

◇ 1998年度・文教大学人間科学部卒業論文 ◇



人間科学部心理学専修4年 池谷雄一
指導教員 人間科学部教授 秋山胖





◇序論◇『知的コミュニケーションツール』

麻雀というゲームには以下の3つの側面があると考えられる。

- ① 確率やパターン認識などの数理的な理解を基礎とする、パズルゲームとしての側面
- ② 対戦者4名の間で、既知の情報を媒体とする心理的な駆け引きを行なう、情報操作ゲームとしての側面
- ③ 対戦者が発する様々な情報を分析し、未知の要素に対して推測を立てる、推理ゲームとしての側面

麻雀は、そのゲーム性から「人生の縮図」「天運・地運・人運を計るゲーム」などと呼ばれ、日本や中国を中心に世界で幅広く親しまれている。その人気の要因は、不確定要素を多分に含んだ飽きのこないゲーム性と対戦する4名のキャラクターが表出しやすいことに起因するコミュニケーションツールとしての魅力が挙げられる。また推理ゲームとしての側面は他に類を見ないほどの緻密さを有しており、その複雑さゆえ世代・国籍を問わず普及してきたと推測される。

序論 『知的コミュニケーションツール』

第一章 『対人ゲームとしての麻雀／心理学』

- 第一節：ゲームの概要
- 第二節：推理ゲームとしての魅力
- 第三節：未知との遭遇
- 第四節：ジンクス

第二章 『文化としての麻雀／社会学』

- 第一節：麻雀の歴史
- 第二節：現代ゲーム事情
- 第三節：麻雀文化の現状
- 第四節：ギャンブル
- 第五節：遊びの本質

第三章 『コミュニケーションツール』

- 第一節：現実対応能力の教育としての効用
- 第二節：すぐ「チ」ギレてしまう若者たち
- 第三節：社会福祉への貢献

第四章 『明日の麻雀文化』

- 第一節：賭けない麻雀
- 第二節：賭けない麻雀の意義
- 第三節：終わりに

添付資料

- 『学生と麻雀・アンケート考察』
- 『麻雀の心理学・要約』
- 『推薦の言葉・井出洋介氏』
- 『参考資料リスト』

MENU

本文では、麻雀の持つコミュニケーションツールとしての効用に着目し、現代社会における役割について考察する。また、ゲームを行なう者間でしばしば唱えられる「ジンクス」という概念を解き明かし、人間が【未知】への恐怖・不安をどのような心理活動によって解消しているのかを、麻雀のプレイヤーなどを臨床例に分析する。そこからジンクスや運命論の発生過程を探ってみたい。

第一章では麻雀の推理ゲームとしての側面と、人が未知の事象に対してどのような防衛反応を取るかについて論じる。第二章では麻雀が文化として定着してきた過程を述べ、その流行の背景となった要因を大学生を対象としたアンケートなどを元に考察する。またゲームと深い関わりのあるギャンブルについても論じる。第三章では多人数参加ゲームにおける相互コミュニケーションの効用と、現代社会におけるゲームの役割について述べる。第四章では総括として、今後の麻雀文化の方向性について論じる。





◇第一章◇『対人ゲームとしての麻雀／心理学』

◇第一節◇ ゲームの概要

麻雀はトランプを用いた多人数参加型のゲーム、たとえば「ポーカー」「大富豪」「ナポレオン」麻雀がルーツと云われる「セブンブリッジ」等と基本システムは酷似している。最大の相違点は使用するカード（麻雀牌）の種類豊富なことにあり。多人数対戦ゲーム用具として世界的にシェアが高く、かつ遊び方も豊富に開発されているトランプが＜4系色13種52枚＞なのに対し、麻雀牌は遊び方がほぼ世界共通であり、使用するカード（牌）の種類は＜4系色34種136枚＞にも及ぶ。この情報媒体としての複雑さが、パズルゲームとしての奥深さを演出している。



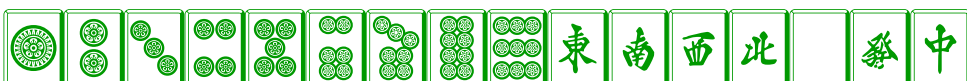
ゲームの目的は、持ち牌13枚を一定の規則に従って揃えることである。この一定の規則を「役」と呼ぶ。ポーカーにおけるワンペア（同じ数字のカードを2枚揃える）やフラッシュ（同じマークのカードを5枚揃える）と類似した規則が30種類ほど設定されている。ポーカーではワンペアよりスリーカード（同じ数字のカードを3枚揃える）が上級役であるのだが、麻雀の役も同様に達成難易度（発生確率）に比例して得点がアップする。この様々な役の存在によりパズル性が高められている。競技者4名は役を達成するまで一枚ずつ取捨選択を繰り返す。この「必要のない牌を捨てる」という行為は、「相手がどの牌を必要としているのか」「相手がすでにどの牌を持っていそうなのか」という予想材料を提供する。既に捨てられた牌および既に他者が持っている牌の情報により、自分の必要とする牌を手に入れる予想確率が変動するのである。それゆえ対戦者は、他者の持ち牌が何なのか、他者はどの役を狙っているかを重要視することになる。このように推理を含めた情報の相互伝達という性質を有しているため、1人1人が独立独歩で役を狙うのではなく、4者が136枚の限られた牌の情報を共有するという、相互コミュニケーション性が備わっている。

さらに日本で昭和初期に提案された「責任払い」というルールが駆け引きの密度を濃厚にした。これは、ある競技者の捨てた牌が他者の役を完成させる牌であった場合、捨てた者のみとそのアガリ得点を支払うという取り決めである（自力で役を完成した場合は3者が分配して点数を払う）。このルールの採用により、役の達成のみを目的とした攻撃中心のゲーム性に、対戦者の必要な牌を捨てないことで失点を回避できるという防御の要素が付加された。対戦者との兼ね合いをつねに考えることが戦略上、重要視されることになった。

【基本ルールの説明】

- 参加者4名は正方形の台（麻雀卓）のそれぞれ一辺を陣取り、競技を行なう。
- 使用する用具は麻雀牌・点数棒・サイコロ。麻雀牌とは一辺が3cmほどの直方体であり（図-1参照）全34種136枚から成る。麻雀牌の一面には、発祥の地・中国に由来する34種の絵柄が描かれている。トランプにおける「スペードの1」「ダイヤの12」と同様の形式で、三種類の系列（ピンズ・マンズ・ソーズ）ごとに、1から9までの種類がある。ほかに漢字が描かれた特殊牌7種も用いる。これら34種の牌をそれぞれ四枚ずつ、計136枚を使用する。

図-1：麻雀牌の絵柄（ピンズの1～9と特殊牌7種）





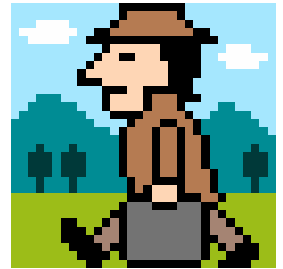
◇第一章◇『対人ゲームとしての麻雀／心理学』

■ ゲーム進行：麻雀牌136枚をすべて裏返した「牌山」から競技者4名がそれぞれ自分の持ち牌となる13枚を取る。この自分の持ち牌は他の競技者には見せない。ゲーム進行は各者が「牌山」から順番に一枚ずつ裏返しの状態のまま牌を取り、14枚になった持ち牌から不要なものを一枚捨てる。この取捨選択を繰り返し、持ち牌をある一定の規則に従った状態に揃えた者が「アガリ」となる。「アガリ」を達成した者は他の競技者から、その規則の達成難易度に応じた「点数棒」を授受する。ここまでのプロセスを1ターンとし、全8ターン(+α)を経過した時点での点数棒の多寡を競う。

◇第二節◇ 推理ゲームとしての魅力

麻雀の持つゲーム性の要は「対戦者の未知の持ち牌を推理する」ところにある。裏返された牌山から未知の1枚を自分の持ち牌13枚に加え、その14枚の中から不要な牌を1枚を捨てる。ある牌が要らなかったという事実は、何を必要としているかを推測する目安となる。捨てられた牌という「光」によって浮かび上がる、対戦者の未知の持ち牌の「影の形」を分析していく。このような論理的な推理を一巡ごとに更新しつつ、ゲーム進行に沿った戦略を打ち立て、逐一実行するのである。未知の要素を含んだゲーム展開に対して流動的な戦略を立て、その対応の的確さと戦略自体の優劣が勝敗を左右する。このようなゲーム性は、ディベート（論争）などの深く濃い言語コミュニケーションと同様に、参加者間での相互理解を高めるのに役立つだろう。

ここで推理という言葉の代名詞でもある「推理小説」について考察してみる。推理小説では、事件の全体像を想定し、話の中に散りばめられたパズルの部品（ヒント）を収集、関連性のある部品を揃えてゆき、隠された情報を暴いていく。この過程を楽しむという意味からすれば、小説というより推理ゲームといった方が適切である。しかし、小説という表現媒体は一方通行の情報しか伝達しえない。どこまでいっても作者の独り言なのである。だから小説ではウソがつかない。語り部自身による誤情報（ウソ）は情報の混乱を招くため、用いることが困難である。例外は、一人称で語っている本人が実は犯人だったと最後にわかる小説くらいである。このような制約があるため、小説の仮想世界はどこか不自然に感じられるのだろう。



麻雀における推理の対象は捨て牌であり、その際の主人公は一人称ではなく二人称（対戦者3名の視点・主観）である。対戦者の心理さえも推理の対象なのである。そこには動揺やウソ、喜びや戸惑い、間違いや認識不足も含まれている。捨て牌を解釈し、捨て牌や態度から相手の思惑を推理し、少しでも真実（未知の持ち牌）に近づく過程が、ゲームとしての最大の魅力となっている。

◇第三節◇ 未知との遭遇

麻雀における【未知】とは対戦者3名の持ち牌と残りの牌山である。そして、その未知の持ち牌13枚を操る対戦者の考え・思惑も【未知】である。麻雀に限らず、人間が作った多くのゲームには不確定要素・偶然性が介在している。というよりも意図的に演出されていると言うべきだろうか。偶然という不確定要素は不安の対象であり、必然は安心の拠り所である。なぜ人は【仮想の未知】を作り、その偶然性を運命という名の必然にすり替え、すがろうとするのか。「ほんとの嘘」「偽りのほんとう」人間社会は、実体プラス共同幻想により形成されている。この項では麻雀を少し離れ、運命論を唱える人の心理的な背景について考察してみる。



◇第一章◇『対人ゲームとしての麻雀／心理学』

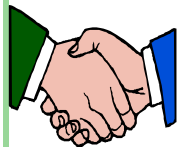
古今東西あらゆる人間の歴史において「神」は人間の手により創造され続けてきた。自らの造りし神の啓示とは、すなわち自己の思惑の投影であり、自己欺瞞のための方策である。神の言葉という段取りを踏んでの宿命論や運命論、万物の指標としての科学、自己実現といった創作物語は、【未知】を恐れる人々の心の拠り所（アイデンティティ）として流布されている。【未知】の究極的な対象とは自己の終わり、すなわち死に対する【無知】を指す。知り得ないことを知りたいと願う。知ることで恐怖を克服しようとする。そんな強い願望が「生き物としての死を超越する人間＝神」や「有限としての死を超越する概念＝輪廻転生」「近代における神の視座＝科学万能主義」といった幻想を生み出してきた。

様々な宗教における神という概念を「人知を超えた存在」あるいは「メタ人間（超人）」と一般化した場合、その神の存在理由はおのずと人間存在の否定に結びつく。なぜなら人・不安・未知を超越した存在もまた、人間にとって恐怖の対象、【未知】となるからである。ある運命論者の言葉「人知では計り知れないことだが、偶然に見えることはすべて必然である。なぜなら神（科学）はすべての因果を知っている。」【未知】に対する心の不安を押え込む方法として、神の視点から偶然を必然視する。【人の知りえない何か】を運命（確定した未来）であったと思えば、主観的な評価である幸・不幸や様々な偶然を受け入れられる。我慢できる。こうした心理作用の中から、神・悪魔・妖怪といった、まさに「神の秘めたる」存在、人知を超えた物語が作られてきたのではないだろうか。

ゲーム一般の成立要因は【仮想の未知】である。人は実社会だけでなく、それをシミュレートした仮想世界の中で存在不安を解消し自己を実現する。トランプなどのカードゲームでは、【既知】のカードを裏返した状態で混ぜ合わせ【仮想の未知】を作り出し、その未知を既知にする過程を味わう競技が主流である。ゲームには大抵、人間社会における価値媒体の主幹である貨幣を賭ける。これをギャンブルと呼ぶ。もちろん社会的なステータスやプライドといった目に見えないモノ（共同幻想）も賭け得る。それらも人間社会で生きる上での価値の一種である。【既知】を意図的・人為的に【未知】としておきながら、その限られた選択肢を選ぶことを対象になんらかの報酬 or 代償を得る。なぜ人はこのような行動を取るのだろうか。——お膳立てされた【偽りの偶然】の中で仮想の運命ゲームをシミュレーションする——人はこの行為自体に何らかのカタルシス（情緒・苦難の浄化）を得ているのでないか。

ジャンケンなどの単純な情報操作ゲームを題材にしたある作品で、ギャンブルに関わる者の心理について興味深い洞察が記述されていた。以下の文章は、ある登場人物がギャンブルについて語る場面からの抜粋である

『ジャンケンのようなゲームに必勝法のようなものはない。あるとすれば勝つ勝率を高くする何かだが、それは一朝一夕で辿り着くものではない。（観察能力などの）長年の蓄積なのだ。しかしビギナーはすぐそれを手にしようとする。いや、しようとするだけでなく、掴んだような気にさえなったりする。掲げたがるのだ。確信めいたものを。』『無論、そんな確信は付け焼き刃である。しかし自力で辿り着いたアイデアは本人にとって特別なのだ。大した考えでなくとも大変な閃きに感じられ、なんの吟味もなく、あっさりそれに従おうとする。』『疑い続けること、不安であり続けることがギャンブルで勝つために最も必要な心構えなのに、素人ほどそれをすぐ捨てる。言い替えれば、すぐ胆を括る。ビギナーは勝つか負けるかわからないという不安・葛藤に耐えられないのだ。』（「賭博黙示録カイジ」1998・福本伸行著・講談社）





◇第一章◇『対人ゲームとしての麻雀／心理学』

的確な分析である。未知への恐怖に駆られた人間の取る刹那的な行動には、このような心理的背景があるのかもしれない。『自力で辿り着いた考え』に固執し、しがみつ়くことで未知への不安を忘れようとする。人為的な未知を内包した推理小説やゲームには必ず結末が用意されている。その不安から安心への転換のカタルシスを味わうことが、それら人為仮想物語の目的であろう。

株取引などのマネーゲームも含めた広義の「ゲーム」とは、すべて何らかの代償（報酬）を期待するギャンブルであり、運命シミュレーションである。さらに極言すれば、人間としての社会活動の本質はすべてゲームと見なせるだろう。こうした認識は神話などにおける神の視点、たとえばギリシャ神話ではゼウスを頂点とする天界という統治国家的な社会の中で、きわめて人間的な愛憎劇が繰り広げられ、その結果（運命）が地上の人間界に自然現象などを引き起こす、といった物語と重なる。人間社会の縮図を夜空に投影し、その創作世界観を信奉する。同じ星空を題材にした星座占いも、生まれた時期により運命が決定するという物語である。どちらも偶然（自然）に必然を感じたがる人間ならではの営み、「運命ゲーム」といえよう。近年、ヨーロッパ的な宗教観に基づいたヒロイックRPG（プレイヤーが英雄伝説の主人公を演じる運命シミュレーションゲーム）が流行している現象も、ある意味で新しい形の宗教ゲーム「神ごっこ」といえるかもしれない。ちなみに1989年にはプレイヤーが神となって自らの民を様々な「神の力」（運命）を用いて統制する『ポピュラス』というゲームが世界的にヒットした。



◇第四節◇ ジンクス

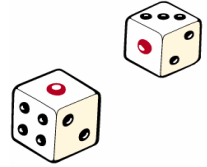
【ジンクス…広く因縁があるように思われる事柄】 ジンクスとは異なる複数の現象に対する主観的な関連付けであり、その当事者にとってはリアル（現実）である。運命と似た意味合いのこの言葉は、日常生活の中だけでなく、予測や偶然性を対象とするゲームにおいても重用されている。その理由は、未だ知り得ない何か、すなわち【未知】は自然現象のみならず人為的に創り出した環境下でも発生するからである。ゲームを行なう者の多くは、自ら設定した「限られた偶然性」の中に現れる「主観的な必然」（記号的な一致やパターン認識）をジンクスとして尊ぶ。主観的認識から派生した「ジンクス」という一人称の運命物語を作る喜びは、まるで神の立場・神の視点を味わうかのようであろう。

麻雀牌136枚から無作為に13枚を抽出した場合の組み合わせは有限である。しかし、その組み合わせは人間には認識できないくらい、それこそ星の数ほど存在する。仮に毎日のように麻雀を嗜んでいても、同じ持ち牌13枚を手にするのは統計的には限りなく0に近い。そんな”人生に一度きりの持ち牌13枚”に対して、どこかロマン（運命）を求める心がジンクスを生み出す。星の数ほどの組み合わせの中から起きたある事象に、ドラマティックな物語性を演出する。たとえば——サイコロを振る。三回続けて①の目が出た。次も①が出たらいいのに、となんとなく願う。①が出た。嬉しい。願いが（神に？）通じたんだ。…別の日にサイコロを振る。③が出ると自分が得をし、それ以外の目だと他人が得する。③よってくれ…なんと本当（？）に③が出た。③は自分のラッキーナンバーだ。もしかして自分は（人より）運がいいのかも——というような他愛もない物語。でも、その個人にとっては大事なことに思えてしまう。麻雀をはじめ、偶然を賭けの対象にするプレイヤーには、そんな他愛もない偶然の中に極めて主観的な必然を見出す者をよく目にする。ギャンブル関連の出版物にも「ジンクス」「ツキ」「運」「流れ」といった記事が大量に掲載されている。彼らが唱え信奉する運命論は、ほとんどの場合において統計的・客観的な論拠を持たない。論拠を持たないというより、論拠がないからこそ信じられる、という傾向さえあるようだ。確たるセオリーのない対人対戦心理ゲームでは、セ



◇第一章◇『対人ゲームとしての麻雀／心理学』

オリーがない故、論拠を持たない認識がかえって信憑性を帯びるのかもしれない。「人は生まれつき運の善し悪し・運の総量が決まっている」「運のいい奴には一生勝てない」「若い人ほど運が強い」 e t c …。いわゆる「信じられるのは自分だけ」という不安定な状態に、人の心は耐えられない。心の依存対象としての、これら創作運命物語には、偶然を恐れ必然にすぎろうとする人々の願いが込められている。人は大昔から夜空の星々に神話という夢物語を思い描いてきた。人はサイコロ・麻雀牌・トランプ・ルーレットという自らの作った道具にさえ、己の内なる神を投影し、それを信じることで救われようとする。ジンクスを作り自分の心を守ろうとする人にとって【未知】とは神のみぞ知る未来であり、【既知】はジンクスという運命論によって認識される真実であるのだろう。



ちなみに麻雀の役で一番達成確率が低いものは2億7千9百万回に一回しか完成しないそうである（1996. 雑誌「クォーク」より／この数値は配牌時を対象に算出したもの）。この「幻の役」を達成した者が、その達成時の様子や過程を神話並に尊ぶのも無理からぬことなのかもしれない。ただし自らを神格化するのは、社会との折り合いを悪くする危険がある。1990代初頭には日本での麻雀文化の成熟に伴って、天上界ではなく麻雀（業）界にも自称「神」が現れた。ジンクスや運命論が乱れ飛ぶ世界では、やはり神のニーズは高いらしい。彼の神かがりな振る舞いは「伝説の〇〇」「不敗神話」といった風に神格化を目論んだものが多く、その信者たちの行動も新興宗教におけるそれと酷似している。こうしたムーブメントが出現したことは、日本において麻雀が文化として定着したことを示す一つの指標といえるのかもしれない。人はなぜゲームを作り、その仮想世界に遊び、ジンクスや神を見出し、崇めるのか。興味は尽きない。

『因果関係の立証が困難な不確定ゲーム』

／1992・神奈川大学理学部情報科学科助手 南雲夏彦著

ゲームの位置づけを行なう一般的な方法として以下の観点がある。①プレイヤーの人数②すべてのプレイヤーに公開されない情報の有無③プレイヤー各々の手番における選択肢の有無④不確定な要素の有無⑤各々の地点における全プレイヤーの利得の合計が一定であるか。この分類法によれば、将棋・囲碁・チェスは「二人用完全情報有限確定ゼロ和ゲーム」麻雀・花札・ポーカーは「多人数用不完全情報有限不確定ゼロ和ゲーム」である。「二人用完全情報有限確定ゼロ和ゲーム」では着手と結果には深い因果関係があるが、「多人数用不完全情報有限不確定ゼロ和ゲーム」では着手と結果には直接的な因果関係はない。短期間においては劣悪な戦略が勝利に結びつくこともあるし、最善の戦略が裏目に出て敗北につながることもあり得る。したがってトータル（ある程度の長期間）で着手や戦略を判断することが必要である。

『ツキは存在しない』

偶然の要素が介在するゲームにおいて「引きの強さ」「めくりの強さ」などのツキの分量に関する表現は存在する。いずれも迷信に過ぎないのだが、信じている人がいることも事実である。麻雀の社会性を向上されようとするならば迷信を排除し、科学的な分析を信じる指導者および競技者が増えることが不可欠であると思う。



◇第二章◇『文化としての麻雀／社会学』

この章では麻雀が文化として定着してきた過程を述べ、その流行の背景となった要因を大学生を対象としたアンケートなどを元に考察する。またゲームと深い関わりのあるギャンブルについても論じる。

◇第一節◇ 麻雀の歴史

麻雀の起源は八世紀ごろ、中国の宮中において女官などの間で流行した「葉子戯」というゲームであると云われている。その字の通り、葉っぱに絵を描いた用具を使用していたらしい。その後、「馬吊」「江西紙牌」などに発展してゆき、やがて1860年代前半に中国の寧波（ニンポー）で現在の麻雀の原形と云われる「清麻雀」が誕生した。なお歴史的な経緯に関しては、大昔のことだけに信憑性が低いというのが研究家の見解である。



麻雀が日本で盛んになったのは1924年頃のこと。それまでは中国人を蔑む風潮から敬遠されていたそうである。意外なことに流行のきっかけとなったのは1923年の関東大震災であった。当時、北京で英国大使を務めていたマックレー氏が、災害の義援金を募る主旨で麻雀大会を開催。これがきっかけとなり中国在住の日本人の間で麻雀が流行したのだった。その後、帰国したジャーナリストや商社マンたちの口コミからブームに火がつき、1929年には久米正雄・菊池寛ら文壇の作家たちが中心となって日本統一ルールを制定した。1930年には読売新聞社・正力松太郎社長の企画で日韓対抗戦が催された。この当時の麻雀は、知識層が主体となり、厳しい作法を兼ね備えた、ステータスの高い遊戯と位置づけられていた。しかし1937年からの日中戦争を機に「敵性遊戯」のレッテルを貼られ、ブームは終焉を迎えた。



太平洋戦争が終わった。麻雀は焼け野原を舞台に復活する。生きる糧を求める人々は、小博打の道具として麻雀を利用した。この頃、イカサマ技を駆使し金を巻き上げる裏麻雀プロ、いわゆる「雀ゴロ」が現れた。彼らの博徒としてのイメージは、後の日本における「麻雀打ち＝ギャンブラー」という風潮に結びついてゆく。世の中が落ち着きを取り戻し次第に復興するに従って、雀ゴロたちは姿を消していった。経済復興を成し遂げた1960年代以降、日本ではサラリーマン文化の花形として第二次麻雀ブームが開く。「麻雀のできない奴はサラリーマン失格」「学生で麻雀を知らない奴はモグリ」などと云われるほど大衆娯楽としての人気は栄華を極めた。こうした中、作家・阿佐田哲也（本名・色川武大）が登場、「麻雀放浪記」「Aクラス麻雀」（戦術書）といったベストセラーを数多く輩出し、麻雀ジャーナリズムという分野を確立した。また専門誌の創刊ラッシュ、「双葉社名人戦」などの各種タイトル戦、麻雀テレビ番組の登場など、文化としての麻雀が大きく羽ばたいた時期であった。しかし1980年代に入ると、次第にレジャー多様化の波に吞まれ衰退してゆく。博打の手段というスタンスも時代性と噛み合わなかったようだ。「八百屋よりも多い」と云われた時期もあった麻雀荘（麻雀台を設置した遊戯場）も廃業が相次ぎ、麻雀文化は冬を迎えた。そして1990年代、新たなファン層である麻雀ゲームソフト世代が登場する。純粋な知的ゲームとしての新たな歴史が始まる…。

一方、本家中国では文化大革命以降、麻雀禁止令がたびたび出された。毛沢東政権下でも同様で、そのため「麻雀」という二字をはばかり「麻将」（マーチャオ）と表記するようになる。この当時は家庭麻将や地下の



◇第二章◇『文化としての麻雀／社会学』

非合法的な遊戯場などでひっそりと嗜まれていたらしい。しかし1998年、中国政府は「麻将」を政府公認255番目のスポーツとして認定する動きを見せた。この際のキーワードは「お金を賭けない」「タバコを吸わない」「徹夜しない」である。すでに政府主催の大会も実施され、その様子は中国全土だけでなく、日本のNHKなどでも放映された。1999年には正式公認される予定である。ちなみに中国の麻将人口は数億人規模と云われている。

世界に目を向けるとアメリカ・フランス・イギリス・オーストラリアや、世界各地の華僑が集う地域で楽しまれているらしい。これらの地域では麻雀牌の入手が容易であることから、現在も一定の人気を保っているようだ。1997年にはオーストラリアで世界大会が企画されたが、諸処の事情により実現されなかった。1998年には北京において「国際都市麻将交流大会」が日本健康麻将協会という普及団体のバックアップによって実現した。制定直後の中国公式競技ルールを採用したこの大会は中国および日本の主要都市代表やオーストラリアチームが参加、麻雀プロ井出洋介氏の率いる東京チームが優勝した(図-2参照/1998「スポーツ報知」紙面)。1999年4月には、世界各国から麻雀に関する資料やアイテムを集めた『麻雀博物館』が千葉県にて開館する。



図-2：国際都市麻将交流大会

◇第二節◇ 現代ゲーム事情

日本におけるゲームの普及はどのような状況なのだろうか。次ページの表-1・表-2は「遊戯史研究 第八号」に掲載された酒井知幸著作の「高校生へのゲームに対するアンケート」をグラフ化したものである。被験者は高校生200名(男女各100名)実施は1997年である。選択肢A・B(青系色)が経験者を選、選択肢DEF(赤系色)が未経験者を表している。たとえば男子高校生の麻雀経験率は62%、女子高生は12%である。80年代後半からの家庭用ゲーム機市場の急激な伸びを裏付けるように「TVゲーム経験者」は男性で95%、女性で76%の高い数値を示した。この中には販売シェアの高い麻雀ゲームソフトも含まれている。累計一千万本以上の麻雀ソフトが流通しているとのデータもある。データ不足のため要因は不明だが、男女ともに経験率が高かったのは「ウノ」「オセロ」であり、反対に男女の経験差が著しいのが「麻雀」「将棋」であった。この二つのゲームは世間のイメージだけでなく、実際も男の子の遊びとなっているらしい。私が聞き及んだ限りでは、女性が麻雀や将棋を覚えるきっかけは、父親や男兄弟から教わるのが通例であったようだ。しかし家庭用ゲーム機の普及により、テーブルゲーム全般における新規ファン層の開拓はゲームソフト市場が担うことになった。近い将来「基本ルールは学習済み、でも実際に人と遊んだことはない」という新しい形のゲームファンが、男女を問わず増えると推測される。果たして彼(女)らは対人実戦に際して、現実の人間が発するプレッシャーやストレスに耐えられるだろうか。ウザったいと感じ、現実の人間との対戦を避けるのだろうか。



表-1：各種ゲームへの認知度／男性

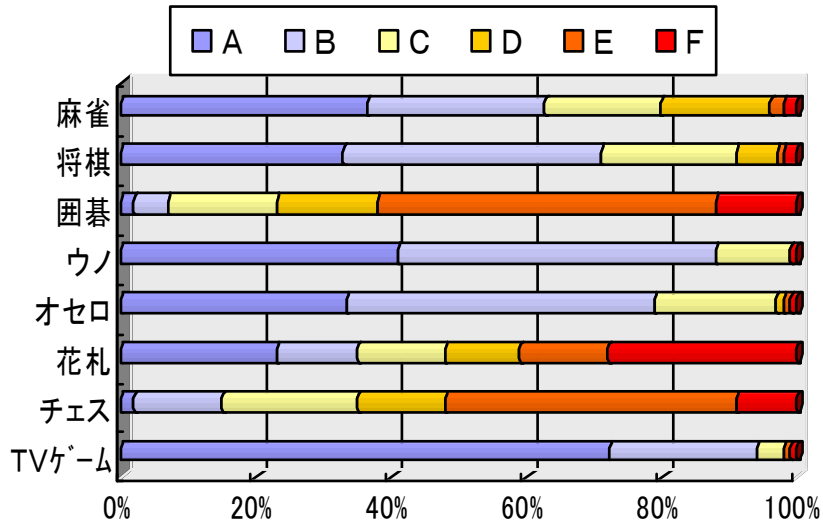
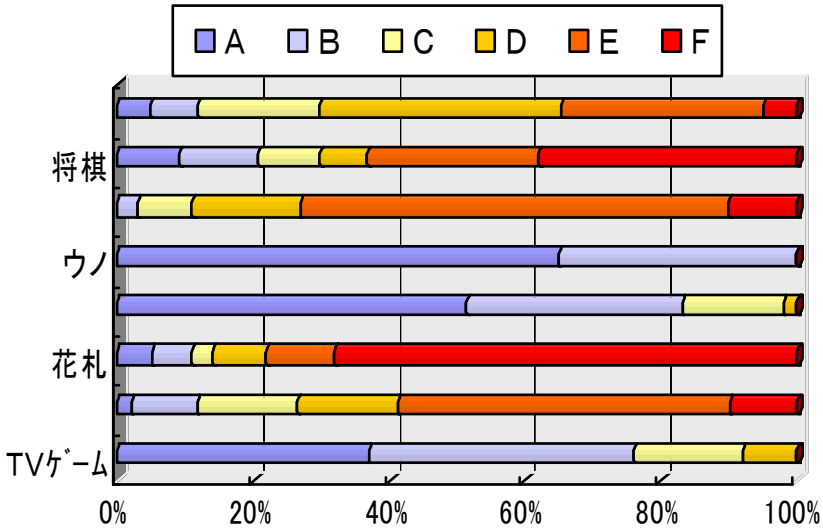
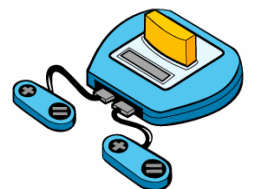


表-2：各種ゲームへの認知度／女性



- A…よく遊んだことがある。あるいは今よく遊んでいる。
- B…たまに遊んだことがある。あるいは今たまに遊ぶことがある。
- C…ルールはだいたい知っているが、ほとんどやったことがない。
- D…ルールは知らない。ただし、家族や友人でやる人がいる。
- E…ルールを知らない。周りでやっている人をほとんど見かけない。
- F…聞いたことがない。





◇第二章◇『文化としての麻雀／社会学』

◇第三節◇ 麻雀文化の現状

表5から表11は、下記の要項で実施した「麻雀に関するアンケート」を元に作成した。被験者は学生麻雀大会の参加者であるため、母集団にあたる一般の学生像とは異なることを注意していただきたい。

1980年代後半から若者を中心に支持されているカラオケやゲームセンター等のレジャーの魅力は「みんなで一緒に楽しめる」「参加する上での予備知識がほとんど必要ない」「世の流行との関連性が高い」「時間の制約があまりない（わずかな時間でも楽しめる）」「比較的lowコストである」といった点であろう。一方、麻雀や将棋は「4名（2名）でしか楽しめない」「かなり複雑なルールを覚え、しかもある程度習熟しないと参加できない」「1ゲームに小一時間を費やす。しかも数ゲーム単位で楽しむことが通例となっている」「ギャンブルとしての側面もある」など、遊ぶまでのハードルが相当高い上に、時間と人数の制約・金銭的なリスクなどが負担となり得る。それにも関わらず、麻雀を愛好する大学生の間では、週1～2回のペースで4～6時間もの長時間を費やして遊ばれている（表3・表4参照）。このような状況は、日常生活の中ではかなりの異端である。なぜ長時間の交流が成立するのか。麻雀はカラオケや飲み会・対戦ゲームソフトに比べて、仲間との精神的なやりとりの質や、共有する情報の密度において、圧倒的な差が存在する。知的な交流を濃密に交す間柄は「知りあい」ではなく「仲間」と呼ぶ。麻雀仲間における心の距離は、他のレジャーに比べて密接であり、それが長時間の共生を可能としているのではないかと。

家庭でゲームソフトを楽しむ場合、一作品の購入費が約5千円、それに費やす時間は長くても100時間程度である。麻雀は仲間さえいれば麻雀牌一組1万円ほどの出費で何千時間も楽しめる。1人当たりの麻雀牌の平均所有数1.3組、麻雀ゲームソフトの所有数平均1.9本（表5参照）。いつでも麻雀を楽しめる環境が低予算で自宅に備わる。テーブルゲーム全般が持つこのような簡便さは、普及推進の原動力となっている。さらに1997年頃からインターネットを通じた対戦麻雀が普及しつつあり、新たなスタンスの愛好者たちが誕生しはじめた。ちなみに日本の麻雀人口は最盛期の1982年に2140万人、1997年には1180万人となっている（レジャー白書／余暇開発センター調べ）

実施日時	：1997年5月～6月
実施地域	：大阪・仙台・名古屋・東京・京都
実施会場	：学生麻雀大会の各会場（麻雀荘）
有効回答数	：431（配布数470）
被験者の年齢	：18才～24才（最頻値20才）
被験者の属性	：男性426名・女性6名 ／大学生・専門学校生・予備校生・高校生

表-3：遊ぶ頻度	回答率
ほぼ毎日	11.5%
週に3・4回くらい	19.1%
週に1・2回くらい	44.1%
月に1・2回くらい	21.9%
その他（年に数回など）	1.3%

表-4：遊ぶ時間	回答率
1～3時間くらい	13.5%
4～6時間くらい	42.4%
7～9時間くらい	27.9%
10時間以上	15.0%
平均遊戯時間	6.1H

表-5：備考	回答率
麻雀ソフトの所有率	43.2%
麻雀ソフトの所有数の平均値	1.9本
麻雀牌の所有率	69.4%
麻雀牌の所有数の平均値	1.3組
麻雀友達の数の平均値	14.7人



◇第二章◇『文化としての麻雀／社会学』

表6・表7に着目すると、友達との交流ツールとして、主に中学・高校時代に麻雀を覚えた人が多いことがわかる。残念なことに過去の普及経路の主流は、既存の賭け麻雀派が未経験者に対して半強制的に「賭け」麻雀を教えることであった。ギャンブル麻雀の拡大再生産が為されていたのだ。しかし今回、覚えたきっかけに「麻雀ゲームソフト」を挙げた16.2%の方々は、少なくとも覚えた時点ではギャンブルではない。不自然なリスクを負わずにゲームソフトで麻雀を覚えらる新たな環境が作られた今、知的遊戯としての健全な普及が期待される。表7におけるコミュニケーションツールとしての認識が、今後の文化としての方向性を示唆しているように思う。なお表8に面白いデータがある。パチンコが盛んなことで知られる名古屋の学生は他の地区よりも「麻雀はパチンコ等と同じギャンブルではない」と認識している点である。ギャンブルの経験や情報が多いからこそ、逆に遊戯としての性質の差が認識されたのかもしれない。

表-6：覚えた時期	回答率
5才以下	1.0%
小学校時代	16.8%
中学校時代	33.6%
高校時代	33.6%
大学時代	13.5%
その他（浪人時代など）	0.6%

表-7：覚えたキッカケ	回答率
友人とのつきあい	45.0%
家族・親戚とのつきあい	18.3%
麻雀ゲームソフト	16.2%
知人がやっていて面白そう	13.6%
ギャンブルとして興味があつた	8.4%
その他（麻雀アニメなど）	5.0%

表8：あなたにとって麻雀とは	全体	東京	大阪	京都	名古屋	仙台
趣味	43.6%	47.5%	38.1%	44.2%	50.0%	38.2%
将棋や囲碁とおなじ知的ゲーム	31.4%	22.5%	21.4%	44.2%	32.6%	36.4%
友人とのコミュニケーション	28.1%	22.5%	23.8%	34.6%	30.4%	29.1%
パチンコ等とおなじギャンブル	16.4%	15.7%	23.8%	19.2%	8.7%	14.5%
その他（生きがい・人生など）	7.2%	8.5%	11.9%	1.9%	6.5%	7.3%

表9の結果から見る限り、麻雀普及のネックは専門の遊技場である麻雀店（雀荘）のイメージの悪さにあるといえる。人はイメージで物事を評価する。実状はどうであれ、麻雀愛好家にさえ「汚くて危ないヤクザもいる賭博場」と思われてしまう場所に、いったい誰が魅力や安心感を覚えるだろう（備考：当アンケートは麻雀店で実施された）。遊技場としてのステイタス向上が望まれる。現在、麻雀荘やゲームセンターは風俗営業法の対象であり、18才未満の入場は規制されている。表の文化として定着するためには、将棋や囲碁のように子供も大人も安心して楽しめる環境が必要である。実のところ、知的情操教育の手段として小中学校や高校、大学のサークル活動で採用されている将棋や囲碁も、ほんの数十年前まではギャンブルの手段と見なされていた。麻雀やテレビゲームが「ただの遊び」から「知的情操教育」として認識される日が待たれる。



表9：麻雀店のイメージ	全体	東京	大阪	京都	名古屋	仙台
高い遊び場所と思う	48.5%	41.7%	52.4%	54.0%	47.5%	47.2%
賭博をする場所と思う	47.9%	46.1%	47.6%	46.2%	36.4%	63.5%
危険な場所と思う	40.1%	40.6%	47.6%	37.3%	30.0%	45.1%
汚い場所と思う	36.7%	41.9%	45.2%	43.1%	30.0%	23.1%
ヤクザが多い場所と思う	20.9%	15.5%	26.2%	21.6%	21.4%	19.6%



◇第二章◇『文化としての麻雀／社会学』

◇第四節◇ ギャンブル

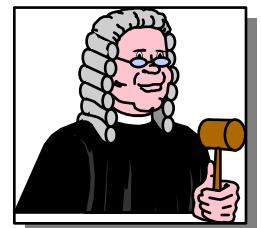
対人ゲームをする時にこそ、日常では隠されている競技者の人間性が発露する、という言葉をよく見聞きする。特に金銭などを賭けて行なうゲーム、いわゆるギャンブルの場では、表層的な自己演出の仮面をかなぐり捨てて、内面の欲望を表に出す人が確かに存在するようだ。これについては戦後の混迷期を舞台に、賭け麻雀などを生活の糧にするギャンブラーたちの生きざまを描いた「麻雀放浪記」（阿佐田哲也著）が詳しい。言語というコミュニケーションツールが持つ意思伝達機能は、日常では意外に希薄である。人が自分とは異なる他者に想いを正確に伝える手段は、究極的には存在しない。同じ言葉であっても、その記号としての再現性はけっして100%ではない。ある意味、お金などの価値を賭けの対象にするギャンブルにおけるコミュニケーションは日常のそれに比べ濃密であるだろう。

世間のギャンブルに対する認識は、反社会的文化の象徴といったところであろう。「ギャンブルで身を崩した」「ギャンブルにはまって家庭を捨てた」等々、ギャンブルへの悪口は枚挙にいとまがない。しかし社会に反する文化という認識は、そもそも言葉として自己矛盾を起こしている。多くの人の社会生活に影響することが文化の存在基盤であり、ギャンブルもまた文化的所産としてはるか昔から無数に生み出されてきた。「必要は発明の母」といわれるように、ギャンブルがこれだけ頻繁に嗜まれているのは人間がそれだけギャンブルを好み、広く支持しているなによりの証ではないだろうか。



社会生活における価値指標は「お金」である。そのお金をゲームによってやり取りすることがギャンブルの狭い意味での定義である。また広義に用いるのなら「人生は一度きりの大勝負！」なんて言葉も人生をギャンブル視しているといえる。ギャンブルの目的は勝ち負けを決めることなので、結果として勝者と敗者が必ず生まれる。ギャンブルの媒体となるゲームは、大抵の場合【未知の要素】【不確定要素】を含むことが必要条件となっている。不確定な事象によって敗者（勝者）が生まれるのである。ある種、不条理とも受け取れるこのような性質が、ギャンブルを蔑視する風潮の背景にあるのではないか。不確定要素によって自分が敗者になり、お金を失うのは当然望ましくない。偶然（神・天運）は自分に味方するかもしれない。でも真面目に、イカサマなしでやっている自分が損するのは納得できない。受け入れ難い。もちろん他人が楽しんで儲かる（価値を手に入る）のも気に食わない。しかも実力以外で…。

真面目にやっていることを尊重する（尊重しようとする）風潮には、先天的に実力・才能があることを相対的に低く見る（見ようとする）心理が潜んでいる。才能といえば話題にのぼる、発明家エジソンの有名な格言で「天才は1%の才能と99%の努力によって…」というのが知られているが、これは誤訳であって「99%の努力も1%の才能がなければ…」が正しい解釈であるそうだ。案外、伝言ゲームのように、口承過程で深層心理が作用して事実を歪めたのかもしれない。楽しんで価値を手に入れたと傍からは見える者を、ラッキーボーイやシンデレラガールなどと呼んで話題にするが、そう呼ぶ人々の心理には「自分もそうなれたら…」という羨ましさと「引きずり落としたい」という妬ましさが、仲悪く同居していると思われる。そんな内面の葛藤を現わすかのように、ワイドショー番組などではシンデレラガールを褒め称え、やがて中傷し蹴落とす。シンデレラという寓話に対して読者が共感できるのは、決してラッキーなシンデレラにではなく、むしろ彼女を羨ましくて虐めてしまう姉たちであるのかもしれない。





◇第二章◇『文化としての麻雀／社会学』

「当たるわけじゃないじゃん」と言いつつ宝くじを買い、これは反社会的ギャンブルではない、みんなやっていることだ、と自分に言い聞かせる。自分の大きな幸福、他人の小さな不幸を願う。クジが外れる人の方が圧倒的に多いことで慰められる。当たった人のラッキーを表面上では称え、内心のどこかではその人のアンラッキーを望む。もし賞金を騙し取られでもすれば「いい気味だ」「やっぱりお金は苦労して手に入れなきゃ」「悪銭身に付かず」と安心する。「他人の不幸は蜜の味」なのである。そんなありふれた心の動きに、普通を善しとする社会風潮の身勝手さや、その論拠となっている【常識という共同幻想】の作為性が感じられる。文化的所産であるギャンブルに象徴されるように、先天的要因（才能）または不確定な要因（偶然→運）によって生じる「自分の不利益・不幸」「他人の利益・幸福」は受け入れ難い、という利己的な意識が社会通念の成立に深く関わっているのである。この観点から、イギリスのブックメーカーに代表される欧米でのギャンブル肯定の風潮はポジティブシンキングが主流であるが故とも考えられ、一方日本社会は敗者になりたくないという心理を色濃く反映した風潮である、と対比的に見てみるのも面白いだろう。日本における平等主義とは、悪く言えば「足の引っ張り合い」「出る杭は打つ」であって、個人の能力やラッキーが社会的に規制された状態といえる。

ここで、人々がもっとも好きな【常識という物語】を提供する世紀のエンターテインメント、宗教について考察してみる。というのも広い意味での宗教は、人が社会の中で他人と生きて行く上での価値観、物の見方であるからだ。価値や意味とは人間が勝手に付加した都合、いわばエゴの集積物に過ぎない。たとえば、「自然を大切に」と謳う人々が指す【自然】という概念には、必ず自分たち人間の都合が暗黙のうちに含まれている。そのような不自然な【自然】の中で生きてゆくが故に、人は社会的な価値はおろか生きる意味さえも、その個人が帰属・帰依する集団から認められる必要が生じる。このような自我のあり方を、己が己である証、アイデンティティーと呼ぶ。各個人それぞれの都合をすべて包括することなど不可能なので、ケンカ（戦争）はどんなレベルであれ不可避に起きる。



「すべての戦争は宗教戦争である」と言われ「宗教という文化が人間の歴史そのものである」のは、単体であるヒトが無数に群れて生きて行く上で、個人を社会人として機能させるための個人管理システムとして、宗教がもっとも有効だからなのだろう。

エゴの折衷案としての平等社会（平均社会）を望む意識が、生きていく上で自分に都合の良い【常識・現実】と、それが意味を為す価値体系や歴史という物語を作り出す。流行という現象は、人々が自然発生した文化に押し流されるのではなく、人々の潜在的な意識・欲求が流行を生み出し、それに自ら乗っていると分析できよう。ギャンブルにおける「ジンクス」「勝負の流れ」「時の流れ」「天運・地運」などという概念は、自然現象に人為的な意味を付加することで、客観的事実を主観的現実として受け入れているに過ぎない。これは裏を返せば、意味や価値というものには捉え方次第で大きく異なるということである。勝負に負けたとき、価値や意味を見失ったとき、「生まれつきツイていない」「運の良いやつにはかなわない」「ジンクスなんだよ」などと自分で自分に言い訳をする。自分の可能性を勝手に決め付ける。自分で自分の価値を放棄する。自己卑下は逆説的な傲慢である。意味は自分で見出すもの、主観の産物である。他人の決めた価値に隷従していると、やがて自分がいなくなる。キチンと事実を受け止める勇気こそが、社会の中で自己を見出す糸口となるのではないだろうか。

逃げちか
ダメだ
逃げちか



◇第五節◇ 遊びの本質

「コンピューターゲームを楽しむ人々」と聞くと、日頃そういったものに疎い者ほど「一人でテレビ画面に向かう孤独な子供」を想像するようだ。しかし実態は新しいレジャーとして社会に定着しつつあり、その過程のなかで仲間とのコミュニケーションツールとしての意味合いがとて強くなってきた。にも関わらず前述のような認識が払拭されないのは、未知の物に対する拒絶や回避、そして機械やコンピューターという言葉が持つ、どこか冷たいイメージを現代少年像に重ねているからではないか。仲間とワイワイ楽しむトランプや麻雀も、対人対戦を要とするコミュニケーション「ゲーム」である。新しいツールであるコンピューターゲーム市場でも、一緒に楽しめる対戦ゲームソフトが人気を得る傾向が強い。ちなみに1998年に流行した「ポケットモンスター」というゲームでは、自分が獲得したデータを仲間と共有できるという、新しいタイプの遊び方を提示しヒットした。情報という交流の接点だけでなく、情報共有という交流の広がりを提供した点が評価されたのだろう。遊びの本質とは“仲間と何かを共有すること”なのかもしれない。そうであるならば、麻雀の持つ魅力とは、捨てられた牌を通じての「情報の共有」推理過程における「意識の共有」運命シミュレーションとしての「幻想の共有」ということになるだろうか。

『麻雀の世間的認知をめぐる』より抜粋

／1995・文教大学人間科学部卒業論文 高橋知敬

麻雀は「実力のゲーム」と「偶然のゲーム」の中間形態であり、技術と運という二つの対極的な要素を含んでいる。そのバランスは他のゲームに比べ、現実における競争に近い。基本的に数理的な組み合わせのゲームであるが、4名で行なうために勝負における賭け引きが複雑かつ高度となっている。こうした複雑な状況と見えない部分の多さから、それを推測するための「情報処理」と、それを妨害するための「情報操作」という二つの能力が必要となる。さらに比較的早いテンポで行われるため、素早い決断力も重要となっている。

麻雀はそうした高度な知的ゲームであるため、金儲けを最大の喜びとするギャンブルにはあまり向いていない。パチンコや競馬などを見れば分かるように、ギャンブルでは一般に簡単でシンプルなルールが好まれる。ところが麻雀は複雑なルールを4名でやるゲームであるため、ギャンブルとして楽しむには面倒なことが多すぎる。麻雀はギャンブルの一種である、というイメージが世間一般にあるのは昭和40年代の黄金期の印象が強いからであろう。しかし麻雀にはギャンブルの媒体としての楽しみだけでなく、知的ゲームとしての面白さがある。「人間同士の個性のぶつかり合いのゲーム」なのである。金銭のやりとりにはない魅力がそこにある。その魅力が伝われば、麻雀はもう一度ブームでなるだろう。



◇第三章◇ 『コミュニケーションツール』

この章では多人数参加ゲームにおける相互コミュニケーションの効用と、現代社会におけるゲームの役割について述べる。

◇第一節◇ 現実対応能力の教育としての効用

自分の持ち牌13枚を対象とした取捨選択の基準は、役・既知の牌の種類や枚数・対戦者の持ち牌予想など多様である。しかし、単に役達成への必要度が低いから捨てるとは限らないのが麻雀というゲームのポイントである。なぜなら対戦者が注目していることを考慮した上での意図的な選択、たとえばブラフ（はったり）も戦略として有効となるからである。ブラフとは誤情報を意図的に演出することで「裏をかく」一種の情報操作戦略である。これは推理小説やサスペンスドラマなどにおける「犯人が刑事の行動を予測した上で、意図的に容疑を自分から遠ざけようと画策する」のを思い浮かべていただくと理解しやすいかもしれない。先に挙げた「光と影」の比喻で言えば、捨て牌という光の形を偽ることによって、影の形（相手のとって未知である自分の持ち牌）を誤って想像させる、となる。日常生活においてブラフ行為は「ウソ」として敬遠される向きもあるだろう。しかし心理的な駆け引きを対戦ゲームという仮想世界の中でシュミレートすることは「現実対応能力の教育」という立場からみて非常に有効と思われる。以下にその論拠を述べてみる。

麻雀のゲーム内では、プレイヤー4者は限定された情報の中で、情報操作の一環としての自己演出（ブラフ）を試みる。駆け引きの手段は捨て牌だけでなく、表情やしぐさ、雰囲気づくりまで含まれる。日頃の人間関係までもが情報として活用される。ある種の認識競争なのである。自分とは立場も思考パターンも異なる対戦者からの視点を推理し、逆に自分の思惑は隠そうと努める。そうした正誤入り交じった情報の中から自分なりの予想を見出す。しかし牌山という不確定な要素がつねに含まれているため、予想はつねに崩れ、裏切られる。確たるセオリーは存在しない。こうした心理過程を幾度となく繰り返すことによって、「自分がつねに真実と共にある」という利己的な主観からの脱却と、物事に対する客観的な視点を獲得できると私は考える。

現代の若者像を語る上でのキーワードは【キレル】である。テレビや新聞などのマスメディアから得た知識や認識を、そのまま真実として鵜呑みにしてしまう無防備な現代っ子たち。その思考は一義的であり、自分と異なるものは安易に排斥してしまう。利己的であるがゆえに、同質的な人間関係の中に埋没することで安らぎを感じようとする。自分が否定されることや、自分とは異なる他者を容認することに対して、極端に免疫がない。自己認識の肯定を前提とした主観的な物差しによって、物事を評価しようとする。そんな画一的な世界観の中で、自分の得た情報や主観的な考えを「真実」と混同してしまう。このような利己的なスタンスから、やがて自分の都合をつねに優先し主観のみで物事を判断するという、他者の介在しない独善的な世界観を構築するのではないか。現代の若者像を語る際のキーワードともいえる「すぐキレル」傾向は、こうした表層的で一辺倒な性格形成によると考えられる。社会との関係を構築するノウハウを育成できず、破綻必須の利己主義を貫こうとする。その利己的な対応が「キレル」なのであろう。

家庭用テレビゲームは1人遊びであるので、常に利己的に楽しめる。当然、他者への配慮は不要である。一方、他者が1人だけ介在する将棋や囲碁などの2名対戦型ゲームでは、電話というコミュニケーションツールと同様、相手との交流は同時に一本のベクトルしか生じ得ない。しかも同一方向での行き来が前提となっている。このベクトルを道路に喩えるなら「一車線の道路を意志を乗せた車（言葉・行動）が走り目的地（相手）に着く。すると反対方向に意志を乗せた車が出発する。同時に複数の車は走り得な





◇第三章◇ 『コミュニケーションツール』

い」とでもなるだろうか。「人がたくさんいるとしゃべれないけど、電話だと饒舌になる」という意見が聞かれるが、こうした同一方向に一本ずつのベクトルをやり取りするコミュニケーションの限界は明白であろう。相手からのフィードバックを含め、同一方向の交流しか生じ得ない会話は「独り言×2」に過ぎない。

麻雀では4名がつねに対等のバランスで配置される。4者それぞれから複数の異なる情報が伝達される。一つの意志が伝達される（一つの牌が捨てられると）と最大3者からの反応があり、その反応がさらに当人にフィードバックされる。このような4者間での複数方向・同時コミュニケーションを、ゲームとしてのルール上で強制的に進行させていく。必然的に複数の他者との関係形成が培われるのである。日本における麻雀の普及形態として、家庭や親類の間で世代を超えて楽しむ「家族麻雀」が核家族化が進む現代にあっても盛んであるのは、このような効用を期待する故なのかもしれない（表-10・表-11参照）。

表-10：初めての麻雀

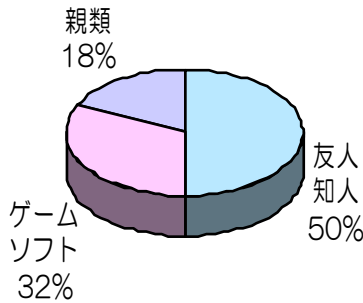
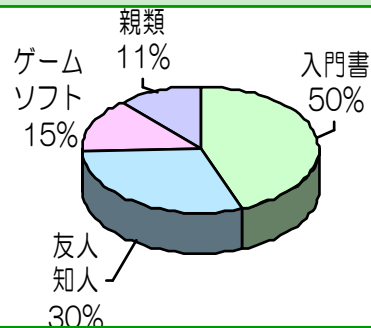


表-11：麻雀を覚えた手段



実施概要：1996.6 東京にて／学生麻雀大会の参加者を対象に実施
／配布280・回収280・有効回答242

被験者：大学179名・予備校生・専門学校生ほか／女性9名／平均年齢20.1才

◇第二節◇ すぐ「チ」ギレてしまう若者たち ～キレル・コワレル・オワッテルのは誰？～

自分の人生なのにどこか他人事のような感じがしてしまう…そんな非現実感や漠然とした不安感を慢性的に抱え込んでいる若者たち。でも心のどこかでは、なんとなく他の人と同じような、同じ以上の人生を送れるだろうと”たかをくくっている”あるいは”期待している”若者たち。そんな脆弱な心のあり様をあらわす言葉が最近、引きっきりなしに会話に出てくる。【キレル】【コワレル】【オワッテル】である。これらは「もうダメ」とか「意味がない」なんて言葉よりも、はるかに自暴自棄で空ろな言葉である。

圧倒的な情報の波がプレッシャーとなって押し寄せる情報社会。「マイブーム」「自己実現」「自分探し」それらが表現しようとしているのは、流れに身を任せる不安を忘れるために自力で泳ぐこと。自分を見失わないようにもがくこと。そうしないと自分がなくなってしまう。世の中に埋没してしまう。そして、溺れないように生きるのに疲れた時、ふと、ちょっとしたはずみで【チギレル】。千切れているのは彼らの心である。様々な制約を感じながら窮屈に生きているうちに、自分という枠組みが固定的になり心の柔軟性が失われてゆ



◇第三章◇ 『コミュニケーションツール』

く。自分という表現媒体が自分の心を表現できない。そのもどかしさが鬱積して心が壊死する【コワレル】。溜まった感情のマグマは行き場を求め、あるとき一気に飛び出す【キレル】。自作自演の「人生という劇」で主役のはずなのに動けない、何をしたらいいのかわからない。だからもう【オワッテル】。

現在の教育システムでは、自分の価値観を獲得してゆく過程が省かれている。考える喜びを削りながら知識を詰め込まれる。間違いながらも試行錯誤を繰り返し自分なりの結論を得るのではなく、一直線に与えられた正解にたどり着くことが善しとされる。「なんでそうなるのか」を自分なりに考える過程は評価されない【無意味】。自己の存在の拠り所である学校や親が評価のパラメータを規定している。いつも秤に掛けられているような不安な感覚【空虚さ】。その支配的な関係から抜け出すのが難しい以上、従順に生きるのがベターだと判断する【アキラメル】。だからこそ、やり場のない不満感・不安感は怒りという形をとって表出する【キレル】。自己表現の仕方を知らない、表現する自由を奪われた若者の、最後のアピールの手段がキレルことなのだろう。極端ではあるが、これもコミュニケーション（意思伝達）である。自分とは異なる他者の行動を不満に感じながらも、意見を交わすことで調節できない。黙っているが本心は不満である。主観的には「我慢してやっている」そんな不満のエネルギーが伝えられない分、鬱積した怒りが心を満たし、やがて静かに臨界点を迎える…これは若者に限ったことではなく、甘えた人間関係の中では常に起こり得る。このような姿勢は他者依存であり責任転嫁にすぎない。「世の中と自分」との関係性を別の対象に置き換えてごまかしている。いつもムカツいてイライラしているのは、「あるモノのちょっとした所」が気に入らないからではなく、不安で頼りない「社会の中の自分」が嫌なのである。おそらく、精神的な側面も含めた相互コミュニケーションの機会が極端に不足していることが原因ではないだろうか。背景には少子化や核家族化が考えられる。いろいろな人と様々なスタンスで触れ合う機会に乏しく、コミュニケーションのノウハウが確立できない。喻は悪いかもしれないが、犬や猫の子供たちがじゃれあう中で互いの接し方「これくらいやると相手は痛がる・怒る」を学んでゆくような、そういった機会が地域社会を含めた教育の場から失われている気がする。

そこで対人ゲーム「麻雀」である。自分と相手との異なった考えや都合、思惑のバランスを学ぶ上で非常に有効なツールである——自分の領域（手牌）に関しては、相手に気兼ねすることなく、自分の思うように自由に振る舞える安心感。しかし他者とのバランスを考慮しなければ勝てない——このようなゲーム性がちょうど「仔犬のじゃれあい」的な役割を担えるのではないか。絶対的な強者が存在しないところも心の安らぎになるやもしれぬ。受験戦争のピリピリした雰囲気、となりの友達も敵だという寂しさ、幼稚な親の猫かわいがりの自己満足的な優しさ。あるアンケートで「疲れている」と答えた中学生は7割以上であった。他人（社会）との摩擦で疲れ切った心を癒す場所は、やはり人と人の間であろう。なぜなら「人—間」なのだから。

◇第三節◇ 社会福祉への貢献

ウェルネス【Wellness】とは「各人がより素晴らしい生き方や、より充実した人生があることを認識し、またそれに向けて必要な選択をし続ける過程である」と定義されている。このウェルネスという概念は1950年代にアメリカで提言された社会啓蒙運動であり、現在は日本でもフィットネス（身体的健康）を超えた、より包括的な意味での「健康な人間のあり方」として社会に認知されつつある（図-3参照）

知的対人ゲームが持つコミュニケーションツールとしての

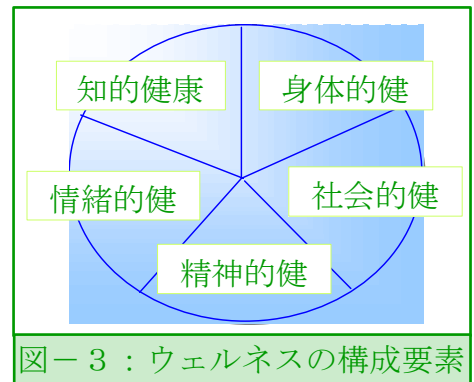


図-3：ウェルネスの構成要素



効用には、身体のみならず精神的な活動も含めた自己向上・自己実現の効用があると思われる。第二章で提示したアンケートの結果にあるように、麻雀を楽しむ仲間は一一般的に10名以上で形成され、一度集まると平均6時間も楽しむ。他人との密な接触到に乏しい現代社会にあって、このような機会をたいへん貴重である。同じ趣味を共有する、同じ楽しい時間を共有できる、そんな暖かい仲間の輪（サークル）に包まれることに「人間」としての生きる喜びを得る。単に生物として健康に生きるだけではなく、ひとりの人間として社会の中で生きがいを得る。このような自己実現・ウェルネス実現の機会を提供することが麻雀文化の本質ではないだろうか。文化というと絵画や音楽などのどこか格式張ったものを思い起こす人が多いかもしれない。「たかが遊戯、されど遊戯」 実際は生きる楽しみの中にこそ本当の意味での文化があるように思う。麻雀などの対人ゲームを媒体とする対人交流の機会は、心の乾いた現代社会において一層必要とされるだろう。生きる喜びを少しでも多くの人に伝える手段として、麻雀文化の普及活動がより推進されてゆくことを願う。

以下に麻雀文化の普及を目的とする主だった麻雀グループを紹介する。

- 日本健康麻将協会…マージャンの持つ知的コミュニケーションゲームとしての素晴らしさを啓蒙するため1988年に設立された運動体。「賭けない・吸わない・徹夜しない」のローガンのもと『健康麻将サークル』を全国で発足、現在全国50ヶ所で一万人の会員が日々「健康的な麻将」を楽しんでいる（図4参照）。他にも、家族で楽しめる健康的な麻将文化という新しいビジョンを推奨する「親子ふれあい麻将大会」や「視覚障害者点牌教室」「厚生大臣杯・健康麻将全国大会」「日中友好交流麻将大会」等の普及活動を展開。特に「日中友好交流麻将大会」に関しては東京・北京・南京と地道な交流活動を継続し、それが1999年に中国で麻将を公式スポーツに認定するという成果をもたらした。敬老の日には福祉団体や地方自治体の後援のもと「敬老麻将大会」を全国で開催、

地域社会への貢献も果たしている。なお代表の井出洋介氏は東大の卒業論文「麻雀の社会学」を皮切りに、麻雀入門書や麻雀ゲームソフト、テレビ出演など麻雀文化の発展に尽力している人物である。

- 麻雀連合…麻雀プロ活動を支援すべく、前述の井出洋介氏が設立した。純粋な競技としてのステイタス確立を標榜し、クリーンな若手プロ育成に尽力している。現在、認定プロ3名と認定ツアー選手約30名を擁している。報知新聞社が後援する「麻雀日本シリーズ」などのタイトル戦も企画・運営している。
- 文教大学競技麻雀研究会…全国初の大学公認麻雀サークル。1990年設立。以下の文章は大学発行誌の「クラブ紹介欄」に掲載されたサークル活動理念である。『当団体は金銭のやりとりを一切しない、純粋な知的ゲームとして麻雀を楽しむサークルです。ここ数年は様々な全国規模の大会に積極的に参加し、好成績を収めています（全国学生麻雀選手権・全国2位（女性部員による）／学生名人戦・全国4位／阿佐田哲也杯・全国5位など）。外部の認知も次第に高まり、今年度の学園祭では噂を聞きつけた他大学からの参加もあって190名以上を動員することが出来ました。私たちの望みは、未だ社会に根深く残る麻雀





に対する偏見を払拭することです。経験者の方はお分かりになると思いますが、麻雀は人間性が赤裸々に露出してしまうゲームです。現代社会は人間関係が希薄であると言われて久しいですが、私たちは麻雀というゲームにおける「人対人」の深いやりとりの中にこそ、互いに敬意が払える深い人間関係が育まれるのではないかと考えています。「勝者と敗者」という厳しい事実の前では、自己満足的な優しさなどは無意味なのです。お金ではなく己のプライドを賭けるからこそ、勝って喜び、負けて悔しいのです。興味を持たれた方は、ぜひ一度自分の目で見てください／1994・代表池谷雄一』定期活動は大学構内の教室で行なっている。ちなみに大学が公認している麻雀サークルは1998年度の時点で計3校（ニューロン調べ）。過去には神奈川県や埼玉県の高校でも公認麻雀サークル活動があったそうである。

- 学生麻雀組織体ニューロン…大学生を中心とする新世代のファンを対象に賭けない麻雀の普及を推奨する運動体。1996年設立。加盟大学麻雀サークル20校、イベント会員900名で形成される学生最大の麻雀団体である。代表の池谷雄一は全国初の大学公認サークル「文教大学競技麻雀研究会」の出身であり毎日新聞社・全国麻雀業組合ほかが後援する「日本学生麻雀連盟」の会長を三期務めた。「学生チーム戦」「腕自慢リーグ」などのユニークな企画を全国展開、累計動員数は発足2年で1万3千名を数える。また「子供麻将教室」など、未成年を対象にした普及活動にも尽力している。



◇学生麻雀組織体ニューロン・発足宣言◇

ある大会参加者から「参加者のレベルが低くてつまらなかった」という意見を聞きました。また「初めて対局マナーを知り勉強になりました。仲間内でも広めてみます」という嬉しい言葉も頂きました。大切なのは後者のような方々に、もっともって麻雀の楽しさを伝えてゆくことです。学生麻雀組織体ニューロンの設立目的は、誰もが安心して麻雀を楽しめる環境を提供することにあります。そのためには、まず麻雀と賭博とを切り離す必要があると考えました（もちろんギャンブルという文化を否定しているわけではありません）。勝敗結果を金銭で流してしまう日頃の麻雀に比べ、数十人から数百人の中で勝敗自体を楽しむ事は、麻雀ゲーム自体のファンにとっては大変に魅力的ではないでしょうか。イベントならではの緊張感や様々な人との交流を通して、知的ゲームとしての魅力を伝えて行きたいと思います。／代表 池谷雄一



図－5：子供麻将教室



◇第四章◇『明日の麻雀文化』

この章では、第一章から第三章で述べてきた見解の総括として、麻雀文化の明日について述べる。

◇第一節◇ 賭けない麻雀

近頃の学生は以前に比べ、麻雀と上手に付き合っているようだ。麻雀に対して極めて熱く取り組んでいる人はそれほどいなくて、カラオケと同軸の遊び感覚で気の合う仲間と楽しむ。その際「お金を儲けよう」とか「もっともっと強くなりたい」とかいう感覚はあまりないように見受けられる。また食事がてらという意味合いも強い。麻雀は交友関係のツール（手段）なのである。

このような仲間内の麻雀に対し、たくさんの麻雀ファンと対戦できるのが「フリー麻雀」や「麻雀大会」である（右枠参照）。このシステムは幅広い交流の機会としてだけでなく、向上心の矛先としても魅力的である。ただし参加者は主催側の提示するルールやマナーなどの「外のもの」にあえて対応しなければならない。それゆえか、「与えられたルールに従って」「気心の知れない相手と遊ぶ」これらの環境はほとんどの愛好家に避けられている。たしかに気心の知れた仲間との馴れ合いは心理的な負担が少なく安心できる。だが、そのような環境は少人数でしか成立し得ない閉鎖的な関係であり広がりには期待できない。残念ながら現在の麻雀文化には社会一般に通用する共通認識としてのルールがない。このような状況下ではコミュニケーションツールとしての効用はあまり期待できない。麻雀を取り巻く環境が貧弱なために、交流ツールとしての魅力が損なわれている。

- フリー麻雀：麻雀店が受け皿となり、任意の個人客を4名ごとに遊ばせる営業形態。ひとりでも麻雀を楽しめるのがウリ。
- 麻雀大会：数十人から数百人を集め、同時に麻雀競技を行なう参加者全員の成績をまとめて評価し、上位者などを表彰する。

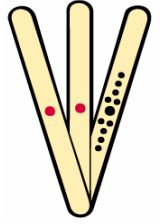
麻雀をあくまでギャンブルと捉える人々には、刹那的な開放感に浸れる射幸性の強いルールをもてはやしたり、ツキやジンクスなどの因果論を強調したり、アウトローやギャンブラーを気取ったりする傾向があるようだ。それはゲームとしての面白さに到達する前に飽きてしまうからではないだろうか。わずかな仲間内で遊ぶ限り、偶然性が高いというゲームの性質もあって勝敗自体の価値は下がりやすく、向上心の矛先も見失いがちとなる。そこでゲームとしての面白さとは別の要素を強調することで新奇性を保っているのではないか。

ここで新しい提案をしてみたい。他者との交流が容易な「賭けない麻雀」というスタンスである。現在、麻雀の一般的なルールといえば「賭麻雀」つまり「お金を賭けること」である。このような認識下であって賭けない麻雀を謳うことは、一種の新しいルールづくりともいえる。いくら躍起になってゲームとしての面白さを説いたところで、未だ根強い「麻雀イコール賭博」という認識（ルール）を改めない限り、幅広い交流の機会は望めない。そして現在、賭けない麻雀といえば麻雀ゲームソフトである。ツールとしての性質上、博打の媒体になり得ない。現状ではハンデともいえる、この性質を補うために麻雀ソフトでは様々なアプローチで麻雀の楽しさを演出している。特に目を引くのは統計的に対局データを分析することで発生する戦略性や競技性である。運の要素が多分に含まれているゲーム性を考慮すれば、わずかな数ゲームの結果を短絡的に評価するのは不適切である。そこでデジタル媒体の持つ情報の蓄積性を活かし、数百ゲームの結果を統計的な観点から評価するのである。麻雀の勝敗は運だけではないことが数値として表現される。個々の実力を客観的に提示する、こうしたデータ集計システムこそが新たな【向上心という縦の広がり】である。科学の進歩が麻雀文化の形態を変えつつあるようだ。ちなみに過去のブームでは博徒としての雀ゴロを【憧れという向上心の矛先】としてもてはやした。その歪んだ方法論が文化としてのステイタス下落を招いたのではないか。



◇第四章◇『明日の麻雀文化』

この【縦の広がり】に対して、多くの人々とゲームの楽しさを共有できるフリー麻雀場は【交流という横の広がり】である。残念なことに現行のフリー麻雀スタイルは賭けることを前提としたものであるため、ゲームの成立以前の問題を抱えてしまっている。レートで対象者を選別せざるを得ず、金銭のトラブルも懸念されるため、多くの人と自由に交流できるという最大の利点に制約が掛かってしまうのである。賭けないフリー麻雀場の普及が望まれる。



以上の考察から、広義のルールとしての「賭けない麻雀」を謳うことは、奥深い競技としての【縦の広がり】の面白さを伝えるのみならず、同好者たちとの広いコミュニケーションという【横の広がり】を提供できるところに意義がある。このような【【広がり】】によって麻雀がよりフレンドリーになることが望まれる。オプションルールや金銭の動きで演出された利他的な刺激も、わずかな仲間内でのみ成立する依存関係を支柱とした安心感も、麻雀が持つ交友ツールとしての魅力からすれば、オマケに過ぎないのではないだろうか。

『純粋な娯楽に戻す力持つ』

／1999年・伊集院静著・朝日新聞記事「広がる競技麻雀」より抜粋

競技麻雀には、ある種のすがすがしさが感じられる。それは長年、私たちが賭け麻雀の中に忘れていたものではなかろうか。ゲームとしての奥行きを楽しめるのも競技麻雀ならではだ。金がかかると麻雀に「ずるさ」が出てきてしまう。

若者にとって金を賭けない麻雀が身近なこともわかる。コンピューターゲームなどで麻雀を覚えており、金を賭けなくても魅力があることを知っている。それに加え、将棋や囲碁よりも容易にアマチュアが上段者に勝つことができるのも魅力の一つだろう。競技麻雀を主催する人たちのすそ野を広げることが普及のカギ。関連企業や出版社だけでなく、マスメディアや大企業を取り込んでいくことが肝要。そのためにも礼儀正さやゲーム性など競技麻雀の良さをどう売り込んでいくかだろう。

戦後は賭け麻雀が主流だが、戦前、雀荘ができる前は家庭麻雀が主で、賭博性は薄かった。その意味で、競技麻雀は、戦後すみに追いやられてしまった純粋な娯楽としての地位を引き戻す力を持っている。

◇第二節◇ 賭けない麻雀の意義

麻雀は、そのゲームとしての魅力により、実際は今でも日本や中国で幅広く親しまれている。しかし、かつてのブーム以降、一般通念として「麻雀イコール賭博イコール悪」というイメージが蔓延してしまい、まるで誰もやっていないかのごとく社会的に抹殺されてきたのである。「麻雀・酒・たばこ」「胡散臭いヤクザな遊び」云々。そうした世間からの無言のプレッシャーが麻雀界に降り注ぎ、愛好者たちは次第に麻雀を楽しんでいる事を人には言えない趣味として隠すようになってしまった。かつては「麻雀の出来ない奴（学生）はモグリ」だったのが、いつの間にか「麻雀をやるなんて物好きだ」に変わっていた。



◇第四章◇『明日の麻雀文化』

だが、ここ数年、新たなムーブメントとして『賭けない麻雀』が芽生えつつある。これは主に若者の間で支持されている新しいルール（遊び方）であり、その背景には麻雀ゲームソフトの普及があるようだ。家庭用ゲーム機での麻雀ゲームソフトの累計出荷本数は、すでに一千万本を超えている。1996年に学生麻雀大会で実施したアンケートによると、ゲームソフトで初めて麻雀をした人は全体の32%、日頃ゲームソフトで楽しんでいる人は44%、賭けないで麻雀を楽しんでいる者は20%であった。ゲームとして麻雀を覚えた彼女（女）らから、こんな声が聞こえてくる「なぜ賭けるんですか?」。実際、学生を対象としたフリー麻雀店（ひとりで遊べる麻雀場）では女性も訪れやすい雰囲気となり、近年のゲームセンターと似たような状況が出来つつある。一切賭けない麻雀サークルも次々に現れ、初心者も安心して楽しめる環境が少しずつだが整いつつある。仲間4名で利用する麻雀荘は東京・高田馬場を中心とする学生街ではたいへん繁盛しており、授業を終えた学生が仲間たちと食事がてらに麻雀を楽しむ光景が数多く見られる。現在も過去の因習からか、麻雀の勝敗にお金を賭ける者が大半ではあるが、それも近年は小額化が進み、競馬やパチンコなどの公営ギャンブルに比べても非常にわずかな金額の譲渡しかなされていらない。ある種、勝負に対するスパイスのような意味合いなのかもしれない。あくまで麻雀は交友ツールであり、交友関係に支障をきたすようなギャンブル性を避けるのは当然であろう。学生はむしろ以前より上手に麻雀と付き合っているのではないだろうか。

麻雀という知的遊戯が1つの文化として社会に定着する過程において、関わりあい方が変化してきたのは当然である。あくまでギャンブルとしてもはやされた以前のブームが黎明期だとすると、今後表面化してくるであろう『真麻雀ブーム』は、あくまで知的ゲーム・コミュニケーションツールとして麻雀を覚えた、新しい愛好家たちによる『メジャーなレジャー』となるだろう。

◇終わりに◇

こんな「喩え話」がある。麻雀を人生に喩えると、始めに配られる13枚は「生まれた環境」である。4者それぞれに異なる牌が、偶然という「運命」によってもたらされる。高い役が出来そうなものもあれば、到底アガれそうもない酷いものもある。人は始めの13枚を見た時点で、どんな役でアガろうか「将来への展望」を持つ。この展望は人により様々であろう。大いなる野望を持つ者もいれば、こじんまりと目先の目標を定める者もいる。そして一枚ずつ牌を持ってくる。自分の意志に関わらず、色々な牌がやってくる。自らの展望を睨みつつ、一枚一枚、取捨選択を行なう。漠然と選択していてもアガリはなかなか近づかない。一生懸命に試行錯誤をしても、結果として失敗してしまうこともある。思いがけず欲しい牌を持ってくることもある。喜んんだりがっかりしたりしながら少しずつアガリを目指す。大切なのは他者のもたらす情報を有効に活用すること。今日の牌が重要なのか。展望はつねに補正しなければならない。「現実的な選択」が迫られる。4者の形成する情報流通「社会」に疎い者は、アガリ競争に勝つことは難しい。4者のバランスの中で上手に選択をしてゆける者が役を完成できるのである。

麻雀は、様々な要素が緻密にブレンドされた『至高の知的対戦ゲーム』である。過去の経緯から何かと問題視されてきた節もあるが、近年は知的コミュニケーションとしての意味合いが強まり、新たなムーブメントとして飛躍しようとしている。最近、若者のコミュニケーション能力の欠如（すぐキレル若者）が問題視されているが、私は麻雀の持つ知的交流としての側面が精神的な発達を促すのに非常に有効だと考えている。『子供麻将教室』などの普及活動を担う立場の者として、麻將がより有意義な文化となるよう発展させていきたい。直接的コミュニケーションの希薄な現代社会における貴重なふれあいの機会として、人生の良き知的趣味として、麻雀というゲームが認知されることが望まれる。



◇序論◇

1996年6月、文教大学競技麻雀研究会の企画による「関東学生麻雀大会ウラドラバンバン」という変な名前の麻雀大会に、なんと330名もの学生が集まった。当日配布したアンケートによると**麻雀大会初経験者は76%**【表C参照】であった。既存の麻雀大会には参加しなかった、というより「参加できなかった」人々が、なぜ学生主催のこのイベントには参加しようと思えたのか。麻雀を愛好する学生たちの現状について、アンケート結果を交えながら考察してみたい。アンケートは選択肢・複数回答形式を採用した。なお今回のデータはあくまで麻雀大会に参加した学生のものであり、一般の学生像とは異なる点を念頭に入れてほしい。たとえば「大会の告知ポスターを麻雀荘で見て参加した」人ならば麻雀荘に入ることは怖くない。しかし世間のイメージする麻雀荘という施設は、いまだに怖くて危ない場所である。おそらく「麻雀荘に出入りする学生」と聞いて、良い印象を持つ人は少ないだろう。本文では、麻雀荘という特殊な環境で開催された当イベントを取り巻く状況についても触れてみたい。

実施概要：1996.6 東京／イベント会場の麻雀荘にて実施
／配布280・回収280・有効回答242

被験者：学生麻雀大会の参加者を対象とした
大学生179名他／女性9名／平均年齢20.1才

◇本大会の位置づけ◇

学生の麻雀離れといわれる風潮は、正確には「麻雀界の学生離れ」すなわちアピール不足であったようだ。大会に参加して腕試しをしてみたい、麻雀をいろんな人と打ってみたい、という学生は潜在的には多数いたのである【表ABC参照】。彼（女）らは社会的なリスクを感じつつも敢えて本大会に参加した。その要因には会場を提供した麻雀荘の後援により参加費を安価に押さえられたこと（30%）ゲームソフトメーカーや麻雀機器メーカー、新聞社などの後援により大会賞品が充実していたこと（20%）テレビや雑誌等でお馴染みの有名プロらがゲストとして来場すること（19%）が挙げられている。では、なぜ今まで彼（女）らは参加しなかったのか。それは仲間4名で楽しむ麻雀しか知らないからである。数百人が一緒に楽しめるゲームであるとは、当の一般ファンさえも知らない側面なのである。私見であるが、ファン層の広さに比べると麻雀イベントの情報を知る手段・媒体も、実際に楽しむ機会も圧倒的に不足しているのではないか。複雑な推理ゲームである麻雀を、わざわざ小博打の道具にのみ用いている現状はどこか不自然であるように思う。

◇麻雀文化と社会との接点◇

本大会が麻雀イベントとしては異例の三百人以上の動員を記録した理由、それはイベント情報の入手経路が確保されていた点にある【表D参照】。本大会のイベント情報は、学生にとっての日常である「大学構内」や「麻雀荘」（24%）キヨスクにも置かれている「麻雀マンガ誌」（64%）等で提示され、大きな効果を上げた。メジャーな

表A：大会に参加した理由	回答率
自分の力を試したい	47%
参加費が安い	30%
見知らぬ人としてみたい	21%
賞品がほしい	20%
ゲストに会いたい	19%
友人に誘われた	5%

表B：知っている麻雀大会	回答率
竹書房最強位戦	65%
麻雀マスターズ	35%
阿佐田哲也杯	35%
全国学生麻雀選手権	29%
学生名人戦	17%
知らない	15%

表C：参加したことがある麻雀大会	回答率
竹書房最強位戦	4%
麻雀マスターズ	14%
阿佐田哲也杯	3%
全国学生麻雀選手権	2%
学生名人戦	5%
参加したことがない	76%



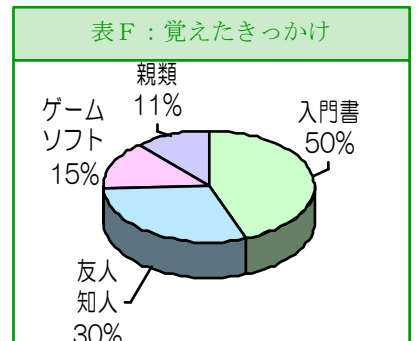
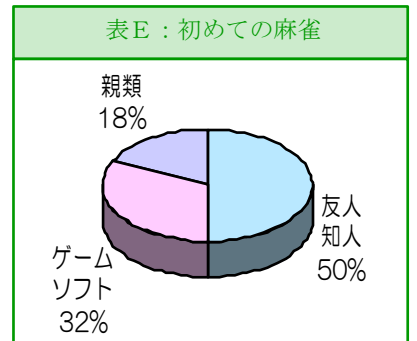
媒体で麻雀大会の情報を入手できる環境が定着すれば、さらなる動員も可能であろう。若者の趣味として人気が高い「同人誌」（自主制作マンガ誌）の世界では、年二回のメインイベント「コミックマーケット」（通称コミケ・同人誌の即売会）が発足25年で三十万人を動員するまでになった。ちなみに第一回コミケの入場者数は700名だったそうである。既存の麻雀イベントでは、アピールポイント（高額賞金・プロとの対戦がウリ）や活用メディア（ギャンブル誌・劇画誌など）が、一般ファンの視点やニーズと大きくズレているようだ。【表B】からも明らかのように、本大会に参加するほど麻雀に関心がある者でさえ、イベント情報を得る機会に相当乏しい。一般の学生ファンはなおさらであろう。ゲームしての向上心を満たす機会が少なければ、やがて飽きられてしまう。最近よく耳にする「麻雀は学生時代のみ」と見限ってしまう学生も、たとえば麻雀大会の楽しさを知ることによって認識を新たにすることもかもしれない。少なくとも得体の知らない学生麻雀大会に”敢えて”参加したファンは、賞品よりも腕試しの場・楽しむ場を求めている。それゆえか、彼（女）らは大会競技中とても真剣であり、マナー（相手に対する気遣い）も優れていた。対人ゲームである麻雀に賭けるもの、それは自分自身である。ノーレートでも真剣に対戦する姿勢は、この本質を象徴しているのではないか。

◇麻雀との出会い◇

家庭で楽しめる麻雀ゲームソフトの普及によって、新しい形の麻雀ファンが現れつつある【表E・表F・表G】。元来、麻雀は高度な知的ゲームであり、コミュニケーション媒体としても優れている。あくまでゲームとして麻雀を覚えた者からは「なぜお金を賭けて遊ぶ必要があるのか」という素朴な疑問が出てくる。考えてみると、他のゲームを遊ぶ際に「お金を賭けないとつまらない」という暴言はあまり聞かれない。結局、麻雀に限らずお金を賭けないとゲームを楽しめないという人は、お金を賭けること自体が好きだけなのである。麻雀というゲーム自体を好きな人々は、ゲームセンターのような「賭けずに＝いつでも・誰とでも」楽しめる機会を求めているのではないか。

表Hの数値を見る限り、麻雀ゲームソフトは気軽さ・遊びやすさが格段に上であるにも関わらず、実際の対人麻雀より遊ぶ頻度が低い。おそらく魅力が低いからであろう。ゲームソフトで実戦の練習をするという声もよく耳にする。やはり麻雀の奥深さは実際に人と対戦する点にあるようだ。捨て牌の情報だけでなく、相手の表情やしぐさから判断を下す。そこにはシミュレートされたゲームにはない「生の迫力・生の手ごたえ」がある。そんなニーズに応えるためか、ここ数年、パソコン通信やゲームセンターで実際に人と対戦できる「対人対

表D：大会を知った手段	回答率
麻雀マンガ誌・専門誌	64%
ポスター／雀荘・大学	24%
友人から聞いた	17%
ダイレクトメール	6%



表G：千点当たりの賭け金	回答率
0円（ノーレート）	20%
10円	10%
20円	19%
30円	41%
50円	76%
それ以上	33%

表H：日頃の遊び方	回答率
自宅・友人宅で仲間と	75%
麻雀荘で仲間と	63%
麻雀荘でフリー麻雀*	48%
ゲームソフト	44%
学校	5%



戦麻雀」が出現した。麻雀は1対1対1対1のゲームと云われる。4名で対戦するコミュニケーションツールとしての魅力が「真・麻雀ブーム」の鍵となるだろう。ちなみに表Hの選択肢にある「フリー麻雀」とは麻雀店が個人客を4名ごとに割り振り、その店のルールで麻雀を行なう営業形態のこと。仲間4名を集めるのが困難な世情もあって増加傾向にある。腕試し的な意味合いもあり、仲間内の麻雀に飽き足りない者が挑戦するようだ。

◇ルールと普及◇

レジャーの多様化・生活パターンの変化などの外的要因もさることながら、全自動麻雀卓の普及によるゲーム時間の短縮・イカサマ技の死滅（裏プロの死滅）、そしてゲームソフトによる潜在ファン人口の増加など、麻雀文化を取り巻く環境は激変してきた。金銭的成本だけでなく時間的なコストも意識される現代において、ルールがゲーム時間を短縮する方向へと流れて行くのは、時間食い虫である麻雀にとって当然かもしれない【表I参照】。しかし【表J】に見られるルールのインフレ化によってゲーム性自体が損なわれるのは、普及という観点からすると、むしろマイナスである。たとえば赤牌は、より面白くなるから発明されたのではなく、フリー麻雀荘の経営方針として「誰にでも勝つチャンスを高め（弱者救済措置）さらにゲーム時間を短縮するため（ゲーム代をより稼ぐため）」に作られた。赤牌というルールは、決して麻雀ゲームファンにより主体的に選ばれ、支持されたものではない。他にも「アガリ止め」「トビ終了」「四風子連打・九種九牌は親流れ」等々。上手に鳴けない者を救済するために作られた「ナシ・ナシ」のような、ゲームとしての整合性を壊す特例は認めるべきではない。近年、パチンコは射幸心を煽る方向へ行き過ぎ、ギャンブルとして社会との折り合いが付かなくなりつつある。競馬もまた然り。ゲームとしてのバランスを壊してまで、ギャンブルたらしとするのはいただけない。対人ゲームである麻雀の魅力は、偶然性を高めすぎることではぼやけてしまう。麻雀はお金を賭けるから面白いのではない。人と勝ち負けを直接争うゲームだから楽しいのである。知的ゲームとしての魅力が認知されるためにも「誰でも勝てるような気がするルール（演出）」より「誰もが覚えやすく向上しがいのあるルール」を制定し、広めていくことが望まれる。

◇麻雀レジャー産業への苦言◇

対外的なアピールを怠り、目先の射幸心を煽ることに腐心してきた麻雀業界が、次第に世間と隔絶し、深い偏見の壁に苛まれているのも当然といえよう。ちなみに全国の麻雀店の件数は、1978年の最盛期に3万6千店を数えたが、1997年には2万1千店まで減少している。麻雀店以外の公的な受け皿である麻雀イベントでは、参加費の高さに比例して賞金が高いものが主流であり、その求心力はステイタスではなく射幸性に依存している。本大会に参加したような一般ファン層に”敢えて”働きかける手間を避け、マニア層を対象とした薄買多利市場に甘んじている節も見られる。賞金目当てのギャンブラーではなく、麻雀自体の楽しさを目当てにする愛好家を対象にすべきではないか。ギャンブルとしてのイメージが未だ根強い現状にあって、新しいファン層に対する働きかけなくして麻雀文化の発展はありえない。家庭用ゲーム機市場が「一家に一台」を超えるまでに拡大した最大の勝因は、マニアだけでなく一般ファンの愛好心を重視したからである。コンピューターゲーム市場も、ほんの少し前までは一部のマニアを対象とするレジャーであった。麻雀文化の普及・発展にはファンの愛好心



表I：週に何時間遊ぶ？	回答率
0～10時間	43%
10～30時間	43%
30～50時間	9%
50時間以上	4%

表J：日頃使用するルール	回答率
喰いタン・後づけあり	95%
赤牌	40%
御祝儀	32%
ヤキトリ	18%
ワレメ	7%



◇添付資料◇『推薦の言葉』

◇井出洋介氏／日本健康麻将協会代表・麻将連合代表・競技麻雀プロ◇

思えば、今からちょうど20年前に書いた私の卒論「麻雀の社会学」。当時は卒業後、麻雀プロの道をめざすことを決めていた私が、どうせ卒論を書くなら大学在籍中、最も多くの時間とエネルギーを費やした麻雀をテーマにしようと思ったって、担当の教官に相談することもなく勝手に書いた論文だった。それでも、400字詰原稿用紙100枚余り（当時はワープロもなく、手書きだった）を書き終え、整本が完成したときは、ひと仕事を成し遂げた充実感で嬉しかったことを今でもよく覚えている。提出後、しばらくして社会学科研究室から電話があった。「君の卒論が問題になっている」というのである。呼び出しをくらい、すったもんだの挙げ句、補論を書くことにより、どうにか単位をもらえたというのが私の卒論の真実。だから内容的なことは、ここでは触れない。ただ、少なくとも既成事実を作ったことは確かで、その後、卒論などに麻雀をテーマにした論文が若干でも増えたとしたら、少しは影響を与えたのかもしれない。

池谷君とは数年前から親交があり、卒業するならやってくれるのではないかという密かな期待通り、立派な卒論を仕上げてきた。私と同様、彼も今後も麻雀に大きく関わっていく人生を選んでいくと思うが、それ故の思いや情熱、現在の考えが伝わってくる。これだけでなく、また何年後かの続編も期待したい。

◇渡辺忠氏／文教大学人間科学部助教授・産業カウンセラー◇

私は麻雀が嫌いである。したがって麻雀はやらない。長い間それは、私にとって一種の inferiority complex（劣等感）となっていた。なぜなら、私が社会へ出た時期は、本論文でいう戦後の”第二次麻雀ブーム”の興隆期であり、まさに麻雀の出来ない奴はつきあいの悪い変人と見なされ、しかも職場の先輩から「麻雀こそ生きた心理学なのに何を勉強してきたんだ」とまで言われたのである。

私が麻雀を拒否したのには当然いくつかの理由がある。まず根底には、子供のころに兄や友達と将棋をさして負けると、悔しくて悔しくて将棋盤を引っ繰り返すものだから、とうとう相手にされなくなってしまった経験が関係している。それは決して負けず嫌いという積極的な理由からではなく、むしろ消極的なエエカッコいいゆえの「負ける」ぶざまさへの嫌悪や、小心ゆえに勝負がつくまでの不安に耐えられなかったからである。それ以来、勝負ごとからは距離をおくようにしている。また、「麻雀をやるとそいつの人間性がよくわかる」と先輩や同僚たちに言われビビったからでもある。前記と同根であろうが、自分の心の奥底を知らないうちに覗かれてしまうことへの警戒と不安があった。そして、他にいろいろなやりたいことがあるのに、長い時間と金を費やすことが何とも無駄に思えたこと、いつもつるんでいる麻雀グループの連中が、ついでに仕事や人事にからむ情報の交換と共有を密かにしているらしいことへの反発もあった。

そんな私がなぜ本論文に関心をもち推薦するのか。しかも筆者の池谷君とは、いくつかの授業を一年間ともにしたにすぎない。しかし、彼の提出したいくつかのレポートには、本論文の随所に見られる、人間のつくり出す運命論、価値、常識に対する疑問、それらを含めた他者への安易な依存、あるいはそれらに拘束されることへの疑問の姿勢が一貫していた。本論文はもちろん「健全」な競技麻雀の効用を説き、それを推奨するのが趣旨であるが、その根底には彼のそういう生き方が感じられ、それは私が希求するものと一致し、共感をおぼえるところが多かったからである。

また筆者は、自ら選んで麻雀の魅（魔）力にとりつかれライフワークにしようとしている。その思いは、いささか我田引水ならぬ「我役引牌」的な論調、すなわち麻雀の推理ゲームとしての側面になぜ人は引きつけられるのか、ギャンブル麻雀はなぜ蔑視されてきたのか、現代人の「自己中児」傾向はなぜ生じてきたのかの深層心理分析を通じて、競技麻雀の優位性、有効性を説くところに十二分に表れている。「異好の上」である彼の思いの強さに感銘するとともに、冒頭の私自身の麻雀嫌いの心理の解明に大いに刺激を与えてくれた。論文としての論理構成に難がないわけではないが、個々の分析や指摘は麻雀というゲームを超えて読者自身のあり方を鋭く問うてくるものがあるはずである。そんな読み方をしていただければ幸いに思う。



麻雀というゲームには以下の3つの側面があると考えられる。

- ① 確率やパターン認識などの数理的な理解を基礎とする、パズルゲームとしての側面
- ② 対戦者4名の間で、既知の情報を媒体とする心理的な駆け引きを行なう、情報操作ゲームとしての側面
- ③ 対戦者が発する様々な情報を分析し、未知の要素に対して推測を立てる、推理ゲームとしての側面

麻雀は日本や中国を中心に世界で幅広く親しまれている。その人気の要因は情報操作戦略を駆使する推理ゲームとしての魅力にある。本文では、麻雀の持つコミュニケーションツールとしての効用に着目し、現代社会における役割について考察する。また、ゲームを行なう者の間でしばしば唱えられる「ジンクス」という概念を解き明かし、人間が【未知】への恐怖・不安をどのような心理活動によって解消しているのかを、麻雀のプレイヤーなどを臨床例に分析する。そこからジンクスや運命論の発生過程を探ってみたい。

◇第一章・対人ゲームとしての麻雀／心理学◇

麻雀のゲーム性是对戦者の未知の持ち牌、そして対戦者の心理を推理するところにある。捨てられた牌を解読し、捨て牌や態度から相手の思惑を推理し、少しでも真実（未知の持ち牌）に近づく過程がゲームとしての最大の魅力となっている。プレイヤー4者は限定された情報の中で、情報操作の一環としての自己演出を試みる。駆け引きの手段は捨て牌だけでなく、表情やしぐさ、雰囲気づくりまで含まれる。日頃の人間関係までもが情報として活用される。ある種の認識競争なのである。自分とは立場も思考パターンも異なる対戦者からの視点を推理し、逆に自分の思惑は隠そうと努める。そうした正誤入り交じった情報の中から自分なりの予想を見出す。しかし不確定な要素（牌山）がツねに含まれているため、予想はツねに崩れ、裏切られる。確たるセオリーは存在しない。こうした心理過程を幾度となく繰り返すことによって「自分の認識は常に真実である」という利己的な主観からの脱却と、物事に対する客観的な視点を獲得できると私は考える。

ゲーム一般の成立要因は【仮想の未知】である。人は実社会だけでなく、それをシミュレートした仮想世界の中で存在不安を解消し自己を実現する。ゲームには大抵、人間社会における価値媒体の主幹である貨幣を賭ける。これをギャンブルと呼ぶ。もちろん社会的なステータスやプライドといった目に見えないモノ（共同幻想）も賭け得る。【既知】を意図的・人為的に【未知】としておきながら、その限られた選択肢を選ぶことを対象になんらかの報酬 or 代償を得る。人はこのような行為自体に何らかのカタルシス（情緒・苦難の浄化）を得ているのでないか。

ジンクスとは異なる複数の現象に対する主観的な関連付けであり、その当事者にとってはリアル（現実）である。運命と似た意味合いのこの言葉は、日常生活の中だけでなく、予測や偶然性を対象とするゲームにおいても重用されている。ゲームを行なう者の多くは、自ら設定した「限られた偶然性」の中に現れる「主観的な必然」（記号的な一致やパターン認識）をジンクスとして尊ぶ。ギャンブル関連の出版物にも「ジンクス」「ツキ」「運」「流れ」といった記事が大量に掲載されている。彼らが唱え信奉する運命論は、ほとんどの場合において統計的・客観的な論拠を持たない。論拠を持たないというより、論拠がないからこそ信じられる、という傾向さえあるようだ。確たるセオリーのない対人対戦心理ゲームでは、セオリーがない故、論拠を持たない認識がかえって信憑性を帯びるのかもしれない。いわゆる「信じられるのは自分だけ」という不安定な状態に、人の心は耐えられない。心の依存対象としての創作運命物語には、偶然を恐れ必然にすがろうとする人々の願いが込められている。

◇第二章・文化としての麻雀／社会学◇

日本におけるテーブルゲームの普及はどのような状況なのだろうか。あるアンケートによれば、80年代後半からの家庭用ゲーム機市場の急激な伸びを裏付けるように「TVゲーム経験者」は男性で95%、女性で76%である。家庭用ゲーム機の普及により、近い将来「基本ルールは学習済み、でも実際に人と遊んだことはない」という新しい形のテーブルゲームファンが、男女を問わず増えると推測される。仲間とワイワイ楽しむトランプや麻雀も、対人対戦を要とするコミュニケーション「ゲーム」である。新しいツールであるコンピューターゲーム市場でも、一緒に楽しめる対戦ゲームソフトが人気を得る傾向が強い。1998年に流行した「ポケットモンスター」というゲームでは、自分が獲得したデータを仲間と共有できるという、新しいタイプの遊び方を提示しヒットした。情報という交流の接点だけでなく、情報共有という交流の広がりを提供した点が評価されたのだろう。遊びの本質とは“仲間と何かを共有すること”なのかもしれない。そうであるならば、麻雀の持つ魅力とは、捨てられた牌を通じての「情報の共有」推理過程における「意識の共有」運命シミュレーションとしての「幻想の共有」ということになるだろう。

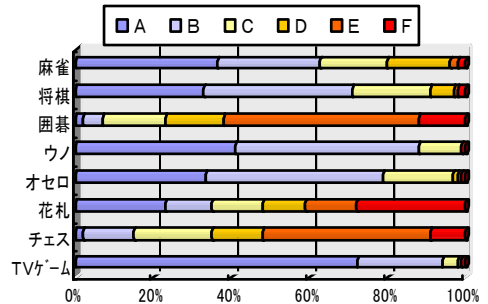
◇第三章・コミュニケーションツール◇

知的対人ゲームが持つコミュニケーションツールとしての効用には、身体のみならず精神的な活動も含めた自己向上・自己実現の効用があると思われる。実施したアンケート結果を見ると、麻雀を楽しむ仲間は一般的に10名以上で形成され、一度集まると平均6時間も楽しむようだ。他人との密な接触に乏しい現代社会にあって、このような機会はたいへん貴重である。同じ趣味を共有する、同じ楽しい時間を共有できる、そんな暖かい仲間の輪（サークル）に包まれることに「人之間」としての生きる喜びを得る。単に生物として健康に生きるだけでなく、ひとりの人間として社会の中で生きがいを得る。このような自己実現・ウェルネス実現の機会を提供することが麻雀文化の本質ではないだろうか。文化というと絵画や音楽などのどこか格式張ったものを思い起こす人が多いかもしれないが、実際は生きる楽しみの中にこそ本当の意味での文化があるように思う。麻雀などの対人ゲームを媒体とする対人交流の機会は、心の乾いた現代社会において一層必要とされるだろう。

◇第四章・明日の麻雀文化◇

麻雀は、様々な要素が緻密にブレンドされた『至高の知的対戦ゲーム』である。過去の経緯から何かと問題視されてきた節もあるが、近年は知的コミュニケーションとしての意味合いが強まり、新たなムーブメントとして飛躍しようとしている。最近、若者のコミュニケーション能力の欠如（すぐキレル若者）が問題視されているが、私は麻雀の持つ知的交流としての側面が精神的な発達を促すのに非常に有効だと考えている。『子供麻将教室』などの普及活動を担う立場の者として、麻将がより有意義な文化となるよう発展させていきたい。直接的コミュニケーションの希薄な現代社会における貴重なふれあいの機会として、人生の良き知的趣味として、麻雀というゲームが認知されることが望まれる。

「各種ゲームの認知度アンケート／男子高校生」
A：良く遊ぶ／B：たまに遊ぶ／
C：ルールを知ってる／D：ルールを知らない
E：よく知らない／F：聞いたことがない



◇第一章◇

『麻雀の持つゲーム性について』1998・神奈川県立理学部情報科学科助手 南雲夏彦著

『賭博黙示録カイジ』1998・福本伸行著・講談社

『ツキと努力があやつる不思議なリズム・勝負の流れ』1996・Quark・講談社

『因果関係の立証が困難な不確定ゲーム』1992・神奈川県立大学 南雲夏彦著

『幻想の未来』1985・岸田秀著・河出書房新社

◇第二章◇

『麻将・日中交流の歩み』1998・高見沢治幸著・麻雀連合

『国際都市麻将交流大会』1998・スポーツ報知紙面より

『高校生へのゲームに対するアンケート』1996・酒井知幸著・遊戯史研究第八号

『新世紀エヴァンゲリオン』1996・庵野秀明・ガイナックス

『麻雀の世間的認知をめぐる』・1995・高橋知敬著・文教大学人間科学部卒業論文

◇第三章◇

『ウェルネスの概念とその歴史』1991・野崎康明著・同志社女子大学学術研究年報42巻

◇第四章◇

『純粋な娯楽に戻す力持つ』1999年・伊集院静著・朝日新聞記事「広がる競技麻雀」より抜粋

