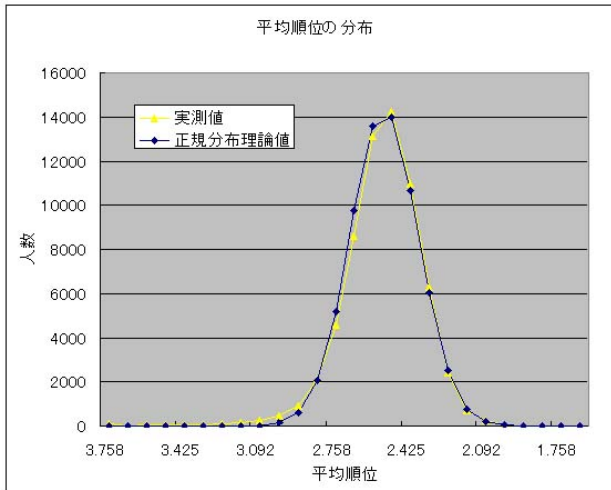
伝統的にギャンブルとして広まった麻雀は、昭和の時代を終え、ギャンブルとしての役割をほとんど終えた現在でも、ギャンブルのイメージを根強く残している。これは、実際に麻雀がギャンブルであるから、というだけでは説明できない（将棋や囲碁にしても、今でもそこらの街中でギャンブルとしてまかり通っているからだ。麻雀にだけ「ギャンブル」というイメージが定着しているのである。刑法185条における賭博の規定は「財物をかけて偶然性の支配する勝負」であり、偶然出会った相手と金銭を賭けて行う将棋や囲碁がギャンブルに当たらないという解釈はできない）。

逆説的になるが、ギャンブルとは「偶然性の支配する勝負」である。

その点において、ギャンブル＝麻雀の「実力」というものに目が向けられなかったことは、一つの当然の流れだったと言うこともできる。ありていに言ってしまうと、「勝った者が勝ち」だったのだ。

## ■第2回 実力のばらつき

### とつげき東北



このことは、プロのリーグ戦等にも該当する。

「勝った者が勝ち」。それは一見潔いように見えるが、組織体制というものを考えるとき、精神論的な意味あいのもとに保留され教条となるべき思想ではない。

たとえば筆者は先日、ある機会があって某プロと対局したおり、「勝利」することができた。ではこれをもって筆者は「プロに勝った」と吹聴すべきだろうか——違う。

しかしその違い方と同じ構造において、「リーグ戦で優勝した」ということは、「実力」の担保としてはいささか不十分なのである。

実力を、仮にまずは「平均順位のよさ」として考えてみる。そうすると、とあるネッ

ト麻雀の全体における実力の分布は上図1のようになる。平均2.5位、標準偏差0.15位となっている。したがって、平均順位2.1程度をマークできる人間は全体の0.04%以下しかないということになる。なるほど、この場合は偶然による平均順位の変動(図2)に比べて、かなり実力が表れるだろう。

なにしろ、平均順位2.5のとんでもないへたくそは、50試合程度であれば1%の確率でさえ平均順位2.1位をマークできないのだから。

しかし、これが「あらかじめある程度実力選抜された空間」となると事情が変わってくる。例えば東風荘の「超上級卓」では、実力の標準偏差が0.052位であり、平均順位2.4位が取ればその中での上位5%の成績ということになる。

この場合、わずか50試合の結果をもとに「実力」を語ることはほとんどナンセンスになる(1人の上級者に対して、4人の凡人が挑めば、半々程度以上の確率で凡人が勝ってしまうことになる)。

実力選抜がされていない団体においてはリーグ戦の結果が「実力」を反映し、逆にそうでない場合にこそ「運」になってしまう、という一種のパラドックスがここに生じる。

ギャンブルでなくなった、あるいはなくなる方向に進みつつある「麻雀」において、プロのリーグ戦がこのようなギャンブル性をはらんでいることについて、特に何かしら数学的見地から疑義が差し挟まれることはない。

筆者は麻雀プロ団体等に所属しているわけでもないので、別段そのこと自体に平等主義的観点から意見を述べたいというわけではない。すなわち、友人の小林剛プロがタイトルを取ったことを妬んでいるというわけでもなければ、個人的に応援している桜庭プロや杉村プロが優勝しないことに憤懣やるかたない、というわけでもない。

だが、この構造が後に、「麻雀界」全体の発展を困難にする原因となっていくとしたら、どうだろうか。

(続く)

### ■第3回 日本一であることの担保

#### とつげき東北

実力の適切な・>価が困難であることが、実力に対する各種の誤謬や幻想を生むことは言を俟たない。愚劣、としか形容しようのない「戦術」が、結果論的に語られ、再生産されるということはある。しかしそれはここでは触れない。

特定個人が、特定個人の実力について誤った判断を下したり、実力の向上に際してさまざまな不都合な事態に陥ることは、とりたててここで述べるべき現象ではない。それは麻雀の世界に限らず世の中のありとあらゆる場面で見取れ、かつ歴史的にも散見されてきたであろう滑稽な喜劇にしか過ぎないからだ。

問題はもっと大きい。

「実力が明確にならない」ことは、現状分裂し細分化した「麻雀」におけるあらゆる側面で、その統合ないし共訳を困難にするだろう。

あるプロがある団体に優勝しました。別のプロが別の団体に優勝しました。「おお、立派な実力者たちだ」——さて、両者の実力比較結果は如何。

ここに麻雀界の悲しさがある。テニス、チェス、サッカー、将棋、さらにはカードゲームですら、「世界大会」が開かれ、仮にも「世界一」が明確になる。一方で麻雀はどうか。日本の麻雀のルールの中においてさえ、「日本一」を決めることができないのである。これはほかならぬ、「実力を明確にする」術が具備されていないことに起因している。

これが何をもたらすか。

麻雀を知らない「一般」の人への表現の困難である。何かしら「日本一」と明示できれば、それが「腕立て伏せ」であれ、「カーリング」であれ、新聞の片隅に載るといった程度のができよう。ところが麻雀には「日本一」がない。それは麻雀のゲーム性、歴史、言説、それから数理的研究の不足によってもたらされた、麻雀の背負わされた罪に他ならない。

「日本一である」ことが仮にも主張できなければ、そこにはいかなる神話めいた話題も生まれまい。ちょうど「東京大学」という単語だけが、他の大差ないレベルの大学の名称とは「別格」の、ありとあらゆる幻想をはらんでいるのと対照的に。

それにしても、麻雀が持っている「日本一でなさ」は、偶然性等にだけよっているというわけではない。

(続く)

## ■第4回 団体X

### とつげき東北

ここで少し、理想論を差し挟んでみよう。もしも麻雀で「日本一」を「適切な実力・>価方式」決められる機能が存在したとしたらどうだろう。ここでは仮にそれを理想的に行う仮想団体が存在するとして、団体Xと呼ぼう。団体Xは麻雀の日本一を決める唯一の機関である。

広報等によって、団体Xは「麻雀の日本一を正しく決めることができる団体である」ということを主張できる。食いつくのは誰か。

- ・雀士
- ・麻雀雑誌等
- ・ゲーム開発会社等
- ・研究者
- ・メディア

とある。当然、多くの打ち手にとっては「日本一」への憧れがあるわけだから、団体Xには雀士が初めに興味を持つ。次にたとえば『近代麻雀』にも堂々と「今年の日本一は」「今の実力者は」といったようなランキングが掲載されるようになるだろう。もちろん、昨今流行しているアーケードネット麻雀やPCネット麻雀との連携も可能だ。

次のステップは若干時間が必要だが、「適切な実力・>価方式」というものが存在するならば、ゲーム情報学の研究者等が麻雀に着目するだろう（筆者が情報処理学会等で麻雀研究について発表する際は、必ずこの問題を取り上げており、実によく納得される）。

このような流れがあれば、団体Xには人が集まる。外部からの借り物の人でも、プロパーでも良い。とにかく麻雀という分野において何らかの優秀な特質を所有した人間が、団体Xを介在して活動する機会が増える。団体Xは初めは小規模な企業等との連携を図りながら、徐々に広報を充実させ、事業を拡大していくことが可能となる。何しろ日本一を決めることができるのだ。

そうすれば団体Xにはカネが集まる。後は……資本主義的な「正のスパイラル」というやつだ。

さて、ひとつの夢物語を語ったところで、現実にも目を向けよう。

（続く）

## ■第5回 ルール統一という夢～歴史から

とつげき東北

団体Xが存立するための前提として、以下の課題をクリアせねばならない。

- ・日本一を決定するための実力計測の手法の開発
- ・日本一を決定するためのルールの方策

前者については麻雀というゲームの性質上、簡単ではないものの、方法はある。後述することとなる。

後者が問題かもしれない。現状の多数の麻雀店、麻雀プロ団体は、個別にルールが異なる。ルール、と一言で述べたが、「レート・チップ」も含む。レートやチップの比率に応じて、麻雀ゲーム内の戦術は非常に大きく変化してしまうからだ。

では何が「標準ルール」か。

ルールの統一という壮大な夢はかつてからあった。

昭和2年に発足した日本初のルール協定委員会は、多くの麻雀団体関係者を集め、昭和3年に俗に「レインボウ会議」と呼ばれるルール統一の会議を実施している。これによって現代の麻雀の基本ルールが定められたのである。

さらに戦後の麻雀ブームの折、天野大三による「報知ルール」によってリーチ・ドラが「正式に」取り入れられ、大きな普及を見せた。ここで今日の麻雀の骨格がおおむね完成されたのである。

しかしそのルールの統一も完全ではなかったし、現在、各麻雀店における回・>数等を考慮してルールの細分化が進んでいる。「標準ルール」という言葉は今のところ幻想にしか過ぎない。

しかし日本一を決めるためには、そのためのルールが必須となる。枝葉末端のルールの差異はここでは良いとしても、ゲームの戦略を左右するようなルールの差異（チップの有無及びその価値、リーチ・裏の有無、クイタンの有無等）は除去されなければならない。

既存の麻雀プロ団体等にそれを実施する力があるだろうか。平成の「レインボウ会議」は可能だろうか。少なくともそのような問題意識を持った団体幹部が、しかるべき動きを模索しているのだろうか。

筆者はプロ団体等の内部事情に詳しいわけではないので、それが現実的に可能かどうかは語らない。

だが、これと同様のことを実施する方法は、ないでもない。これについても後述しよう。

(続く)

## ■第6回 ルールの複雑さとギャンブル性

### とつげき東北

「どのようなルールが好ましいか」は、個人や団体等によって考え方が当然異なる。だが、こと「団体X」という視点に立てば、論点は明確になる。

- ・視聴者及び新規ファンにわかりやすいか
- ・既存のファンに敬遠されないか

ということだ。

この意味で、おそらく現状、「リーチ・一発・裏」の要素を外すことはできない。はっきりというが、それらの要素をなくした「競技麻雀」は、もはや時代にそぐわない。偶然性の除去を意識するのなら、もっとまっとうな方法がいくらでもあるから、しかるべき能力を持った人が考えればよろしい。

赤については諸説あるだろう。つまり麻雀店等ではほとんど一般的だが、そういった場所に入ったりしない「ライトユーザ」にとってはルールの複雑化を招くだけとも取れる。いずれにせよ「赤」の存在はチップとの関係性において語られねばならない。

チップは麻雀外部での「金銭の授受」に置き換えるのではなくて、導入するとすれば麻雀内部の得点移動に置き換えるべきだ。なぜならば、現在ある「チップ」の制度は、得点の授受によって勝敗がつく「麻雀」というゲーム内のルールではないからである。

現状、多くの麻雀プロ団体のルールには「チップ」という概念は規定されていない。「チップ」はあくまでも麻雀店が、みかけ上のレートを一定にして警察の目をよけながら、ギャンブルを求めるプレイヤーを獲得又は維持するために導入した苦肉のルールのひとつだからだ。何しろ、公務員の初任給が1万円だった時代と、20万円近くなった現在においても、麻雀店での「レート」がほとんど変化していないのだから、麻雀の「ギャンブルとしての魅力」は経済成長にあわせて低下してきたのだ。

実は、テンピン（場代600円程度）、チップ1枚500円程度というルールは、あまりにも麻雀を単純化してしまう。チップをいかに稼ぐか、ということが麻雀技術の大半を占めることになってしまう。

ギャンブル性を高めるのであれば、麻雀ゲームの内部での点数移動を極端にすれば済むだけの話である。どうせはなからとっつきにくすぎる「麻雀」のルールなのだから、より複雑にして「いかにもギャンブル」のイメージのあるチップを導入するくらいなら、最初からルールにタネを仕込んでおけばよい。

赤自体（麻雀ゲーム内の点数の調整）はあっても良いが、チップとの絡みで言えば新規プレイヤーにとって複雑すぎる。それは麻雀をより「ギャンブル」化させ、その方向性は完全に間違っている。ギャンブル性とはほどとおい「ネット麻雀ユーザ」の数を見よ。

「ルールが複雑になればそれを利用する技術が増す」といった短絡的な主張（よくある主張だが）も、そろそろ誰かが誤りを指摘するべきだろう。仮に、死ぬほど複雑なルールを作ったあげく、「和了すれば10万点」というルールを入れれば、麻雀は単に「いかに早くあがるか」という技術だけが問われるゲームになる。つまり、複雑になれば技術の介在が増すというのは単なる誤謬である。

無意味なルールの複雑さが、各種ポータブルゲームやその他種々のエンターテイメントを享受できる若手世代にとって、麻雀を敬遠させる材料となっていることは明白である。

(続く)



## ■第7回 プロ団体≠麻雀店≠ネット麻雀提供組織≠団体X

### とつげき東北

若干話が複雑化したので、少し戻そう。

団体Xが発展するためには、

- 1・ルール又は参加の簡素化（新規ユーザの開拓）
- 2・既存のルールの一部維持（既存ユーザの了解）
- 3・資源（人・金）の一元化
- 4・ギャンブル的イメージの排除（社会的認知）
- 5・日本一を決める機関としての承認

といったものが必要である。

実は、団体Xにもっとも近い存在にあるのは、ネット系の麻雀ゲーム開発組織に他ならない。筆者にしてみれば、アーケードゲームの麻雀など何が楽しいのか、と思うところだが、考えてみれば、1から4まではすべて満たしている。

つまり、

- ・麻雀においてもっとも複雑な「点数計算ルール」部分を自動化し（1）
- ・気軽に、敷居なく麻雀を開始・終了でき（1）
- ・既存の種々のルールに対応したインフラを整えとともに（2）
- ・「客」が特定団体に金を落とす仕組みを整え（3）
- ・ギャンブルではない麻雀を実現している（4）

という観点から見ると、これほど成功している団体は他に存在しないのだ。

5についてはわれわれが夢想した「団体Xの特権」であって、どのような組織にも未だ実現できない夢であるから目をつぶるが、ネットによる麻雀がなぜライトユーザを獲得できたかといえば、間違いなく1の要件を満足したからなのである。

「麻雀界」というものの発展を考えた際に、ネットで行う麻雀を無視していくということは既に考えられない。実際、各種プロ団体は、若干乱立気味のネット麻雀と実際に提携しているのだ。

しかし各種ネット麻雀にも、さらにそれと連携するプロ団体にも、まだ、「団体X」との絶・>的な乖離がある。

それは結局もとの話に戻るが、一種の業界全体の金銭的不振と、その結果生ずる組織内部での「寡頭制」の現状にある。

（続く）

## ■第8回 格闘技等における団体X

### とつげき東北

一般論になって恐縮だが、金を一元的に収集でき、そして収集する組織がなければ、もともと弱小な世界においては組織が成立しない。たとえば「ケンダマ日本一」を決める組織があっても「客」がいなければ金は入らない。万一のケンダマブームの到来を待つか、組織の解散を待つかの選択を迫られるだけだ。

では格闘技及びプロレスはどうか。プロレスはかつて、大流行した時代があった。金を集めることができたのである。ところが、時代の変化とともに他のエンターテインメントに客が流れたことによって、金が集まらなくなった。

プロレス団体はどうしたか。一番悪い方法を取ったのだ。つまり、団体を分裂・分派させ、一部の上部の人間だけが儲かる仕組みを作ることで、一部の人間だけが生き残れるような措置をとった。その結果、「広報さえまならない小さな団体」が並立し、団体自体の存続が不可能になっていった。

そこで登場したのは「K-1」「プライド」等の格闘技である。これはマスメディアとの連携をはかりながら、全体を一元化して「強さ」を決定するイベントを作り上げることで、すべての幻想をとっぴらった「視聴者にわかりやすい」仕掛けで、一躍「金の一元化」に成功したのだ。

もちろんその間には、筆者が想定もできない種々の困難があったのだろうが、もともと格闘技などに何ら興味のなかった筆者でさえ、それらの番組を時々興味深く視聴してしまうということから、どれだけ「日本一」を決めるということ及びそれを広報することが重要であるか、はよくわかる。

当然、「強い者が力で勝つ」というわかりやすい図式と、ほとんど「遺伝子のレベル」ともいべき諸反応によって引き起こされる興奮状態を提供する強度に、「麻雀」というゲームが勝るとまでは思わない。

だがそれでも、麻雀界において、われわれが希求してきた「団体X」にはこの種の試みないしは真似事が可能なのではないかと1ユーザが考えるのも無理からぬ話ではない。とはいっても、既存のプロ団体に対して「プロなんだから、そういう試みをやれ」といつてそのすべてを任せる、というのは、あまりにも無責任な態度だろう。

(続く)

## ■第9回 ネット系麻雀ゲーム提供組織

### とつげき東北

折よく登場してきたのが「ネットを用いた麻雀」である。ここには金を収集する力がある。だが、今行われているのは何か。やはり分派・分立の図式である。各々のネット系麻雀提供組織は、各々のプロ団体とほぼ随意に契約し、しかるべき活動を行いつつある。ところが、横の交流は皆無に等しい。もちろん各種ゲーム提供組織にとっては、シェアの獲得というのが第一義的にあるから、競争があることは仕方がないし、>ましいことでもある。

だが麻雀ゲーム提供組織に（当然のこととして）欠けているのは、「麻雀界」というより大きなくくりでの戦略である。そして悲しいことに、その部分のノウハウを提供すべきプロ団体が、その部分の知恵を出し切れていない。

たとえば「牌譜を残す」という作業がある。

誰もが、自分の打った対局を後からコンピュータ等で再現し、データを取得するといったことに興味があるはずだ。各ゲームにおける牌譜の出力方法を策定し、統一化することで、ユーザは「どのゲームをしても牌譜が一元的に見れる」状態になる。そうすれば牌譜再生ソフトやデータ分析ソフトの需要も高まり、金も一元化される。

それに、プロが若手をバイトとして雇い、わざわざ採譜させる必要もなくなる（「内需」拡大という意味においては有意義だが、組織の効率性に資することはない）。

先回論じた「団体の分派・分裂」による金の分散、結果として生ずるであろうユーザの分散とその世界の縮退という図式は、せつかく登場した新たな基盤にまで、すでに影を落としつつある。

あるネット麻雀ゲームで最強の人は、別のネット麻雀ゲームで最強の人と、何ら関わりを持たないのだ。これはさんざん述べてきた「統一した実力計測の手法」の不在と、冗長なルールの細分化といった技術的要素と、団体相互の横の連携の不在という社会的要素に起因している。そしてまた、「日本一が決められないゲーム」としての麻雀が細々と生き続ける。

（続く）

## ■第10回 ソフト面の一元化

### とつげき東北

ではすぐに麻雀プロ団体の統一を、麻雀ゲーム提供組織の連携を、と言ってもただの理想論である。それが不可能な何かしらの経緯があったからそうなったという側面と、それをしないほうが「誰か」が儲かるという側面とがあいまって、現状がこうなっているからだ。だが、組織（ハード）の統一が不可能でも、ソフト面での統一という動きはあってしかるべきだ。

ルールの統一という意味では、既に「スタンダード」を提供することが可能なネット麻雀ゲーム提供組織側から、かなり一方的に押し付けることが可能となっている。

たとえば「ハンゲーム」では最近、麻雀2から麻雀3へのバージョンアップを行った際に、実質上「東風戦」を成立できないシステムにした。ここにはおそらく裏事情があって、ネット麻雀の乱立に伴うユーザ数の低下により、自らがかかえるユーザの一元化が避けられなくなったためだと考えられる。

東風戦主体の筆者にとっては実に残念なことだが、こういったことは、当然の流れなのだ。分派・分立・細分化することでユーザは確実に分散する。だから初めから、ある程度の水準での「ルールのスタンダード」を決定してしまい、ユーザを困うことが必要だったのだ。

筆者は数年前、ハンゲームの関係者と交流があった際、このことを強く主張したが、「ゲームを開発する」立場の人間には、当然のこととしてそこまで考えが至らない。結果的に、筆者の想定どおりに事態は推移した。

今後、同様のことが麻雀プロ団体及びネット麻雀ゲーム提供組織に訪れることは、自明である。

そこで事前に、ユーザを困うための戦略をとっておく必要がある。まずは、レーティングシステム等の導入によって、相互のプレイヤーの「実力」を明確にして乗り入れ可能にする、といった技術的な回避策が自然と生まれてくるだろう。レーティングシステムについては統計学の世界になるのでここでは語らないが、有益な方法は提案可能だ。これは最初に述べてきた「日本一を決める」という作業に大きく貢献する。

そして、前回の「牌譜情報」等のデータ形式の統一化と共有、さらに「スタンダードルールの押し付け」が必須となる。この際、吐き気のするほど数学的でない「符点計算」の方法も見直しておくといいだろう（符点計算はなくすべきだ）。ルールの複雑さによって敬遠されがちな「麻雀」を一新し、今よりも圧倒的に新規ユーザに歓迎され、なおかつ既存ユーザにも理屈で説明できるような「美しい点数計算」を提供すべきだ。その具体的な方法は、まっとうな教育を受けた人間ならば、誰にでも考え付くはずのものだ。

(続く)

## ■第11回 全体を横に貫く何か

### とつげき東北

少し小難しい話になったので、ここで簡単な話をする。

たとえばネット上には「何切る？」掲示板といったものがある。

読者同士がネット麻雀での画面を切り抜いてきて、「この場面、どれを切りますか？」というメッセージを書く。すると、大勢の読者が「私は〇〇切り。なぜなら～～」といった返信をする。中にはプロや、当該ネット麻雀で5000試合単位で最強の成績を残す雀士なども登場する。

当然これは、ユーザの勉強にもなるし、コンテンツとしての価値も高い。

ただこういったコンテンツもまた、一元化がなされず、分派・分立の傾向に乗じることが多い。

ホームページを運営する個々人が、同じような素材の「何切る掲示板」を自分のホームページに設置し、分散した読者の閉じた世界が構築されがちである。麻雀界でよくある「われが、われが」の図式だ。そのような幼稚なことをしては「全体」が悪化するに決まっている。たとえば300人の雀士が知恵を出し合うのと、10人がそうするのでは、おのずと議論のレベルも違ってくるだろう。

かくいう筆者もホームページに「何切る掲示板」を置いているが、現在は運用は他の方に任せており、また他のホームページ等からの直接リンク等も明示的に歓迎しているおかげで、ユーザが集中し、結果として、(おそらく)ネット上でもっともレベルが高く活気のある「何切る掲示板」となっている。既に「筆者が置いている」ということが確認不可能な程度の「共有財産」となっている。

先日、当該「何切る掲示板」がサーバトラブルで止まった際、ある方が「私が新しく作ります」と筆者に提案してくれた。後日、サーバが正常に戻った瞬間、彼は「もどったので、やめますね。ユーザが一箇所に集まらないと意味ないですからね」と自ら提言したのだった。彼はなんと先見の明があるのだろう、と感心した。筆者の意図をすべて理解していたのだ。

一介の麻雀打ちに「自分が勝てる」「自分が楽しい」という以上の動機付けを要求することはいささか酷であるにしても、少なくともこの思想が理解さえできないなら、麻雀界上層部からは消えていただきたいものだ。

もともと「客」が少ない世界では、まずは「われが」という自己満足の功名心などではなく、全体を見越して客を集めるといった戦略がなければならないのである。そして、十分に「客」を集められる素地ができてから、必要に応じて、適宜分派・分立していくべきなのだ。

「わが団体での勝者を決定する」。そういう儀式も良い。「わが社のネット麻雀ゲームのシェアを伸ばす」。ええ、資本主義社会では当然の行為だ。だが、麻雀界に圧倒的に不足している「全体を横に貫く何か」に敏感にならずして、麻雀界の「発展」はあり得ない。

## ■第12回 自分だけが正しいことを担保する手口

### とつげき東北

少し愚痴をはさんでよいだろうか。「実力」が明確にならないことに起因して、どれほど恥ずかしい語りが今まで生まれ、反復されてきたのだろう。

「ヒッカケに弱い人がいれば、ヒッカケ待ちをすれば勝てる」

といったような短絡的な「戦術」を、疑うことすらしない愚図たちが、「自分だけはすべてお見通し」であるかのごとく語る。

このような嘘は、少しだけ数学的直感があれば「成立しない局面（条件）が現実的に存在する」と見抜けるし、コンピュータシミュレーションができる程度の教養があれば論証さえできるではないか。

だが、他の分野でならしかるべき人間が行うだろうその種の作業を、こと麻雀界において「誰か」が行ったとしても、「われが、われが」は一向に収まることがない。「数学と実際の麻雀は違う」とか、その類だ。それでは、と実戦譜からの統計を取ってくれば「その統計は信頼できるとは限らない」と言う。それとも「そんなことはとっくにわかっていた」かのいずれかだ。結局、ありもしない「自分の間違いない考え」だけが残滓となって残る。

そんなことだから「裏スジは危険」とか「リーチ宣言牌の周辺は危険」といった嘘にさえ気づかずに（全称命題的に語られる場合に限る、という条件を付するが）、延々と打ち続けることになるのだ。

真なるものと真ならざるものとの区別は、自然言語においてきわめて曖昧である。数値化されないことによるのみ偽りの真理性を担保しようとする動きがあって、だから数値化されることを激しく嫌悪する。それともこういいたいのか。「麻雀は楽しければよい」と。これらもまた、「われが、われが」の一形式なのである。

もちろん麻雀は楽しければよい。それが一番だ。だが、さまざまな他の世界を見渡せば、「楽しさ」が「知性」と出会う瞬間をわれわれは目にする。そしてそのときにこそ、その世界が劇的に進化するのを知っている。

## ■第13回 女流プロの魅力

とつげき東北

おっと、筆者としたことが、何を血迷ったか。

さて、麻雀界を横に貫く存在というものがあるだろうか。実は既に存在する。ある意味では麻雀店もそうだったのだが、いかんせん力が弱すぎたし、麻雀店同士が縦割りだった。

今一番注目されるべきは、若手の女流プロたちである。彼女らは、賭博という側面以外にはさしたる「強度」をもたらさないはずの麻雀に、新しい楽しみと輝かしい未来を与えた。客層を切り開く存在、他の世界やメディアに発信できる媒体、熱烈なファンを集める存在として。もちろん、偉大な先駆者、渡辺洋香プロが筆頭となるが、時代が少しだけ早すぎた。

女流プロは、これまで述べてきた麻雀の「実力」という概念からわれわれを解き放ってくれさえする。もちろん、中には実力の世界でトップを目指すという女流プロもいようし、それもまた魅力的だが、少なくとも「観客」側の視点は必ずしもそこにはない。

筆者は先日、仕事で（といってももちろん公務ではない方のだが）女流プロと会う機会があったのだが、彼女らはやはりすばらしかった。振り込んでも絵になるし、存在しているだけで場の「空気」が変化する。

「たかが麻雀」で、こんな経験をするととは思わなかった。なにしろ、少し手が震えたのだから。

では一方で、若手女流プロではない麻雀関係者はどうするか。ただひたすら女流プロのおっかけをしていれば満足か。そういう人もいて、それはそれでよいが、それだけであってはなるまい。よりいっそう彼女たちが、そして麻雀が活性化するための方策というものを編み出さなければならない。

奇才・西原理恵子先生は麻雀界をステップにして、はるか雲の上に行ってしまった。倉田真由美先生も然り。彼女らを支えきれほどの魅力を、麻雀が持っていなかったからだ。彼女らを満足させられるほどの「偉才」が不足していたからだ。

ここまでの流れから言えば、麻雀における偉才の一つのあり方は、「実力日本一の打ち手」の存在である。

（続く）