

# 麻雀戦術の歴史人類学

—「オカルト / デジタル」戦術のアクターネットワーク—

齊藤竹善

——マージャンを打っているとわかることだが、人智の及ばない不思議な力が卓を支配していることに気づくはずだ。その力の源は、つき詰めていけば太陽にたどりつく<sup>(1)</sup>。

## はじめに 麻雀文化研究の現状と研究課題

日本における麻雀は、大正10（1921）年頃、関西において始まり、それが関東大震災の翌年、1924年ころから関東に姿を見せ流行りだした（第一期麻雀全盛時代）。そして、戦争が終わると再び大衆の間に麻雀が流行し、「第二期麻雀全盛時代」が生じたのだという<sup>(2)</sup>。この第二期麻雀全盛時代においては、累計200万部を達成した阿佐田哲也（色川武大）『麻雀放浪記』や、五味康祐『暗い金曜日の麻雀』などの麻雀小説が火付け役となった側面も存在している<sup>(3)</sup>。この第二期麻雀全盛時代の勢いは、竹書房による月刊誌『近代麻雀』が創刊されるまでに至った。卑近な例としては、「メンツ」、「連チャン」、「リーチ」、「アンパイ」、「テンパる」などの麻雀用語が日常的に用いられ、浸透していることから、麻雀文化が如何に人口に膾炙し、流行していたかが伺えよう。

このように、麻雀が日本文化の一部を占めるものであったにも関わらず、麻雀文化に関する学術的な研究は盛んではない。恐らく、麻雀を通じての賭博が盛んであったという事実や、それに伴う麻雀の通俗的なイメージなどがその原因であろう。

当然、麻雀文化に関する学術研究がなかったわけではない。麻雀文化に関する研究としては、日本における麻雀文化の成立を記述した浅見了「麻雀概史」<sup>(4)</sup>や、中国の麻雀に関する文献および、欧米における麻雀受容などを研究した大谷通順『麻雀の誕生』（大修館書店、2016年）、現在は閉館している麻雀博物館が発行した『麻雀博物館大図録』（竹書房、1999年）、『麻雀の歴史と文化—麻雀博物館図録』（竹書房、2005年）などがある。その他には、麻雀において用いられる用語の言語学的研究である、千田（2009）<sup>(5)</sup>、様々な麻雀のルールに関して研究を行っている青野滋の多くの研究<sup>(6)</sup>、浅田哲也『麻雀放浪記』を文学作品として高く評価する村上（1997）<sup>(7)</sup>、同小説の中の麻雀牌表象「牌活字」に注目する佐藤（2018）<sup>(8)</sup>が存在する。また、在野の麻雀研究者としては数多くのコラムを記している福地誠の名前

『表現文化』第12号

2023年4月12日刊行

p.22-44

ONLINE ISSN:

2758-786X

DOI:

10.24544/omu.20230403-002

(1) 土田浩翔『最強麻雀土田システム』毎日コミュニケーションズ、2007年、「まえがき」。

(2) 鈴木知志「日本麻雀史」、麻雀博物館編『麻雀博物館大図録』竹書房、1999年、83頁。

(3) 鈴木知志「日本の麻雀文献」、同上、159-160頁。

(4) 浅見了「麻雀概史」、『遊戯史研究』8号、遊戯史学会、1996年。

(5) 千田俊太郎「麻雀ジャーゴン試論--麻雀ジャーゴン記述と社会方言、集團語の一般論に對する問題提起」、『日本語研究センター報告』16号、大阪樟蔭女子大学、2009年、15-36頁。

(6) 例えば、青野滋「大阪発祥「ブーマー」の研究」『Gambling & gaming』3号、大阪商業大学アミューズメント産業研究室、2001年、53-83頁など、日本や中国の様々な麻雀のルールに関する研究報告を行っている。

(7) 村上直之「ギャンブルと人生—文学に表現されたギャンブルの世界—」谷岡一郎、仲村祥一編『ギャンブルの社会学』世界思想社、1997年、23-45頁。

(8) 佐藤守弘『賭博を見る / 読む』、日本記号学会編『賭博の記号論』新曜社、2018年、74-78頁。

も外せないだろう。

ここまで、麻雀の文化的側面に着目した研究を紹介してきたが、一方でゲームとしての麻雀を対象とした、科学技術的なアプローチや数理的なアプローチを行う研究の方が量的には多くみられる。

大谷(2020)は、日本における麻雀をテーマとした学術研究の動向についてまとめており、科学技術振興機構(JST)が作成した科学技術データベース「JDream III」の検索結果を基に、麻雀に関する科学技術研究について、53件の文献が存在することを示している<sup>(9)</sup>。ここでは、大別して「プログラム開発」、「プレイヤー支援ツールの開発」、「機器の研究」、「医療・健康」についての研究が存在しているという。

また、数理的・統計的なアプローチは戦術研究においても適用されている。とつげき東北『科学する麻雀』(株式会社講談社、2004年)をはじめとした、統計学的なアプローチを導入した麻雀研究がその代表例であり、これは「デジタル麻雀」のバイブルとして麻雀プレイヤー達に重視された。

ここまでで学術的な麻雀研究の現状を示したところで、本論の目的を記しておきたい。今までに紹介した学術的研究においては、麻雀文化の発展の過程などは把握できても、その文化の発展の過程において、麻雀文化の担い手である「雀士」、「打ち手」(麻雀プレイヤー)がどのような思考の下麻雀を遊んでいたか、という点はあまり考慮されてこなかった。即ち、日本の麻雀文化の発展の歴史的記述は行われていても、その文化の担い手たちがどのように考え、麻雀を「どのように遊んでいたか」、或いは「どのように遊んでいるか」という人類学的な研究はされてこなかったのである。

そこで本論では、日本の麻雀文化の担い手が如何に麻雀を遊び、如何に思考していたかという側面に注目し、遊戯の指針である「戦術」の変容過程と、その思考様態について論じる。麻雀研究を紹介するに際して多少触れたが、現代においては、「デジタル麻雀」と呼ばれる数理的・合理的戦術が麻雀戦術における中心的な思考方法となっており、それ以前の戦術思考は、時代遅れの非合理的なものである「オカルト」として揶揄されることがある。即ち、啓蒙思想によって前近代的な思考を駆逐する運動が生じたことを想起させるように、麻雀文化においても、合理的な思考を標榜する「デジタル麻雀」によって、それ以前の戦術が否定されるような出来事が生じていたのである。

麻雀において、「オカルト」と見做される人々はどのように思考しているのだろうか。本論はこの問題に解答を与えるのみならず、更に一歩進んで「デジタル」と称する人々はどのように思考し、「デジタル」という戦術を構築したのか、という問題についても対称性の原理の下に論じる。デイヴィッド・ブルアは、合理的な信念と非合理的な信念の双方の成立に社会学的な説明が必要であると考え、科

(9) 大谷裕「我が国における麻雀をテーマとした学術研究の動向」『医学図書館 = Journal of the Japan Medical Libraries Association』67(4)、日本医学図書館協会、2020年、232-235頁。

学知識の社会学を行う上での4つの原則（ストロング・プログラム）を打ち立てた。この「ストロング・プログラム」の原則は、「1.因果的であること」、「2.真偽、合理・不合理・成功・失敗に関して不偏であること」、「3.説明様式が対称的であること」、「4.反射的であること」の4つである<sup>(10)</sup>。ブルアは、これらの原理を用いた説明を行うことで、科学知識が如何に生産されるか、それ自体を社会学の対象とした。

麻雀戦術について論じるにあたっては、対称性の原理を取り入れることによって、麻雀戦術における「オカルト」と「デジタル」の双方についてニュートラルな記述を行うことが出来るように思われる。

しかし、科学知識の社会学における「ストロング・プログラム」には、あらゆる知識の生成の原因を「社会」に求めてしまうという問題があり、「ストロング・プログラム」に従うと、あらゆる知識・科学技術は社会的に構築されたものになってしまう<sup>(11)</sup>。誤った知識と正しいとされる知識を対称的に記述しようとした「ストロング・プログラム」は、社会に重みを持たせすぎてしまったのである。そこで本論では、この「ストロング・プログラム」のそうした問題を修正したアクターネットワーク理論を用いる。

アクターネットワーク理論は（ANT）は、M・カロン、J・ロー、B・ラトゥールらによって1980年代に提起されはじめた立場であり、「わたしたちが生きる世界を、『社会』と『自然』という二分法を取り払い、あくまでもフラットな観点から記述することで、人間以外の多種多様な存在（そこには、人工物から動植物、さらには抽象的な概念に至るあらゆるものが含まれる）が果たしている役割を正当に評価することを目指す立場<sup>(12)</sup>」である。人間以外の諸存在をも、一人前の「アクター」、つまり、ともに社会を構成するメンバーとして捉えることによって、アクターネットワーク理論は、社会の存在を前提とする「ストロング・プログラム」と違い、社会や自然がそこから立ち現れるような非人間を含むアクター同士のネットワークを記述することを目指すのである。

ANTを用いた迷信と科学についての事例研究としては廣田（2022）がある。廣田は、ANTを用い、「カマイタチ」をめぐる俗信・俗説・科学のネットワークを記述した<sup>(13)</sup>。廣田の議論の影響のもと、本論は、ANTを踏まえた迷信と科学の事例研究の一つとして、麻雀における「デジタル」と「オカルト」のそれぞれがどのようなネットワークから立ち現れてきたかを対称的に記述することを目指す。

麻雀のアクターネットワークについて論じるにあたっては、当然のことながら、劉（2019）が行ったような雀荘など麻雀が行われる場所でのフィールドワークのアプローチが有効であろう<sup>(14)</sup>。しかし、日本の麻雀文化においては、数多くの戦術本やコラムが記されており、「オカルト」と「デジタル」の双方についての十分な文献資料が得られる。そのため、本論は、「オカルト」と「デジタル」の双方の立

(10) D・ブルア『数学の社会学—知識と社会表象』佐々木力、古川安共訳、培風館、1985年、7頁。

(11) 廣田龍平『妖怪の誕生』青弓社、2022年、223頁。

(12) 栗原亘「ANT成立の時代背景と人文学・社会科学における「人間以外」への関心の高まり」栗原亘編、伊藤嘉高、森下翔、金信行、小川湧司『アクターネットワーク理論入門』ナカニシヤ出版、2022年、3頁。

(13) 廣田龍平「妖怪の科学」、廣田、前掲書、221-284頁。

(14) 劉振業は、中国における老人ホームの施設「星光老年の家」において行われる麻雀賭博について論じ、その中で「人々を惹きつける賭博の「魅力」を細部まで考察するためには、自ら賭博の世界に入り、等身大的に描写していく文化人類学のアプローチがより有効である」と記している（劉振業「負の賭博」を「正の賭博」に—中国広州市におけるX社区「星光老年の家」の麻雀賭博の事例から、『コンタクト・ゾーン』11号、京都大学大学院人間・環境学研究所 文化人類学分野、2019年、176頁）。

場に立つ人々が記した歴史的なテキストを中心に彼らの思考と麻雀をめぐるアクターネットワークについて論じていくことにしたい。

## 1. 「オカルト」と「アナログ」—その定義と歴史—

麻雀の戦術は、大別して「デジタル」、「アナログ」、「オカルト」の三種による類型化が一般に行われている。まずは、ANTによる分析を行う前に「デジタル」、「アナログ」、「オカルト」というそれぞれの用語の一般的な定義と理解について麻雀戦術の変遷史を概観しつつ確認していこう。本章ではまず、最も定義に混乱が生じている「アナログ」と「オカルト」について論じる。

### 1-1. 「アナログ」の定義とその混乱

「アナログ」という概念は、論者によって定義がまちまちである。試しにその定義の一例としてWikipediaを参照してみると、「アナログ」は「自分や対戦相手の『運』や『勢い』の状態、『ツモの流れ』といったものの考察が行われ」、「そうした考察を、たとえば『上り調子のAのリーチには逆らわないほうがいい。』といった具合に、実際の行動に反映させる」戦術と説明されている<sup>(15)</sup>。また、ここでは、「アナログを認めないデジタル派は、アナログを非合理としてオカルトと呼ぶこともある<sup>(16)</sup>」と記されており、これに従うと、「オカルト」という言葉は、「アナログ」の蔑称ということになる。

このような形式で「アナログ」を定義している例としては、片山まさゆきの漫画『打姫オバカミーコ』の一場面が挙げられる。ここでは、アナログ時計を例示し、「前後の因果関係」や「流れ」をぼんやりと加味する思考として「アナログ」が説明されている(図1)。

一方、鈴木、小林、村上(2009)は、「アナログ」を「デジタル」に相対する用語であると述べた上で、「アナログ」の定義について、「抽象的な要因を着手や対応に反映させる打ち方」であり、「『相手の存在を尊重した打ち方』と言い換えることができる」という<sup>(17)</sup>。ここでは、その「抽象的な要因」の例として、相手の手を推測する「手配読み」、山に残っていそうな牌を推測する「山読み」、対戦相手の志向や傾向を考慮する「人読み」が挙げられている。これらは「抽象的」というよりは寧ろ「具体的」或いは「経験的」という修飾が適切かと思われ



(15) 「アナログ(麻雀)」『フリー百科事典 ウィキペディア日本語版』、[https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A2%E3%83%AD%E3%82%B0\\_\(%E9%BA%BB%E9%9B%80\)%83%8A%E3%83%AD%E3%82%B0\\_\(%E9%BA%BB%E9%9B%80\)](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A2%E3%83%AD%E3%82%B0_(%E9%BA%BB%E9%9B%80)%83%8A%E3%83%AD%E3%82%B0_(%E9%BA%BB%E9%9B%80))、最終閲覧:2023年2月19日

(16) 同上。

(17) 鈴木たろう・小林剛・村上淳『デジタル麻雀の達人』毎日コミュニケーションズ、2009年、100頁。

図1



る<sup>(18)</sup>が、鈴木らはそれらのような「対人ゲーム」としての「読み」を重視する戦術を「アナログ」として定義している。

長村（2003）もまた、「アナログ」について、「『捨て牌読み』や『相手の思考の読み』といった、一元的に表現することが難しいもの<sup>(19)</sup>」であると述べている。長村によると、「アナログ」思考は、デジタルとオカルトのどちらにも共通するものであるという。これを長村が図式化したものが図2である。

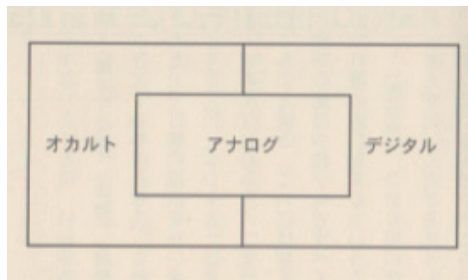


図2

長村は、「アナログ」という概念を、「デジタル」に対立する概念として捉えるのではなく、むしろ「オカルト」と「デジタル」に共通しうる項目として取り扱っているのである。ただしこの図式化では、「アナログ」から完全に分離した「オカルト」と「デジタル」の存在を想定しており、「どちらにも共通するもの」という表現を表した図としては正確ではないだろう。

このように、「アナログ」という言葉の定義は人によってまちまちであり、「デジタル」に対する対抗概念として捉える論者もいれば、「デジタル/オカルト」という二項の中間項のように扱う論者も存在しており、いまいち定義がはっきりとしていない。何故、このような混乱が生じているのだろうか。それについては「オカルト」と「デジタル」に関する言説史を概観していく必要があるだろう。

## 1-2 「オカルト」戦術の時代

1973年に発売された『ユリイカ 特集 道化』に興味深い文章が記されている。

勝負ごとをするとき、われわれはツキを非常に気にする。マージャンをしていて、ついているときには、自分の欲しいパイがづぎづぎにはいつてくるし、危険なパイを切っても相手にふりこまない（…）。しかも、そのツキは、大事にすればするほどますます大きくなる。ところが、ちょっとしたミスをして、そのツキを落としてしまうと、とたんにツキは消えて、手はまったく悪くなり、すっかりあがれなくなってしまう。（…）

勝負には必ず流れがあって、それにさからうと決してよい結果は出ない<sup>(20)</sup>。

この文章を書いた餌取章男は、科学史、科学ジャーナリズムを専門とする人物で、

(18) これらが「抽象的」という形容を伴うのは、後述する天野晴夫『リーチ麻雀論改革派』（南雲堂、1990年）などの影響であろう。

(19) 長村大『長村大の麻雀 真・デジタル』毎日コミュニケーションズ、2003年、9頁。

(20) 餌取章男「超能力と科学」『ユリイカ 特集 道化』青土社、1973年、8頁。

2023年現在、江戸川大学名誉教授である。そのような「科学」に精通している人物もまた、「ツキ」や「流れ」を重視していた。

このような思考は、第二次麻雀ブームの火付け役となった阿佐田哲也『麻雀放浪記』の中で「運」という概念が重視されていたことから、昭和当時の打ち手達にとっては馴染み深い、伝統的な思考だった。第二次麻雀ブームにおいて、「ツキ」や「流れ」を重視する思考方法を持った阿佐田や、小島武夫、古川凱章ら「麻雀新選組」を中心に、「麻雀ジャーナリズム」が確立され、昭和48年に麻雀専門誌『近代麻雀』が発刊されるに至る。そうした流れの中で麻雀は、囲碁や将棋をモデルとした競技化が行われていった<sup>(21)</sup>。「ツキ」や「流れ」を重視する阿佐田らが中心となって、当時の麻雀界の言説が形成されていったのだから、当然のことながら麻雀戦術はその影響下に研究され、論じられていた。

(21) 馬場裕一、黒木真生『馬場裕一の見た夢』株式会社文友社、2023年、6-20頁。

そうした言説を中心としながら、育まれていった戦術は具体的にはどのようなものだったのだろうか。そして、彼らはどのように思考していたのだろうか。後に「デジタル」派の人びとが論敵とするような代表的な「オカルト」言説を具体的にいくつか見ていこう。尚、以下の内、阿佐田哲也の『Aクラス麻雀』（双葉社、1974年）、金子正輝の「牌流定石」、安藤満の「亜空間殺法」については、馬場(2023)の記述に大きく依拠している<sup>(22)</sup>。

(22) 同上、89-98頁。

・阿佐田哲也『Aクラス麻雀』

阿佐田は『Aクラス麻雀』の中で、「麻雀は運のやりとりなのだ<sup>(23)</sup>」と断言する。阿佐田によると、「運」は原則的に誰にも同量ずつあるが、試合の中でその「運」がやり取りされるといふ。阿佐田は以下のように述べる。

(23) 阿佐田哲也『Aクラス麻雀』双葉社、2002年、20頁。

最初、10と10の運が戦っている。相手との運の和がそれぞれ20だ。そのうちキミがなにかエラーをしたとする。または自分の運を2点だけ無駄使いしたとする。キミは10マイナス2の8点。すると同時に相手の運はプラス2されて12点となる<sup>(24)</sup>。

(24) 同上、18-19頁。

阿佐田は、このような「運比率」の考えを基に戦術を説いていった。そうして阿佐田が重視するのが「出上がり」主体の麻雀である。阿佐田は、ツモあがり自分の運を消耗するが、出上がりは相手の運を消耗すると考えたのである。

・金子正輝の「牌流定石」

金子正輝は最高位戦プロ麻雀協会所属のプロである。金子の「牌流定石」は、「捨て牌から相手の手配を読むことで山に残る牌を予想し、自身の運氣・ツモの感

触から手牌の進行を判断する<sup>(25)</sup>」スタイルである。金子は、手牌をツモに合わせてるのでなく、ツモに手牌を合わせて手牌を進行させることを説く。いわば、「山読み」の技術を金子は説いていた。

(25) 馬場、黒木、前掲書、93頁。

・安藤満の「亜空間殺法」

安藤満は、日本プロ麻雀連盟に所属していたプロであり、「亜空間殺法」という技によって知られる。亜空間殺法は、不調の時に発動される技であり、不調の「流れ」を変えるために、ポン・チー・カンといった「鳴き」を一般的ではない場面で行う技術である。つまり、安藤は「鳴き」を行うことによって「流れ」を変えられると考えたのである。「流れ」への介入を試みた安藤は、自身の能動的な「鳴き」による「流れ」への介入方法の体系化を行った。

・土田浩翔の「トイツ理論（土田システム）」

土田浩翔は、最高位戦日本プロ麻雀協会に所属しているプロ雀士で、トイツ（同じ牌を2つ集めたもの）を非常によく好み、「トイツ王子」のキャッチフレーズで親しまれている。土田は、「トイツ」に関する独自の理論である「土田システム」を提唱している。

ある日、土田は、図3-1のような手牌の時に、「コーショー、いいことを教えてあげるよ。四萬を切つてごらん！」という神の声が聞こえ、その通りに従い、最終的に図3-2のような手でアガリをものにしたという<sup>(26)</sup>。そうして土田はトイツの神様が存在することを信じるようになったのだという。その後、土田は独自の「トイツ理論」を開発していく。

(26) 土田浩翔『麻雀が強くなるトイツ理論』毎日コミュニケーションズ、2005年、10-12頁。



図3-1



図3-2

土田によると、「トイツ」には「筋トイツ・並びトイツ・跳びトイツ・二色トイツ」といった種類があり、それぞれ、「筋トイツ」はツキが味方してくれている時、「並びトイツ」はツキが悪くなりはじめた時、「跳びトイツ」はツキが完全に離れた時、「二色トイツ」は上昇気流に乗り始めたときにできやすいという<sup>(27)</sup>。このように、土田は「トイツ」に関する「システム」を体系化したのである。

(27) 同上、112-114頁。

・瀬戸熊直樹の「クマクマタイム」

瀬戸熊直樹は、「クマクマタイム（通称KKT）」と呼ばれる親番の連荘（連続でのアガリ）で有名な日本プロ麻雀連盟所属のプロ雀士である。瀬戸熊は、「全てのリーチに逃げ回って、うまく追いついた時だけ、エイっと追いかけるような麻雀では、手牌はなかなか入ってきません<sup>(28)</sup>」と述べている。つまり、配牌は自分のプレーとの因果関係が存在するのだという。そのように考える瀬戸熊は、如何に配牌を入れるかを図4のように図式化し、理論化を試みている。

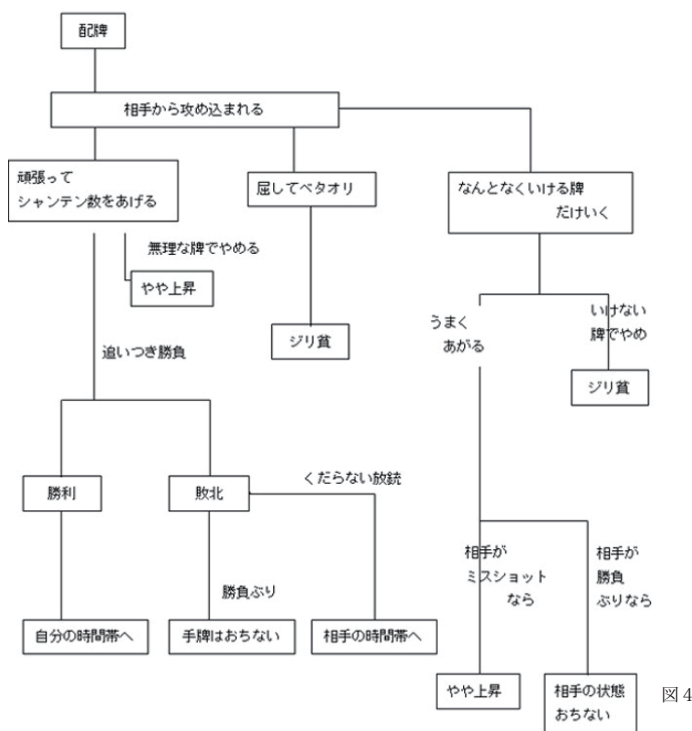


図4

このように、「オカルト」といっても多種多様な理論化・体系化が、打ち手によって行われていた。また、彼らは戦術のみならず、麻雀を行うにあたっての「美意識」や心構えといったものについても論じている。例えば、20年間無敗の「雀鬼」として名を馳せ、「雀鬼流」という流派を形成した桜井章一は、「雀鬼流」の教えとして、「同卓者の迷惑になる」という理由で「ドラの早切り禁止」を唱えており、同卓者と共によりリズムを共有するために、場を乱す打牌をするべきではないと説いている<sup>(29)</sup>。

こうした言説に対する対抗言説として出現したのが「デジタル」麻雀である。次章では「デジタル」麻雀の言説について、代表的な著作をいくつか見ていくことにする。

2. 「デジタル」の誕生

合理的な麻雀戦術である、「デジタル麻雀」はどのように誕生したのだろうか。本章では、デジタル麻雀の定義と、その歴史の変遷を簡単に論じる。そもそも、数

(28) 瀬戸熊直樹「確率の向こう側へ③」日本プロ麻雀連盟、2016年02月17日、[https://www.ma-jan.or.jp/jan-up/class\\_3/23674.html](https://www.ma-jan.or.jp/jan-up/class_3/23674.html)、最終閲覧:2023/02/20。

(29) 桜井章一『流れをつかむ技術』2017年、株式会社集英社インターナショナル、32-33頁。

(30) 沼崎雀歩「理論的麻雀技法」浅見了、麻雀祭都 <http://www.9.plala.or.jp/majan/ctac6.html> 最終閲覧2023年2月20日。

(31) 馬場、黒木、前掲書、89頁。

(32) 天野晴夫『リーチ麻雀論改革派』1990年、南雲堂、106頁。



理的・合理的な麻雀戦術論というのは、早くは戦前第一次麻雀ブームの段階で存在していた。沼崎雀歩は、1931年に「牌姿難問」や、「理論的麻雀技法」といった論考を著し、「牌価値論」という数理的に麻雀牌を扱うアプローチを行っていた<sup>(30)</sup>。馬場によると、「草創期ゆえ内容的にはものたりない部分もあるが、75年前にすでにデジタル（牌価値論）とオカルト（運論）の対立が見受けられたという点は興味深い<sup>(31)</sup>」という。今日における「デジタル」の起源を沼崎に見ることも可能だろうが、戦前の、ルールが整備される以前の戦術論であることや、阿佐田や小島らの台頭によって、数理的なアプローチが一度後景へと退いたこともあり、今日における「デジタル」言説との歴史的な連続性をどの程度認めるべきかについては改めて検討が必要であろう。

一般に、今日におけるデジタル戦術の嚆矢として、最も言及される著作は、天野晴夫『リーチ麻雀論改革派』（1990）である。天野の戦術論は、「より普遍性の高い有為なセオリーを積み重ね、常に冷静な洞察、状況把握、決断がなされる状態を保持し続け、誤打・暴牌を皆無に近づける<sup>(32)</sup>」麻雀戦術である。ちなみに、天野の著作においてはまだ「デジタル」という用語は用いられなかったものの、今日における「デジタル」思想の根底にあるような合理論を展開しており、「デジタル」の出発点たる記念碑的な著作と見做されている。

天野の著作は、徹底的な「麻雀プロ批判」を行っている点と、「流れ」といった概念を否定する「否定論」を徹底している点が特徴的である。まず、天野は、この本を著した動機を「はじめに」において以下のように述べている。

私はこれまで、こうした種類の本（プロによる戦術書）を読む機会がほとんどなかったので、正直のところそのひどさに息を飲む思いでした。プロと呼ばれている解説者諸氏は、いまだにツメ込み時代の“亡霊”を引きずったまま、麻雀解説をこころみるばかりなのです。

「ツキ」がどうの「勘」がどうの「流れ」がどうのと、とっくの昔に卒業したものとばかり思っていたカビ臭い「抽象論」が相も変わらず大手を振ってまかり通っているではありませんか。そればかりではないのです。ウソ、インチキ、デタラメのオンパレードなのです。（…）

近年、真摯な姿勢で麻雀に取り組むお客や従業員が増える中で、こうした本を手にする機会が多くなるにつけ、私は遂に筆をとるしかないと蛮勇をふるったのであります<sup>(33)</sup>。

(33) 同上、8-9頁。

そして、『リーチ麻雀論改革派』は「ウソ、インチキ、デタラメ」を駆逐するために、第一章「麻雀にはツキも流れも存在しない」で、ツキや流れといった存在に具体的なデータがないことを示し、第二章「なぜ麻雀界に超科学が暗躍するの

か」で、それらが発生する原因が「思い込み」である事を述べていき、徹底して否定をベースとした議論を展開していく。そして、第三章以降から、ようやく麻雀の戦術論が語られていく。また、戦術論を語る際においても、天野の著作においては全編にわたって論敵である小島武夫らの著作が引用されており、それを否定することによって議論が展開していくのである。

そして、議論を終えた天野は、以下の4つの結論を導出する。

- 一、ツキとはすべて偶然が織りなす綾であり、決して言及できるものではない
- 二、麻雀には、ツキも流れも勘もリズムも勢いも、客観的現象としてはなにひとつない
- 三、克己心に裏づけられた学習こそ、雀力アップの第一の要素である
- 四、そして麻雀の全体観ができてくると、精神面、技術面を客観的、立体的にとらえられるようになり、麻雀というゲームの繊細さがしだいに見えてくる<sup>(34)</sup>

(34) 同上、249頁。

一、二では、麻雀における旧来の言説が「超科学」や「迷信」として退けられ、三では、そうした「超科学」を頼ってしまう「心の弱さ」を克己せよと説く。そして、麻雀というゲームの「全体観」を作り、立体的にゲームを捉えるべきだと天野は説くのである。このように、天野は「流れ」や「ツキ」を重視する言説に対し、「超科学」や「迷信」といったレッテルを貼りながら議論を展開し、小島らの旧来の戦術を否定した上で、合理的な戦術理論を確立したのである。

このような「オカルト否定」という天野の言説は、学術的にはどのように位置付けられるだろうか。アメリカの民俗学者ハフォードは、迷信を信じる人々の「信じる伝統」があるのと同じく、幽霊などの迷信を信じない人々の「否定論の伝統」が存在することを指摘し、そうした「否定論の伝統」もまた民俗学の対象となると主張した<sup>(35)</sup>。ハフォードに従うと、天野の議論は「流れ」を「超科学」と見做し、信じない「否定論の伝統」の一例に位置付けられるだろう。この点については、後に詳しく分析を加えたい。

(35) David J. Hufford, "Traditions of disbelief." *New York Folklore* 8.3, 1982.

山崎一夫、西原理恵子『麻雀で食べ』(1998)は、ギャンブルとしての麻雀で勝つための打ち方を指南する書であり、「期待値」という数理的な概念を麻雀に導入している。更に、同書はその期待値算出にあたって「ツキや流れは関係ありません<sup>(36)</sup>」と述べ、「流れ」概念を用いない戦術指南を展開している。実際、山崎はギャンブルにおける「ツキを操る必勝法」を「オカルト」という言葉を用いて否定しており<sup>(37)</sup>、「あとがき」においては、「(本書で)あまり使われていない用語が、ツキ、運、牌の流れ、勝負のイヤといったものです。ぼくはこれらをすべて否定するものではありませんが、麻雀の戦略や戦術などをよりシンプルにとらえ

(36) 山崎一夫、西原理恵子『麻雀で食べ』竹書房、1998年、20頁。

(37) 同上、前掲書、173頁。

るためにあえて排除しました<sup>(38)</sup>」と述べている。同書にて、山崎は「期待値」という数理的な価値判断基準をベースとする選択を説いており、「流れ」を排除しているのである。このような、「期待値」を用いた数理的なアプローチというのは、天野が行わなかった方法論である。

(38) 同上、前掲書、193頁。

麻雀を行う環境もまた、戦術に影響を与えていく。1996年、インターネット上で遊べるオンライン麻雀ゲーム「東風荘」が発表されると、莫大な数の統計的な麻雀のデータが蓄積されていくようになる。そうして、2000年代に入ると、「東風荘」において蓄積されたデータを元に、とつげき東北『科学する麻雀』（2004）において、統計学的なアプローチを導入した麻雀戦術が記される。インターネット麻雀が誕生する以前の麻雀のデータは、映像記録が残っていない場合、「牌譜」という麻雀の動作記録を、4人の対局者につき、4人の記録者が手書きで記録する必要があり、膨大な数のデータを処理することは困難であった。しかし、「東風荘」においては、プレイした試合の牌譜を簡単に残すことができた。とつげき東北は、そのようにして生み出されたデータを活用したのである。

とつげき東北の著作は以下のような理念の下に記されている。

従来の戦術書は、「読み」や「総合的な判断」や「ツキの操り方」といった一般化が不可能な、個人レベルでしか身につけることができない“技”だけで麻雀を論じています。そして、それらこそが高度な技術であると、麻雀を打つ人たちの間では長く信じられてきました。

なるほど「総合的に判断することが大切である」という言葉は正しいでしょう。そのことは否定しません。

しかし、この抽象的な「セオリー」からいったい、どのような具体的な技術が導きだせるというのでしょうか？<sup>(39)</sup>

(39) とつげき東北『科学する麻雀』株式会社講談社、2004年、4-5頁。

とつげき東北の議論では、天野の言うような「全体観」もまた二の次のものとなる。とつげき東北は、個々の場面に応じた普遍的なセオリーを統計的なデータを動員することによって導出し、そうした普遍的なセオリーを身に付けることを最重要視している。とつげき東北は、いつも同じ判断ができる「再現性」こそを技術としており、麻雀における「答え」を知ることによって、「根拠の曖昧な、複雑怪奇な読みをしたり裏をかいたりする必要はなくなり、常に正しい結論を出すことができるようになる<sup>(40)</sup>」と述べている。このように、科学的な真理や答えが麻雀においても存在するという前提のもとに、とつげき東北は麻雀を「科学」するのである。

(40) 同上、31頁。

また、とつげき東北の議論も天野や山崎らの議論と同様に、「流れ」を否定・排

除した上での議論が展開される。ただし、とつげき東北の議論の場合、「流れは存在しない」と断定的に述べるのではなく、「流れが存在しない」ことを、データをもって示している点が特徴的である。とつげき東北は、徹底的に統計学的な理論を用い、科学的な議論に麻雀における判断のすべてを還元していく。そうして「文学的な麻雀」から「数理的な麻雀」への移行を標榜するのである<sup>(41)</sup>。

(41) 同上、28頁。

ところで、「デジタル」という語はいつ頃から使われ始めたのだろうか。初出は判然としないが、小林(2017)によると、「デジタル」という言葉が麻雀の世界に登場したのは、嶺岸信明『勝負師の条件』(1988)だという<sup>(42)</sup>。しかし、そこでは現在の用法と違い、ポーカーは「デジタル」なゲームであり、麻雀は「アナログ(ママ)」なゲームであると説明されている<sup>(43)</sup>。ここでの、「デジタル」の用法は、現在のものと違い、概ね「一発勝負」という意味であり、一方の「アナログ」は連続的な勝負、という意味であろう。

(42) 小林剛『スーパーデジタル麻雀』竹書房、2017年、2頁。

(43) 嶺岸信明、山根泰昭『勝負師の条件①』竹書房、1988年、196頁。

現在の用法である「デジタル」の初出は判然としないが、片山まさゆきの漫画『ノーマーク爆牌党』(1989-1997)の段階で、「流れ」を否定する戦術観が「デジタル」という語で示されていた。ノーマーク爆牌党の主人公の一人、爆岡弾十郎(ばくおかだんじゅうろう)は、「流れなんか無い」と断言する。そして、彼の麻雀観は作中の登場人物によって「デジタル」とであると述べられているのである(図5)。



ここで、第一章で提示した「アナログ」という用語の混乱について一つの解答が与えられる。ここまでで述べたような、天野らの「流れ」を否定するスタンスを「デジタル」と定義してしまうと、一般的な語彙としての「デジタル」の対義語である「アナログ」が、「流れ」派の人びとと重ね合わされてしまう。それと同時に、「流れ」派の人びとを揶揄する「オカルト」という語が存在していたことによって、「デジタル/アナログ」という二項対立と、「デジタル/オカルト」の二項対立の二つが同時に成立してしまい、「アナログ」と「オカルト」が重ね合わされることになる。こうして、「オカルト」と「アナログ」の意味領域が被るような事態が生じたのである。

それと同時に、「東風荘」の登場によって「デジタル」と「インターネット麻雀」とが重ね合わされていく。例えば、片山まさゆきの漫画『打姫オバカミーコ』において、「デジタル」の代表例として登場するキャラクター出島美結(でじまみ



ゆう)は、ネット麻雀「ウテウテ」の全国ランキングトップという設定である<sup>(44)</sup>。これは「東風荘」で腕を上げ、第七期雀王を獲得し、『最強デジタル麻雀』を著した小倉孝<sup>(45)</sup>のような、ネット麻雀で活躍する雀士たちが「デジタル麻雀」を標榜しがちだった事を反映しているのだろう。「デジタル麻雀」と「ネット麻雀」を結びつける表象を踏まえるに、「アナログ」はネット麻雀との対比において捉えられていくこととなり、対人戦術などを指し示す語としても活用される。このようにして、「オカルト」という語との意味内容において、「アナログ」という語の意味内容に混乱が生じていたといえよう。

こうした「デジタル」麻雀のムーブメントは、「流れ派」が中心であった麻雀プロ業界にも起こっていた。かつて最高位戦日本プロ麻雀協会に所属していた長村大は、第11期麻雀最強戦(1999年)にて優勝、最強位を獲得し、「デジタルの申し子」という二つ名を掲げ、一世を風靡した。そして、長村は、『真・デジタル』(毎日コミュニケーションズ、2003年)と銘打った著作を刊行するに至っている。

また、2004年には『月刊プロ麻雀』誌上にて、小林剛、鈴木たろう、村上淳の三人が「オカルトバスターズ」というユニットを結成する。麻雀プロ業界のトッププロたちの間に存在する「流れ論」などを否定することをモチベーションとしていた彼らは、『デジタル麻雀の達人』(毎日コミュニケーションズ、2009年)という戦術書を著すに至っている。

こうして、「オカルト否定論」としての側面を大いに持ちながら発展していった「デジタル麻雀」であるが、馬場によると、「現在麻雀戦術はデジタルとアナログの対立というより、二極分化が進んでいる状況と言えそうだ<sup>(46)</sup>」という。そもそも、何故「デジタル」は「否定論」を根拠に成立していったのか。そして、馬場の言うような「二極分化」をもたらした要因とは何だろうか。その答えを、次章で、ラトゥールの議論を踏まえて考えてみたい。

### 3. 「流れの存在論」—麻雀のアクターネットワーク—

ここまでの議論を簡単にまとめよう。「デジタル麻雀」は、「否定論」にその基盤を見出すことができ、「オカルト」や、「アナログ」を分離することによって成立してきた。その代表例として、徹底的に数理的なアプローチに麻雀戦術を還元したのが、とつげき東北であった。このように、「デジタル」は、それ以前の麻雀を「文学的麻雀」と見做し、「数理的麻雀」への移行を宣言するとつげき東北によって一つの頂点を極めたのである。しかし、実際には「アナログ」を「デジタル」と「オカルト」の共通項として扱う議論も存在しており、「デジタル」は旧来の麻雀戦術から厳密に切り離せるわけではない。それにも関わらず、麻雀戦術をめぐる言説においては「二極分化が進んでいる状況」が生じている。

(44) 片山まさゆき『打姫オバカミーコ<sup>④</sup>』竹書房、2009年。

(45) 小倉孝『最強デジタル麻雀』毎日コミュニケーションズ、2009年。

(46) 馬場、黒木、前掲書、89頁。

そもそも、どのようにして「デジタル」、つまり「科学」が自身をそれ以外のものから切り分けることが可能になっていったのだろうか。ここで、ラトゥールによる議論を援用したい。ラトゥールによると、「近代」には、「自然と社会」、「客体と主体」といった二つの領域に属する筈のものを混ぜ合わせ（翻訳、媒介）、「ハイブリッド」を増殖させる一方で、そうしたハイブリッドを近代的二分法の「自然」と「社会」の側面の二つに切り分け、「純化」させる役割があるのだという<sup>(47)</sup>。「近代」はこの二つの働きのうち、前者を否認し、後者を認識する働きによって成り立ってきたのであり、この働きをラトゥールは「近代の憲法」と名付けている<sup>(48)</sup>。

このラトゥールの議論を踏まえてみると、麻雀戦術においてもまた、デジタル麻雀の側が、「近代の憲法」によって自身を「デジタル」として純化し、一方の「アナログ」や「オカルト」との「二極化」を生じさせたと言えよう。つまり、「デジタル」は自身の行為を「科学」の極におき、一方の旧来の麻雀戦術を「オカルト」という社会的構築物と見做し、否認してきたのである。「デジタル」と「アナログ」の「二極分化」が生じていると分析した馬場は、決してラトゥールを意識して言っているわけではないだろうが、ラトゥールの議論を踏まえるに、「二極分化」は必然として生じたのである。

では、「デジタル」はどのようにして自身を「純化」させたのだろうか。これから、「アナログ」と見做された麻雀言説と、「デジタル」と自称する麻雀戦術の双方について、ラトゥールらの「アクターネットワーク理論」を踏まえ、分析を行っていこう。

### 3-1. オカルト麻雀のアクターネットワーク

オカルト麻雀と見做された人々、特に「流れ」派の人びとをめぐるアクターネットワークはどのようなものだったのだろうか。そこで、麻雀のアクターネットワークがどのようなものか記述してみよう。

まず、麻雀が行われる際、既存のルールに則り、一般に3人から4人の打ち手が必要となる。そして、麻雀に関わる道具である麻雀牌、サイコロ、雀卓、点棒、起家マーク、時には焼き鳥マーク<sup>(49)</sup>といったアクターが動員される。賭博が行われるとなれば、金銭といったアクターもまた動員されることとなるだろう。さらに、雀荘といった麻雀を行う場それ自体もアクターとなる。こうしたアクターのネットワークが構築されることによって、麻雀が始まる。

そして、麻雀が始まると、打ち手は配牌を取り、その配牌から想像しうる手を完成させるために、1つずつ不要な牌が捨てられていく。この時、山に並べられた牌がツモのたびに、1つずつ打ち手の前に顔を出す。その牌に描かれた数字や絵柄によって、打ち手は選択させられるのである。他の打ち手の捨て牌の河に並べられた牌もまた、アクターとして、選択に影響を与えていく。そして、誰かが

(47) ブルノ・ラトゥール『虚構の「近代」科学人類学は警告する』川村久美子訳、新評論、2008年、27-28頁。

(48) 同上、35頁。

(49) 焼き鳥マークは、1ゲームで一度も上がれないと罰金という大衆ルールに用いられる焼き鳥の絵が描かれた札のこと。ちなみに、「焼き鳥」の名称の由来は、『「一度も上れない(飛べない) = 焼き鳥は羽が無いから』、あるいは『「(焼き鳥は)むしられる』に由来するともいうが定かでない』という(浅見「焼き鳥各種」、<http://www9.plala.or.jp/majan/rule33.html>、最終閲覧：2022/03/14)。

あがりそうになると、リーチ棒が卓に出される……。こうした出来事が繰り返されながら、ゲームが終了すると、そのゲームの勝ち負けが点数記録用紙に記録されたり、金銭の授受が行われる。或いは、競技麻雀であれば、タイトルの勝ち負けが決まったりする。

この一連のネットワークには、打ち手の意図や意志が大いに関わるが、そのネットワークは人間によってのみ支配されるものではない。「牌」というアクターが生み出す偶然性は、打ち手たちを弄ぶ。予想だにしない酷い結果が生じたり、或いは、思いもしないほど好調だったりもする。こうしたゲームを何セットも繰り返すうちに、記録用紙に負債の文字が刻まれたり、或いは所持している金銭がどんどん減っていったり、増えたりして、正負いずれかの方向に数値が蓄積されていく。

人間中心主義的な見解からすると、このネットワークの中心にいるのは「打ち手」のように思えるが、むしろ、このネットワークにおいては、偶然性を伴った「牌」が大きな役割を担っている。当たり前の話だが、麻雀は麻雀牌の絵柄の如何によって打ち手が選択を変えるからだ。牌が生み出すその偶然性そのものは、人間によって何かができるものではない<sup>(50)</sup>（手積み麻雀で積み込みなどのイカサマをしない限り）。「非人間」たる牌同士のネットワークが作り出す偶然性は人間には支配できない部分である。その偶然が時間的に蓄積されていくと、金銭といったアクターが今日の勝ち負けを可視化する。

このネットワークの「翻訳者」たちは、そのネットワークの偶然性や偏りを、「流れ」や「運」といった概念に翻訳し、安定化させる。「流れ」とは、麻雀をめぐる偶然性のネットワークそのものであると言える。

そうして、「流れ」もまたアクターとして独立し、人々に影響を与え始める。ある翻訳者は、そのネットワークの支配を試みて、普段と違うことをして「流れ」を変えようとすることもあるだろうし（安藤満の亜空間殺法）、ある翻訳者は、そのネットワークに従った打ち方をする。ある翻訳者は、「神」をネットワークに巻き込んだりするかもしれないし、ある翻訳者は、「席」を気にするかもしれない<sup>(51)</sup>。彼らは、他の対局者の表情、対局者の傾向、捨て牌、ツモの傾向、経験則、阿佐田哲也たちの戦術書、麻雀の「神」、今日の負け額、「流れ」といった様々なアクターを動員し、選択を行っていたのである。こうして構築される諸々の選択はラトールのいうところの「柔らかい事実」として現れる。「柔らかい事実」は、廣田（2022）による要約によると、「①言明が伝えられるとき、それが局所的な状況に適應するように変換されるものであり、②また特定の一人の作者が存在せず、③おなじみの古い言説として現れ、④変化しても気づかれず、⑤事実の交渉は連続的なので、衝突は無視され、いつでも、より柔らかく現れる<sup>(52)</sup>」ようなものである。

(50) 全自動麻雀卓普及以前は、麻雀牌はプレイヤー達の手によってかき混ぜられ、裏向きにされ、積み上げられていた。これは「手積み」と呼ばれる。全自動麻雀卓は、1976年に開発されて以降普及し、2023年現在においては、雀荘で行われる麻雀は一般的に全自動麻雀卓と呼ばれる全自動で牌を積み込む機械が用いられている。一方、雀荘以外の場所で麻雀を行う場合は、今日でも手積み麻雀が広く行われている。

(51) それまでで勝っている席は熱く、負けている席は冷えているといった思考が行われる。

(52) 廣田、前掲書、237頁。ラトールによる説明は、ブルーノ・ラトール『科学が作られているとき 人類学的考察』川崎勝、高田紀代志訳、産業図書株式会社、1999年、356-358頁を参照。

多くの場合、昭和の打ち手の言説や選択は①のように局所的な状況に適応するように変換されており、②③（「亜空間殺法」などを除けば）特定の作者がいないおなじみの「流れ」概念を伴って現れ、④その概念の内実が話者によって恣意的に変化しても気付かれず、⑤その事実の交渉は連続的である。

実践において、こうした柔らかい事実の連続的な交渉を行いながら、ネットワークを構築していた昭和の麻雀打ち手たちはそのネットワークの複雑さをおそらく理解していた。阿佐田は、「麻雀とは何か」というテーゼについて以下のように語る。

麻雀とは、偶然を材料にして、一定の料理を作る競技である、——とまァ、前章ではのべた。むろん、それだけじゃない。大仰なたとえを持ち出せば、過密都市東京の如く、実に多くのさまざまな要素が混じりあい、もつれあって、言葉などでは收拾がつかない複雑微妙な実体になっている。<sup>(53)</sup>

(53) 阿佐田、前掲書、305頁。

「多くのさまざまな要素」の混じり合い、もつれあいである「複雑微妙な実体」として麻雀を捉えていた阿佐田は、まさしく麻雀をアクターネットワークとして、複雑なものとして理解していた。ラトゥールは、レヴィ＝ストロースに依拠しながら、以下のように述べる。

「原住民の方は論理上の綜合体系化をすすめる」とレヴィ＝ストロースは書いた。「休みなしに糸を結び合わせ、現実のいろいろな面、すなわち自然、社会、精神のすべてをたたみこむ<sup>(54)</sup>」。前近代人は概念的の世界を、神、人間、自然の三つを結ぶハイブリッド（異種混交）で満たそうとする。そうすることで、現実には三つの混合がどんどん拡がるのを抑止するのである。自然の秩序を変更せずに社会の秩序だけを変更するのは不可能だし、その逆も真実である。この事実こそ、前近代人に最大級の注意を払って事を進めるよう強いるものなのだ。そうすればすべての怪物は可視化され思考の対象となる<sup>(55)</sup>。

(54) クロード・レヴィ＝ストロース『野生の思考』大橋保夫訳、みすず書房、1976年、322頁。

(55) ラトゥール(2008)、前掲書、77頁。書誌情報は省略し、和訳の出典を注52に記している。

麻雀においては、「神」はまさしく「流れ」であるし、「自然」は麻雀の数理的側面として置き換えて考えることができるだろう。阿佐田は麻雀を、それらのもつれあいである「複雑微妙な実体」として捉えており、その点においてまさに前近代的思考の持ち主だった。

さらに、「偶然」を材料に料理を作るという表現は、なにかレヴィ＝ストロースの「ブリコラージュ」を思い起こさせる。14枚の牌の組み合わせでアガリの形を作り出すようルールが整備されている麻雀は、その完成形の構造が予め定まっているものの、そのアガリの際に用いられる牌はその時その時で偶然やってくる素



材であり、決してエンジニアの行う設計のように毎回同じようにはいかない。麻雀牌の図柄は記号であり、自身の手に集まってきた記号間の諸関係は、時々によってさまざまに変動していく。

阿佐田の『麻雀放浪記』の漫画版の原案を担当したさいふうめい（竹内一郎）によると、「博奕を前にしたとき、人は〈偶然＝（自然）〉ともろに向き合うことになる」といい、それは「制度という〈安全圏〉を作る前の人間の状態と同じ」であり、「その博奕で生計を立てれば、古代人と同じ世界観を持つことになる」のだという<sup>(56)</sup>。さいふうめいに言わせてみれば、博奕は、「社会」が「自然」から分離する以前の「古代人」＝「前近代」的な行為であり、そのような世界観で生きたが故に、阿佐田は前述した「運のやり取り」という「前近代的な」発想に至ったということになる。

このように、阿佐田は麻雀を様々な要素のハイブリッドとして捉え、ブリコラージュのごとき実践で麻雀を楽しんでいた。これは、阿佐田だけが特例なのでなく、当時の昭和の「オカルト」派の打ち手たちも同様だったのだろう。彼らは勿論、基本的には近代に生まれた「近代的思考」の持ち主であるが、博奕たる麻雀においては、さいふうめいが言うように「野生の思考」の持ち主たる、「古代人」の世界観を生きていた。

しかし、彼らの世界観は「デジタル」戦術の登場によって否定されていくことになる。ラトゥールの議論に従えば、麻雀を「アクターネットワーク」の動態として捉えた「オカルト」派の打ち手たちと違い、近代的思考たる「デジタル」派の思考は、その動態を否認しながら活性化させてきた営為として位置付けられることになる<sup>(57)</sup>。次節では、「近代的」な発想を徹底した「デジタル麻雀」に関わるネットワークを辿ってみよう。

### 3-2. デジタル麻雀のネットワーク

「デジタル」と見做されるような雀士達はどのようなネットワークを構築しているのだろうか。そして、それは「オカルト」と見做された人びととどのように異なるのだろうか。

まず、とつげき東北以前の「デジタル」について考えたい。すでに見てきたように、デジタルの嚆矢となった天野の思考は、それ以前の麻雀を「超科学」として否定することによって構築されていた。そこでは、「ツキ」の正体が「偶然の織りなす綾」という言葉で表現されている<sup>(58)</sup>。そのネットワークにおいては、「流れ」「ツキ」「運」などの概念が否定され、切断される一方で、後にとつげき東北が行うような科学的知識との接続も行われておらず、せいぜいが「流れは超科学である」といった具合の「否定論の伝統」のクリシェが並び立てられるだけである。いわば、天野の説明によって構築されたネットワークは、「信じる伝統」たる

(56) さいふうめい「焼け跡と賭博と」須川善行編『KAWADE 夢ムック【総特集】色川武大VS阿佐田哲也』河出書房新社、2003年、210頁。

(57) 久保明教『ブルーノ・ラトゥールの取説 アクターネットワーク論から存在様態探求へ』有限会社月曜社、2019年、169頁。

(58) 天野、前掲書、17頁。

「文化（オカルト）」に対して、「否定論の伝統」としての「文化（デジタル）」が打ち立てられる、文化と文化の対称性が結果として立ち現れるネットワークであった。

興味深いのは、「流れ」という現象に対して「オカルト」の側が科学的な説明を与えようとした点である。例えば、片山まさゆきの漫画『ノーマーク爆牌党』の主人公の一人、鉄壁保は「流れ」を信奉する立場のキャラクターである。彼は、赤と緑のビーズ玉を瓶に入れ、混ぜると、まだら模様の「ダンゴ」が出来る現象から、「流れ」は数学的に実証できるという（図6）。



図6

片山自身、『ノーマーク爆牌党』の連載当時に「流れ論者」であったことを述べており<sup>(59)</sup>、漫画内の描写ではあるが、「流れ」の存在を「科学的な事実」を結び付け、証明しようと試みていたことがわかる。天野の説明が流れの「非存在」を打ち立てるものであったのに対し、片山は「流れの存在」に「偏り」という科学的根拠を与えようとした。

一方で、「デジタル」と呼ばれる側も合理主義を標榜することから予想できるように、科学的な知識、それも、片山と同様の「偏り」という概念を動員する。山崎（1997）において、統計学を利用し、ギャンブルや日常的なことに至るまでの確率論を説いたダレル・ハフの名が引かれていることから、山崎の著作で導入された「期待値」という概念や、確率の偏りといった統計学的な知識は、ハフの著作から得た部分があるのだろう。ハフ（1967）には、「期待値」を用いた思考の事例が示されているほか、「幸運続き」を信じる男と、幸運とかバカづきを信じない男の事例が示されており、後者が「数学的な思考の持ち主」とされる<sup>(60)</sup>。前者は「確率の偏り」による幸運続きを考慮する人物であり、後者はそれを考慮しない。

(59) 越野智紀文「片山まさゆき麻雀打ちの心を躍らせる名言集」『近代麻雀』2023年3月号付録、17頁。

(60) ダレル・ハフ『確率の世界チャンス計算する法』国沢清典訳、講談社、1967年、62頁。

こうして、「確率の偏り」という科学的な事象が、「デジタル」と「オカルト」の双方において自身の主張を固く構築するために動員されていく。しかし、科学的知識を動員する彼らは、いずれもが科学知識を専門に扱っているわけではない素人であることに加え、彼らが動員する知識は、「麻雀そのもの」の科学的知識ではない。あくまで、統計学における事例を敷衍し、麻雀に結び付けているだけであり、「麻雀の流れ」という事象の説明としては、依然としてうまい言明が構築されていない。ここでは、双方が科学的知識を持ち出すことによって、「科学（オカルト）」と「科学（デジタル）」の対称性が構築されているともいえる（ただし、どちらも科学として固くなりきれない事実を構築している）。

こうした「科学」の素人たちの言明が繰り返される中、高度な統計学の知識を持つ「科学者」たるとつげき東北によって、「自然（デジタル）」と「文化（オカルト）」の非対称性が構築されていく（ただし、とつげき東北はデジタルでなく、数理的麻雀という言葉を使っていた）。では、とつげき東北がどのようなネットワークを構築し、非対称性を構築したのかを考えてみよう。とつげき東北は、「麻雀が強くなりたい」という理由で、データを活用した麻雀の勉強を行おうと考えたが、当時存在した統計的な分析ツールは彼にとって十分なものではなかったという<sup>(61)</sup>。そこで、とつげき東北は、パソコンを用いてネット麻雀「東風荘」の数多くのデータを利用することができる「できすぎくん」というソフトを開発する。こうして、彼はインターネットと東風荘を通じ、「牌譜」を数多く集め、それを満足のいく形で統計的に処理することを可能にした。

ここで、とつげき東北は、「できすぎくん」によって数多くの東風荘の対局者たちの「社会的な」現象を「数字」に還元していく。例えば、何らかのトラブルでインターネット回線が切れた対局者のツモ切り、クリックを誤り間違った牌を切ってしまった対局者の誤打、連敗続きで心理的に疲弊した対局者の選択、或いは「オカルト」を信じる対局者の選択など……これらを数理的に還元する「できすぎくん」は、ラトゥールのいうところの「オリゴプティコン」にあたる。「オリゴプティコン」とは、「持ち帰られ持ち出されていく記録を数理的（少なくとも算術的）に整理する場」である、「計算の中心」とされる<sup>(62)</sup>。この「オリゴプティコン」によって、各プレイヤーの選択が数理的に翻訳され、とつげき東北はそこから麻雀の「答え」を構築したのである。また、それと同時に麻雀の「流れ」に関しても統計学的な検証を行い、「オカルト」の人々のいう意味での流れは存在せず、決して次の「流れ」がどのようなものになるか予期できないという事実を構築した。

こうして導出された「麻雀の答え」が『科学する麻雀』としてまとめられ出版されると、ラトゥールのいうところの「固い事実」となる。「柔らかい事実」の対となる概念である「固い事実」というのは、廣田（2022）の要約によると、「①言

(61) 岡部匡志「孤高のアウトロー・エンジニア！伝説本「科学する麻雀」の「とつげき東北」プログラミング半生」2020年5月18日、アンドエンジニア、<https://and-engineer.com/articles/XrFKqxAAACMAjp3D>、最終閲覧:2023年2月19日。

(62) ブリュノ・ラトゥール『社会的なものを組み直す：アクターネットワーク理論入門』伊藤嘉高訳、法政大学出版局、2019年、348頁。



明は（うまくいってれば）交渉の余地がないため変換されず、②作者が特定されており、③前例のない新しい言明として現れ、④それ以前のもの（アナログ・オカルト）と明示的に比較され、⑤多くの資源を動員して、柔らかい事実を粉碎し、より固くなっていく<sup>(63)</sup>ものである。

特定された作者であるとなつげき東北（②）が生み出す「デジタル麻雀」のセオリーは、①言明が（うまくいってれば）交渉の余地がないために基本的に変換されずに、③前例のない新しい言明として現れており、④それ以前のもの（アナログ・オカルト）と明示的に比較され、⑤多くの資源（データ）を動員している。ただし、①に関しては、となつげき東北は、ネット麻雀「天鳳」のデータ解析を行った『新・科学する麻雀』（ホビージャパン、2021年）を出版しているように、適宜統計的な「答え」は時代や環境に応じて交渉され、変換されることがある。また、「デジタル麻雀」のセオリーには、となつげき東北以前からも存在しているものも多く、②の「特定された作者」という点に関しても必ずしもそうではないだろう。とはいえ、個々のセオリーというより、「デジタル麻雀」に数理的な根拠を与えた、という点においてとなつげき東北の名は麻雀史に刻まれているのは確かである。このように、となつげき東北の著作と、それが導いた「答え」は「固い事実」であると言えるだろう。

そして、となつげき東北の著作が人口に膾炙していくと、打ち手たちの判断となつげき東北の著作を通じ、統計的なデータが動員されることになる。そこでは、以下のような母と息子の会話が繰り広げられるかもしれない。

（早い巡目で子のタンヤオドラ1の2600愚形テンパイをした母が）「流れが悪く追っかけリーチをされる可能性があるし、ピンフがつく良型変化もある。和了（あがり）癖をつけるためにこの手はダメにする」と言ったのに対し、息子が「ママ、東風荘で収集された統計データに基づくとなつげき東北の研究によると、早い巡目のカンチャン先制リーチの放銃率はせいぜいが10%だよ。それに、良型変化のために遅らせてよいのはせいぜいが5順程度で、この手は5順程度での良型変化が見込めないから即リーチした方がいいよ」と返答する。

これは、ラトゥールが例示した「リンゴ」をめぐる母親と息子の会話<sup>(64)</sup>を基に作った例である。ラトゥールによると、「柔らかい事実」を構築するネットワークは比較的短い（動員されるアクターが少ない）のに対し、「固い事実」を構築するネットワークは比較的長いものとされる。前者の母親の選択は、それまでの局を踏まえた流れや個人的な経験など、ゲーム内の出来事や経験則などをアクターとして動員することによって構築された比較的「柔らかい事実」であるが、一方の後者の息子はとなつげき東北の著作と、そこで用いられた多数の統計的なデータを動員

(63) 廣田、前掲書、237頁。ラトゥールによる説明は、ラトゥール(1999)、前掲書、356-358頁を参照。

(64) ラトゥール(1999)、前掲書、353頁。ラトゥールはここで、「一日一個のりんごは医者を遠ざける」と言った母親に対し、「国立衛生研究所の3つの研究では、全世代にわたる458人のアメリカ人の事例において、医者に来てもらう回数に有意な減少はないことが示された。だからこのりんごは食べないよ」と返答する息子の例を用い、柔らかい事実と固い事実について説明している。本文の麻雀の例えは、概ねそれに相応するよう記した。



しているために「固い事実」となっている。

しかし実際には、このような会話は行われまいだろう。息子の応答はせいぜいが「流れなんて存在しないし、統計的な研究によるとリーチがセオリーらしいよ」というようなもので、とつげき東北の名も出されないだろうし、その統計的な研究の仔細が語られるわけでもない。そこから抽出されたセオリーのみが語られるのである。こうして、統計的なデータの仔細は最早問題にされず、ただセオリーのみが安定化した科学的と見做される事実となる。科学知識が事実として安定化し、流通すると、そのネットワークの生成過程はブラックボックス化し、科学知識の開発者は匿名化される<sup>(65)</sup>。

(65) 廣田、前掲書、254頁。

このように、とつげき東北の研究によってデジタル麻雀のセオリーは、安定化した科学的な事実と見做され、デジタルとオカルトの二項は、デジタル（自然）とオカルト（社会）の非対称的な二極に分化されていった。それまでの統計学的な知識を敷衍した説明よりも、直接的に麻雀を対象とした統計を動員した、より固い説明の構築によって、「オカルト」を粉砕していくことが可能になったのである。

#### 4. とつげき東北以後の「デジタル」

最後に、非対称性を確立したとつげき東北以後の「デジタル」麻雀と「オカルト」が如何に展開していったかを述べたい。

まず、「デジタル」麻雀は多くの若い世代の打ち手に積極的に受容されていくと同時に、目に見えているものだけを重要視する、薄っぺらい戦術という偏見交じりの認識が、「オカルト」派を含む、相対的に古い世代の人々の一部に広がっていった<sup>(66)</sup>。とつげき東北が「読み」を重視しない戦術を説いたのは確かだが、それはむしろ、基礎的なセオリーの確立に重きを置いていたからである。

(66) 小林、前掲書、4頁。

こうした「薄っぺらい戦術」という認識に対抗するように、「デジタル」を名乗る人々の間でも、基礎的なセオリーを確立した上での「読み」の重要性が説かれていく。ここで、第一章でみた「人読み」や「山読み」といった意味用法での「アナログ」な要素が活用される。これは、オカルトバスターズの3人や、長村が言っていたようにかつての「オカルト」と「デジタル」の双方に共通する部分であり、「オカルト」の人々が重視したものでもあった。「オカルト」否定としての「デジタル」を経ることによって、かつての「オカルト」戦術に含まれていた優れた部分を再考することとなったのである。

さらに、「オカルトバスターズ」の一員かつ、「スーパーデジタル」の異名を持っていた小林剛は「脱・スーパーデジタル宣言」を行っている。これは、「デジタルの定義も曖昧なものになってしまった」という理由のものであり、小林は「非科学的なオカルトを言わない」という立場だけをここで明確にした<sup>(67)</sup>。ここまでの議論を考えるに、「デジタル」の定義が曖昧になった原因は明確である。即ち、

(67) 同上、4頁。

麻雀におけるデジタルはどの打ち手であっても「オカルト否定」が主軸となるが、一方で打牌の選択に関しては「読みを重視しない打ち方」や、「セオリーを踏まえた上での読みを重視する」打ち方など、打牌選択が一律ではないからである。「デジタル」は、「オカルト」否定論と戦術論の二つのネットワークを兼ね備えたがために、その意味が曖昧となってしまった。そもそも麻雀戦術を「デジタル」と「オカルト」にきっぱりと分けてしまうこと自体に無理があったのだろう。このように、麻雀業界では、「オカルト」否定論を経由し、基礎的なセオリーを確立した上での更なる戦術の模索が行われているのが現状である。

麻雀界から「オカルト」を根絶すべきだと考えたとつげき東北の主張を反映するかの如く、近年では多くの人々が「オカルト」を否定し、「デジタル」的なセオリーを理解し、実践している。その一方で、現代においても「流れ」に類する思考は健在である。どこかの雀荘に行けば、「流れ」の悪さを嘆く「オカルト」派の人に出会えるだろうし、麻雀プロ業界の一部においては、現在においても「流れ」が信奉されている。

とつげき東北は、2017年においてもある「麻雀プロ団体」の勉強会において、「これまでの流れから考えて、次の局に誰がアガるのかを当てる」練習が行われていることを報告し、それを「蛮族が行う原始宗教の儀式めいた奇行」という差別心に満ちた大いに問題のある表現で非難している<sup>(68)</sup>。そして、「『流れ』がどうこう、などといい歳をした大人が語っているのは、麻雀というゲームに携わる者の知的水準・社会的地位・思考力・学力・教養すべてが想像を絶して低劣であると見なされて当然であり、「それが、あるべき社会だ」という<sup>(69)</sup>。このような科学的思考を絶対視する権威主義的な表現は、「道具的理性」の表出にほかならない。

何故、現代においても「流れ」が信奉されるのか。それは、多くの人々にとって、「麻雀」の実践は雀荘といったローカルな場を中心とした、柔らかな事実の連続的な交渉に過ぎないからだ。統計学的な知はたしかに、膨大なネットワークによって構築される「固い」事実であるが、その事実に関わりつけられるネットワークがあまりにマクロすぎるために、統計学的な知識を知っていたとしても、ローカルな実践の場での経験に基づく比較的短いネットワークが優先されることがあるのだろう。その上、仮に「デジタル」が固い事実であっても、麻雀という「運」に関わるゲームでは必ずしも「デジタル」な選択がうまくいくとは限らない。「オカルト」な選択がうまくいく事もあり、短期的なスパンで考えると、「固い」事実が「固くなりきらない」ことがある。こうした実践を繰り返す人々にとって、雀荘はまさに経験的に柔らかな事実を構築し続ける、日常実践の「実験室」なのである。

このように、麻雀は競技であると同時に、日常実践の一つの「遊び」である。そのような「遊び」から「流れ」や「ツキ」といった柔らかな事実を完全に取り

(68) とつげき東北『新・科学する麻雀』ホビージャパン、2021年、285頁。

(69) 同上、288頁。

除くことは、不可能だろう。むしろ、麻雀業界はそうした「柔らかい」事実をうまく活かしながら、2023年現在盛り上がっているともいえる。

Mリーグ<sup>(70)</sup>や麻雀最強戦などで実況を担当している日本プロ麻雀連盟所属の日吉辰哉は、「流れ」を「風」という言葉に言い換え、プロレス実況さながらの熱い実況を行い、対局を盛り上げている<sup>(71)</sup>。日吉は、「風向きが悪い」「追い風が吹いている」「止まらない」などといった表現を頻繁に用いる。このような表現は、麻雀言説の歴史的な文脈を知る人からすると、「オカルト」を真剣に語っているようで面白みがあり、同時に、麻雀をあまり知らない層からすると、「何かすごい事が起きている」ことがすぐに分かる<sup>(72)</sup>。このように、麻雀実況の実践においては、「柔らかい事実」としての「オカルト」由来の資源を動員することによって一種の「文学的」な表現が可能になっており、それが多くの人々の情動に訴えかけているのである。

おわりに

本論では、「オカルト」と「デジタル」が立ち現れてくるネットワークの検証を行い、文化的な否定論の伝統から出発した「デジタル」が、とつげき東北における科学的知識の動員へと至ることによって、自身をより「固い事実」として構築していったことが明らかになった。また、「オカルト」の側に関しても、一般に文化的なものに見做される「信じる伝統」でありながら、科学的知識を動員し、自らを固い事実にしようとしていた実践など、興味深い実践が見出された。

「固い事実」である否定論としての「デジタル」が成立した後に、切り捨てられた筈の「読み」といった要素（アナログ）が再評価されたほか、依然として「柔らかい事実」としての「流れ」に重きをおく実践が続いており、そうした実践が大衆的な熱狂を引き起こしていることも興味深い。

本論では、統計やギャンブルと、それに関わる日常実践について、アクターネットワーク理論を用いた記述の可能性を見出すことが出来たように思う。今後は、「パチンコ」など、その他の賭博に関わる文化についてもそこから立ち現れる日常実践と科学的思考のアクターネットワークがどのようなものか、論じたい。

(70) Mリーグは、競技麻雀のチーム対抗戦のナショナルプロリーグ。麻雀のプロスポーツ化を目的とし、2018年(平成30年)7月に発足された。「Mリーグ、歴史重ね目指す「格」 麻雀プロリーグ4年目へ 藤田晋チェアマンに聞く」朝日新聞デジタル、2021年9月11日、<https://www.asahi.com/articles/DA3S15041234.html>、最終閲覧2023/02/21。

(71) 麻雀遊戯王「そこに風は吹いているのか?? 日吉辰哉に流れについて聞いてみた!」、2021/10/24、<https://www.youtube.com/watch?v=FQTKpMvFAYw>、最終閲覧2023/3/14。

(72) 日吉辰哉本人が、「ザッピングしている人が、麻雀番組に止まった時、その人たちを離さないようにしようとか力を注いで実況しているつもりです。「ああああ〜!」とか「ぐううう〜!」と叫ぶことで、麻雀はよくわからないけど、なんか面白そうなことをやってんじゃないみたいな感じで伝われば」という意気込みで実況を行っていると語っている。福山純生(文)、日吉辰也、松嶋桃「選手の人となりを伝えていきたい。お気に入りの選手やチームを見つけてもらうために」朝日新聞デジタル、2020年、2月16日、<https://www.asahi.com/ads/mleague/feature/special06/>、最終閲覧2023/03/14。