まいさんの日記　フリーペーパー　C100版

本日は、サークル「まいさんの日記」にお越し下さいましてありがとうございます。
このペーパーはフリーですのでご自由にお持ち下さい。

●麻雀人気のと中国麻将

日本麻雀（以下、リーチ麻雀）は、Mリーグ中継などのスポーツ競技としての配信および、「雀魂」などのアプリによるライト層ユーザの獲得などにより、ここ数年で麻雀を楽しむ方が増えていると感じます。
個人的にはここから、中国麻将への興味を持ってくれる人がいればよいのですが、ほとんど認知もされていない印象です。

リーチ麻雀も中国麻将どちらも充分に面白いゲームと思っています、インフレ指向で好まれているリーチ麻雀とは面白さのポイントが全く異なる中国麻将では、自然と中国麻将に手が伸びることはないと思っています。
中国麻将界隈も、国内・海外とも最近大きな動きもなく「知っている人・興味のある人で続けられれば良い」程度に感じます。

●中国麻将が人気になるには

普通のアイデアでは、現状無理でしょうね。

あるとしたらひとつめはアジア競技大会の種目化ですか。
中国麻将は国際麻将としてルール化されているので競技には対応できます。
2023年杭州大会では、テーブルゲーム4種（チェス、ブリッジ、シャンチー、囲碁）とe-sportが競技種目にあることから、、2026年名古屋大会以降などで採用されれば少々希望が持てます。

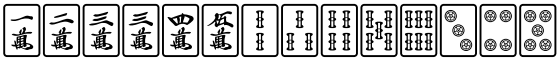
他の可能性としては、中国麻将をメインにした漫画など。
例えば「咲-Saki-」のスピンオフとして郝慧宇の過去編などをメインにした漫画などができればよいかなと。
可能性はほぼないと思いますが、あればかなり有効でしょう。

また、ゲームとして人気になるのも有効でしょうね。
「雀魂」で採用されれば面白いのですが。
あと国際的なネトゲのサブゲーム追加等。
なお、雀魂には、中国での人気ルール「四川血戦到底」がほぼそのまま「赤血の戦」として採用されています。
ただし、中国でも血戦到底と比較したら、国際麻将の人気は皆無と思いますので、やっぱりゲームで採用は厳しいかな。

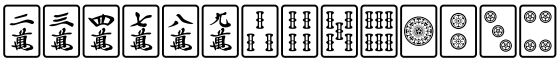
●何を切る中国麻将

麻雀の話題としては、余白埋めに最適な「何を切る」問題をいくつか出してみましょう。
中国麻将的には簡単なレベルの問題ばかりにしましたので、お時間あるときに考えてみてください。
なお、手牌以外の条件（場風・自風、順目、捨牌状況、点差、自摸牌）は考えないものとします。

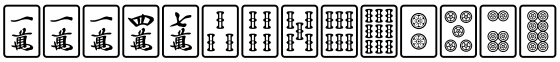
・問1



・問2



・問3



・問4

以下、解答～～～