

海城中学校 社会科総合学習研究 大橋 咲友

タイトル 健康麻将の普及における問題点

サブタイトル 麻雀プロリーグのMリーグを参考にして

はじめに

麻雀の起源について紹介する。麻雀(マージャン)の誕生として最も有力な説は、清の同治年間(1862年-1874年)に中国の寧波市の陳魚門という人が1100年以前に存在した「葉子(マーディアオ)」というカードゲームと明王朝の時代以前から存在した「骨牌」という遊戯を合体させて完成されたというものである(1)。また、マージャンというルビは上海で当時の風俗を記述した井上紅海の「賭博研究」で麻雀にモーチャンとルビを振ったことに起源すると言われている(2)。さらに、日本に麻雀文化が民衆に広まったのは、1905年ごろとされている(3)。高度経済成長期など全盛期は雀荘も35000軒と需要では現代のコンビニと同じくらいのほどであったという(4)。しかし、だんだん現在にかけて麻雀文化は衰退の道を辿っていた。日本においてミスター麻雀と呼ばれ、圧倒的知名度を誇る小島武夫の「ろくでなし」によると、ケン師と呼ばれるイカサマ師によるイカサマが横行していた。世間からは麻雀はタバコと酒、賭け麻雀がセットだと言われていたほどだ。小島武夫が11PMというテレビ番組で麻雀の解説やイカサマについて実演した時は、「テレビで麻雀のコーナーをやるなど不謹慎だ」とテレビ会社にクレームが入ったという(5)。このように昭和の時代では、一麻雀の賭け、酒、タバコなどの悪いイメージが染み付いていた。

1988年より一昔までマイナスなイメージも多かった麻雀で、「賭けない・飲まない・吸

わない」を合言葉に「健康づくり・仲間づくり・生きがいくくり」を目的とした健康麻将(注)が創設された。その成果もあり、マージャンは厚生労働省主催の「全国健康福祉祭(ねんりんピック)」や文化庁主催の「国民文化祭」の種目にも取り入れられ、高齢化社会においてなくてはならない存在となっている(7)。しかし、今でも麻雀にマイナスのイメージを持つ人も少なくない。そのため、これからの麻雀の普及にも課題は残っている。

ここで私の麻雀に対する思いを説明する。私は、5歳の時の祖父母の家で麻雀を教わり、今もネットで麻雀の対戦をすることもあるほど好きな競技である。しかし、ネット麻雀では相手との表情による駆け引きや実際に牌を打つ感覚など、対面の麻雀の醍醐味が失われているような感じを幼いながら感じていた。いざ、対面で子どもが麻雀を打てる環境を私の親と一緒に探したものの、ほとんど見つからなかった。子供も受講できる麻雀教室として何回か通っていたニューロン麻雀スクールの代表理事をつとめる池谷氏に取材を行った。

以上のような問題意識のもと、これからの健康麻将の普及の課題について、2018年に発足した麻雀のプロリーグMリーグ(8)や池谷氏への取材で注目して論を進めていく。本レポートの構成を紹介する。まず第1章では前述したMリーグの詳細や取材をさせていただいた池谷氏の経歴、代表理事を務める非営利団体ニューロンについて述べる。続いて第2章では前述したMリーグの問題とMリーグが与える麻雀の普及に対する影響を探る。第3章では第2章で挙げた問題を考察し、今後の麻雀の普及について展望する。

第1章 Mリーグと池谷雄一氏について

第1章1節 麻雀プロリーグ Mリーグについて

ここでは、はじめにで述べたMリーグについて詳しく解説する。Mリーグとは、2018年10月をもって開始され、1年間ごとに1チーム4人のチームごとにMリーグは数多の麻雀選手達の中から、ほんの一握りのトッププロだけが出場できるナショナルリーグで、企業とプロ契約を結び、チームの威信をかけて知を競い合うとされている。また、参加する選手に違法賭博との決別を課し、麻雀に対する負のイメージを払拭して、娯楽・競技としての地位向上に努めるものである(9)。

第1章2節 池谷雄一氏について

ここで改めて、取材を行った池谷氏の経歴を紹介する。池谷氏は大学公認麻雀部の部長として、1999年に国際公式ルール大会を個人・団体どちらも優勝、2002年の世界麻雀選手権では個人3位など数多くの実績を持ちながら、大学で麻雀と心理学の関係について研究し、日本心理学会の認定心理士になっている。1997年には健全な麻雀文化の普及を目的とする非営利団体ニューロンを設立した。池谷氏は当初、麻雀をサークル活動から部活動にしようと努力したが、囲碁・将棋は認められているのに、麻雀は不健全だと問題視され、大学公認を得るのに数年を要したという。このような世論を変え、麻雀の楽しさ・面白さをわかってもらい、文化を伝えるためにニューロンを設立したという背景がある。池谷氏は子供の頃に任天堂のファミコンのソフトで初めて麻雀を知った。自分が知る面白いゲームとしての麻雀と、世間の価値観の違いに疑問を持ち、子どもも楽しめる教室を作ったそう。また、当時は大人の男性向けのゲーム・競技であった麻雀を年齢・性別関係なく楽しめるものにしたいという意図もあったそう。結果として、現在ニューロン

麻雀スクールは62427人の会員のうち、子供は2474人と全体の約4%、女性会員は約半分の割合で会員を集めることに成功している。

第2章 Mリーグの問題点と池谷氏の意見

ここでは、Mリーグにおける問題点を考えていく。

第2章1節 Mリーグの問題点

私は、Mリーグに大きく二つの問題があると思う。

一つ目に話題性や人気性重視の選手がいるということだ。有名な選手や関心を持たれる選手が参加することで、新たに麻雀を始める人が増え、チームのファンが増えることによって、より多くの人が麻雀を知る要因になる。しかし、そのような選手は実際、私のような素人でも試合をMリーグで観戦していて疑問の残る打牌や選択が多いようにも感じた。そのような話題性重視の選手をドラフトし、真の麻雀のトッププロの戦いを見られないのはかなしいことである。加えて、他の業界から転入してきた人が最高峰のリーグに入ると、本当に努力している強い選手はどのように思うだろうか。このような点を含めても問題が残る。

二つ目に、選手への誹謗中傷が挙げられる。麻雀の最高峰の舞台で選手は戦っているため、選手の選択が物議を醸したり、そのことが積もって成績不振になり、契約満了になったりする選手も少なくない。ABEMATVで放送されているMリーグ対戦のコメントは批判も多く見られる。実際に、2019年から2023年まで赤坂ドリブンズに所属していた丸山奏子プロはMリーグデビュー戦で最強と謳われる3人の選手に大逆転し、劇的なトップを

飾った。しかし、その後成績が伸び悩むにつれ、ネットでの批判をもろに受け、精神的に病んだり、体調不良になったりすることが多くなったという(10)。限度はあっても批判する人が感情的になってしまうのは仕方ないことであるし、舞台上で戦っている選手も人間であるため、問題解決は難しい。

第2章2節 池谷氏の意見

続いて、池谷氏のMリーグへの意見を紹介する。

池谷氏は、麻雀の本質についても説明された。麻雀は他のテーブルゲームと同じで、本質的には頭脳スポーツであり、その市場価値が社会に認められることが普及のポイントだという。たとえばMリーグは多数の大企業がスポンサーについているエンターテインメント事業である。スポンサーにとって選手は広告塔なので、麻雀の技量のみならず、人を惹きつける魅力や演出力も求められるという。Mリーグで活躍する有名選手には、学生時代から麻雀教室（ニューロン）で勉強した者もいて、子供の頃から麻雀を学べる環境があることが大事だという(10)。

第3章 考察・今後の展望

改めてMリーグの問題点をまとめる。まず一つ目に話題性・人気性重視の選手がいるため、競技として見ると打牌や疑問に思う手順などがあり、不足している部分があるということ。二つ目に誹謗中傷で選手が十分なパフォーマンスを発揮できなかったり、精神的に病んでしまったりするということが挙げられる。

以上を踏まえて、Mリーグの問題点について考察する。まず、話題性・人気性重視の選

手についてである。話題性・人気性があることはMリーグを世間に広めることによって第2章の最後で池谷氏の取材した部分のように、見る人が知るきっかけを増やすために必要である。また、選手の観戦者の目を惹く魅力なども大事である。しかし、Mリーグは1章で前述した通り、最高峰の選手の戦いであるため、それら三つを兼ね備えた選手はそう多くいない。そのため、未だ解決策は見当たらない状況となっている。

二つ目に誹謗中傷の面である。第2章で述べたように問題解決は難しいが、なるべくそのような行為が減ることを私は願っている。

最後に、今後のMリーグやニューロンなどの団体による麻雀普及を展望する。Mリーグは今年から始まる2025-2026シーズンで新たにチームと人数を増やし、10チーム40人で行うことが決定された。このこともあり、今後さらにMリーグの人気度は増えていくだろう。しかし、前述した問題は健康麻将を広める上で障害となるとも考えられる。今後この問題をゆっくり、着実に解決に導くことが重要となるだろう。

おわりに

前述した通り麻雀は長い歴史を持ち、現代まで文化が継承されてきた。一時期は現代のコンビニと同じくらいの需要があったものの、その需要も落ち着いてきた。その中で健康麻将と呼ばれる、「賭けない・飲まない・吸わない」を合言葉に「健康づくり・仲間づくり・生きがいづくり」を目的とした麻雀も広まっていった。そんな現在の麻雀の環境で子どもに麻雀を教えている池谷氏は、こう語る。「推理や戦略などの様々な考えを巡らせながら、子どもが黙々と集中して麻雀を打つ姿に成長を実感します。覚えてたの頃は、あ

まり考えたり悩むことがなく集中できなかった子も、成長すると必死になって、黙って考えこむようになるんです。麻雀は自分の考える戦略の幅や推理の深さによって難易度が変わる奥深いゲームだと思います。(11)」この話を聞き、私も麻雀で対戦している時にいつも黙ってやっているが、私も最初の頃や実際に取材した教室の低学年の子どもたちは喋りながらゆったり打っていたことを思い出した。このように自分のやる気次第で楽しさが変わる麻雀というゲームがもっと世間に広まることを願っている。これをもって本校の結びとする。

引用注

(1) 永松憲一『麻雀の原理を探る:心の旅路』(東京図書出版会、2001年) pp.52-60

(2) 大谷通順『麻雀の誕生』(大修館書店、2016年) pp.11-15

(3) 同上書 pp85-86

(4) 非営利団体ニューロン、本部代表、池谷雄一氏への取材による

(5) 小島武夫『ろくでなし』(徳間書店、2010年) p118

(注)一般的なマージャンの漢字は麻雀だが、「健康マージャン」の漢字は麻将を採用している

(7) 「健康麻将(ケンコウマージャン)とは」 (一般社団法人 日本健康麻将協会WEB サイト)<https://kenko-mahjong.com/about.php>

(8) 「Mリーグとは」 (M.LEAGUE WEBサイト)より <https://m-league.jp/about>

(9) 同上サイト

(10)「元人気Mリーガーが悩んだSNS誹謗中傷「思い出すと涙が出てくる…つらかったです」丸山奏子が今明かす"戦力外通告"までのプレッシャー」 (Number Web Webサイトより) <https://number.bunshun.jp/articles/-/862046?page=1>

(11)非営利団体ニューロン、本部代表、池谷雄一氏への取材による

取材先一覧

・非営利団体ニューロン、本部代表、池谷雄一氏 2025年6月1日

12時45分～15時30分 対面