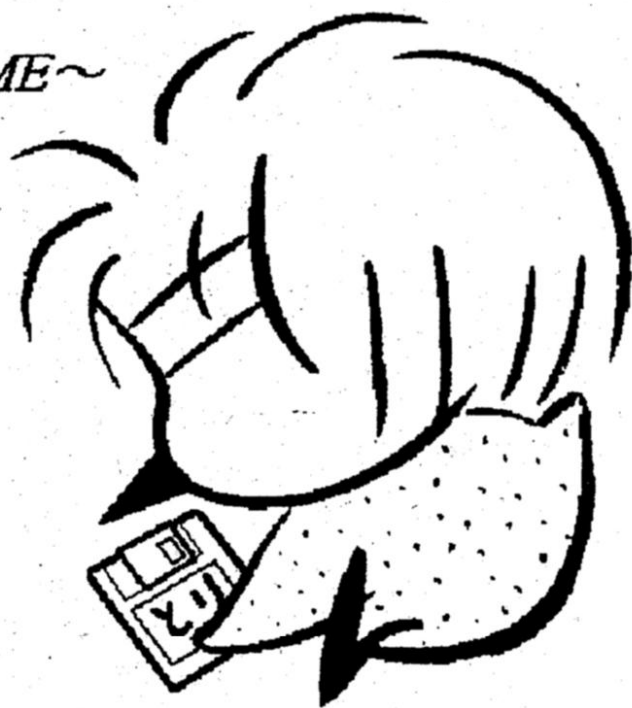


5158

~LIME~



*Limited
Expression
Report
Nov.1997*

K.I.T. Computer Club

目次

1	ちょっと先行く WWW	梶東 清貴	2
2	妄想計算機システム II	野村 賢	5
3	ゆけ!!汎用箱型決戦兵器!!	川本 康貴	10
4	最近、気になったこと	安達 浩次	14
5	麻雀漫画のすすめ	上田修平	16
6	「殺人企画」 宴会の掛け声集!イエーイ (YEAH!)	仲田 慎平	19

ちょっと先行く WWW

梶東 清貴

1 はじめに

「インパクトのあるページを作りたい」「WWW サーバのレスポンスをもっと軽くしたい」「検索が容易な WWW サーバを作りたい」など、WWW サーバ運用者の要望は多岐にわたります。情報検索に関しては現在様々な方法が研究されていますし、WWW を情報教育に利用するといった事例もあります。

これらの要望に応えるべく、WWW は確実に進歩しています。新バージョンの HTTP (HyperText Transfer Protocol) や、コンテンツの表現力向上などをねらったダイナミック HTML や XML などです。これらの新技術は、98 年にむけて次々と実装されていっています。

「HTTP や HTML は技術的に枯れてきた」とも言われていますが、それは基本技術における話で、WWW 技術そのものの進化が止まっているわけではありません。また、基本技術としては枯れている代わりに、ユーザが安心して使えるものになっているという側面もあります。

というわけで WWW 技術の動向をベースに、「よりインタラクティブに、より直感的にわかりやすく」という点から WWW システムがどう変わろうとしているのかについて書いてみようと思います。

2 よりインタラクティブに

2.1 HTTP/1.1

現行では HTTP/1.0 が用いられていますが、1997 年 1 月に IETF が HTTP/1.1 の RFC 文章を公開して以降、HTTP/1.1 が次第に製品に実装されるようになってきました。HTTP/1.1 の目玉は高速レスポンスを実現するための技術を組み込むことで、インタラクティブ性を高めようとしていることにあります。もちろん、既存の WWW サーバや WWW ブラウザとの相互接続を確保するため、基本仕様は変更していません。ヒット数の多い WWW サイトの運用者にとっては、レスポンスを早めるためのチューニング方法の一つとして期待しているようです。

現在の HTTP/1.0 の問題点の一つとして、やりとりが非常に冗長であるということが上げられます。データの送受信そのもの以外に、クライアントとサーバ間のコ

ネクション確立などのオーバーヘッドが大きいのです。ネットワークのスループットが低いほどこのオーバーヘッドが効いてきます。この問題を緩和する方法がいくつか HTTP/1.1 に存在します。サーバ/クライアント間のコネクションを切断せずに続けて通信できる「パーシステント・コネクション」、ネットワークを効率的に利用してデータ転送効率を向上させる「パイプライン技術」の他、コンテンツ・ネゴシエーションの機能やヘッダ情報の追加で最新情報をチェックする手間を省くなどのキャッシュ機能の拡張などです。方法そのものは別に目新しいことではないのですが、これらによって不必要に WWW サーバにアクセスするケースが減るため、トラフィックやサーバ負荷の軽減に繋がるというのがうたい文句です。

しかし、これらでユーザは本当に体感できるほどの速度向上が得られるのか、というとそれほどでもないと考えられます。オーバーヘッドが小さくなったとしても、コネクションが切断されないということは、サーバが受け付けられるコネクション要求には限りがあるにもかかわらず、その一部がパーシステント・コネクションによって開放されなくなっているということです。そうなることで、逆にユーザが接続しにくくなり、再要求を繰り返すことでネットワークに要求バケットが増え、結果的に混雑を助長しかねないという問題があるからです。

3 より直感的に分かりやすく

3.1 ダイナミック HTML

もう一方の「より直感的に」という部分は、コンテンツの表現力を向上するという形で実現されます。すでに Java や ActiveX コントロールなどが広がっていますが、ダイナミック HTML の登場で今後は HTML とスクリプトだけで表現力を向上させられるようになります。

ダイナミック HTML とは、Netscape Communicator 4.0 や Internet Explorer 4.0 にすでに搭載されている新機能で、特徴は JavaScript などのスクリプトを使って、既存の HTML 文章に動きを加えられることと、エンドユーザーのマウス操作などのイベントをきっかけに Web ページの書体を変化させられることなどです。

その一つの例として上げられるのが、レイヤ機能です。画面の深さ方向の座標を導入して、論理的に 3 次元の Web ページを作成できるようにしています。これによって動的に画像やテキストを重ね合わせられるため、これだけでも簡単なアニメーションが可能になります。また、ブラウザ側のマウス操作で、それぞれのレイヤを入れ替えることも容易に可能になります。

ただ、こういうときに必ず起こるのが互換性の問題。Microsoft と Netscape がそれぞれ独自に HTML を拡張し、ダイナミック HTML を実装したため、機能的にはほぼ

同等であるが完全な互換性がありません。現在でも JavaScript などで行っていますが、コンテンツ作成者からすると非常にやっかいなことなので、早く標準化するなりで対応してもらいたいものです。Microsoft が Java のようにごねる可能性が高いですが、

3.2 XML

表現力からはちょっと違った観点で、XML(eXtensible Markup Language)も存在します。SGML(standard generalized markup language)のサブセットで、独自にタグを定義できる SGML 宣言などを省略して簡略化したものです。HTML も SGML を簡略化した言語であるという点では同じですが、HTML では画像の配置や文字フォントの種類とサイズなど、文章を画面に表示するための簡単なタグしか用意されていません。Microsoft がプッシュ型情報サービスの共通フォーマットに XML 構文を採用したほか、Netscape もサポートを表明したことから、注目が高まっています。

ただ、XML は情報の検索性などを重視しているため、HTML ほどは見栄えがよくなる場合があるため、インターネットよりもイントラネットやエクストラネット、検索サイトでの利用に向いています。また、HTML と違って文法が厳密なために記述が難しく、オーサリングツールもないために、作成はちょっと面倒です。

4 まとめ

以上のように、数々の技術が登場しているわけですが、当然ながら使えば即解決というほどすんなりいくものではありません。使うことで今以上の目的を達成できる代わりに、ユーザ側にも工夫を必要とするシステムになろうとしています。HTML 以上に使いこなせていないとその効果が発揮できないものになっている気がします。

こういうものを書いておきながらいうのもなんですが、結局は機能を増やしていくにつれてユーザ側の認識がないと、あまり効果がないというのが実状なのでしょう。本当に「ユーザに優しい」ものができあがるのは、まだまだ先のようにです。つまらない覇権争いをするくらいなら、こういうところまで考えて欲しいものです。はい。

妄想計算機システム II

のむけん

<序章>

本年度も、ライムに執筆することとなりました。加えて、学祭の出展も例年どおりするわけですから、これで3年連続「ライム&出展」を達成したわけです。ばんばかばーん! ちゃんと部活していれば、当たり前のように以外と達成者はいないですよええ。しくしく(;_;))

<第一章>

今回の学祭出展は、これまでの作品のリニューアル版と、リアルタイム陣取りゲームとでもいましょうか、そんなんです。(説明になってないなあ) 製作のコンセプトとしては、従来のカードゲーム形式(手札が配られて、その制限の中で戦略をねる)を、リアルタイムにしてみてもはどうだろうか?と、そっぴりです。

実際にやってみると、ゲームが面白くなるかどうかは、カードの種類やその効果のデザインに大きく左右されるようです。プログラムの面白みのない「味付け」というか「作り込み」の部分が、ソフトに対する評価を大きく変える傾向があるように思えます。これは多くのアプリケーションソフトに共通して言えることかもしれません。

プログラム技術的には小技しか使ってません。たいしたことないです。あえて挙げるとしたら、システムの開発に一晩しか、かかっていないという事でしょうか。

この短時間製作を可能としているのは、昨年度学祭発表した「3D オブジェクトモデリングツール RAT」の DATA を利用して簡単に 3D ゲームが作れる関数の詰まったオリジナルライブラリ lib3d.a の存在でしょう。このライブラリは大多数がプログラミング初心者の現一回生にも簡単に 3D を使ったプログラムが書けるようにと、製作しました。何人かは利用してくれているようで、多少処理は重めなものも見栄えのいいプログラムが容易に書けているようです。

今回は僕の作った FreeBSD 上の作品では初めて新たに Window を作らず、Root Window に直接書き込む形式をとりました。このほうが学祭展示向きでしょう。

展示物 (lib3d.a) に興味をもった人はどんどん質問して下さい。詳しい説明をします。また、lib3d.a を使ったサンプルゲーム (くそゲー (;_;)) も多数お見せできま

す。一応タイトルを挙げると「どらごんタイジ」、「べらべらファイター」、「ぱっくまんモドキ」、他。

<第二章>

今年は爆発的に沢山の一回生が入部した。しかもほとんどが初心者だ。やはりコンピュータが世の中に広まったからだろうか？

最初は道具的に、マルチメディア、ゲーム、インターネットなどで、楽しんでもらえばいいのだが、いずれはプログラムやハード的な方面に進むなり、アプリケーション使いを極めるなり、一般的な利用よりつつこんだコンピュータの利用をしてほしいのだが、その違いを初心新入部員に理解してもらうのが手間がかかるし、結構難しい。

そして、最低限のコンピュータの使い方ができればよしとして、それ以上つつこんだ事は目的にしている新入部員もでてきている。確かに本人の自由意志だし、今時はコンピュータに対するスタンスとして当然考えられるものである。

しかしながら、部員全員で部活動の成果を発揮し学祭発表等していくという従来のスタイルには一石を投じる。

来年以降もしばらく、このような傾向が続くかもしれない。そうなら今年はその転機なのだろうか。後輩をそだてる力のある部員と、ない部員との共存関係の中、部のレベルを向上させかつ部員全員が部活を楽しんでいくために思考錯誤を繰り返す必要があるのでは？

今年は上回生側の人手不足でえらく難儀した。二回生諸君は大変だったことと思う。ご苦労様です。ありがとうございます。おかげで半年。ようやく、様々な事が軌道にのりはじめたと思う。後期もよろしくお願いします。

<第三章>

コンピュータをテーマにして大学学部生はどの程度の事までやってのける事が出来るのだろうか？現在、わが部は意識的にも学部生の持つ可能性を追求するようなレベルにいない。

現在欠けているものに、他大学のコンピュータ部との交流等の対外的な活動が挙げられる。広域での結束や切磋琢磨がなく、そのことが活動を狭いものにしてはいないだろうか？

現在、活動内容、成果などをKITCC ホームページで広報可能だが、例えばこれを地道に続けていっても何らかの結果がでてくるのでは？

ここで普段の部活動を改めて見つめ直すと、以外に様々な問題が隠されているのがわかる。他の部、例えば体育会系の部と比較しても活動内容の年度毎の変化、試合等の明確な活動の目標の存在、などの点で差がある。

「コンピュータに対する理解を深める」のが部のテーマである以上その活動の対象(コンピュータ)の世界の急速な変化によって活動内容が左右されるのは避けられない。しかし、だからといって、活動内容を絞るべきでもない!!

結局、活動内容は例え新入部員でも自分自身で決めなくてはいけないのだろうか。

活動できずにいる新入部員がいたとして、彼らに対して先輩として何ができるだろうか? やはりコンピュータに対して興味を持って入部してきたわけだから、可能な限り幅広い分野についてコンピュータで出来る事を示してやるのが義務だろう。そしてその中の少なくとも一つに興味を持たせ、それに自力で向かっていけるように教えていくのもまた義務だろう。「本人の自由だから」といって何もしないのは大抵言い訳だ。活動しないためにわざわざ部費を払っていく奴は稀だろう。

上回生は後輩の目標となるべく、一層様々な活動をし、技量を高めていかなばならんと思う。現在の一、二回生諸君には来年に向けていっそう頑張ってもらいたいものだ。

<第四章>

コン部のような所は、みんなでコンピュータをいじって楽しんでいけば一番いいんだと思う。部の中で皆がなにかしらの活動をしていけば、それを見た者も少しは活動する気になるだろうし。

現在は学祭前にゲームや漫画を禁止しているが、日頃から色々やっていたらデジタルに禁止する必要もなくなるだろう。(学祭に向かって活動することが楽しめるはずだし、その時は息抜きとして全員の当然の権利となるだろう)

「コンピュータ部に対する理解を深める」という部のテーマにそってなんらかの活動をして積み重ねていく事を「さぼる」のは罪が重い。また「さぼって」いる者をほっておく事も罪なことだ。(特にBOXに頻繁に来る者について)

後輩に教えたり、優れた後輩と共に活動していく最低限の技量もないほど、さぼってしまうと、上回生になればなるほど、メインの活動に参加していくのが困難になるだろう。それとも、二回生、三回生となっても掃除等の雑用をしたいのだろうか?

一回生でさぼっていても、さほど罪の意識はないだろう。(実際ほんのちよつとの事だから)しかし、上回生になっていった時、「部のレベルを上げようと努力している同僚」の足をひっぱったり、その結果として「部のレベルが上がる事を喜び誇りに思える、そういう部が好きな関係者」を残念な気持ちにさせないと言い切れるの

だろうか。

後輩の「さぼり」の責任はやはり上回生にもある。BOXの後輩の「さぼり」を注意して、何らかの活動をするよう、うながす労力を惜しんだか、悪役になる事を避けたのではなかろうか。

竹岡さん曰く、「アホな代が一代でもいると部が駄目になる」とのことだが、好き好んでアホな代になりたい奴はいないと思う。部員全員がちょっと意識を持って活動してだけで、避けられるんじゃないかなろうか？

<第五章>

だらだらと書きたかったわけではなかったのだが、そうになってしまうな。部長やっていると、どうも老婆心になる。個人的には部を好きでいて、そして大切にしてくれさえすればどうでもいいんだが。(さっそく老婆心になってるのかなあ?)

私自身がOBになってからでも気楽に遊びにいけるような部であってくれと嬉しいね。OBを頼ってがんがん質問してくる活気とか。

個人的な話しを続けるが、部の主要な活動としてプログラミングはぜひやっていてもらいたいと思う。やっぱり何でも自分で作っていかないとねえ、、、

OSはしばらくはUNIX系でよさそうだ。KMUでもUNIX系の処理系をメインに授業で利用しているそうだ。(KMUの学部には実践的にコンパイラを作る授業とかがあったりと、実践的プログラミングの場が充実しているそう。(うらやましいぞ。)

<第六章>

昨年のライムでは「麻雀しろ!!」とか、吠えてたけどやっぱ「部活してから麻雀しろ!!」に訂正しておこう。

あんまり麻雀にハマり過ぎると部を滅ぼすぞ!!

<第七章>

今回のライムも小人さんが現れて勝手にできあがってしまった。便利便利。てな、ところで終わっておきましょう。最後まで読んでくれてありがとう。今ならそんな読

者の貴方に二回生の安達君をプレゼント! 某おかまバーで酔い潰れているのを見つけたら御自由にお持ち帰り下さい。

<終章>

今年の原稿はちょっと内輪ネタだ!!
来客の方はカンパよろしく!!

ゆけ!!汎用箱型決戦兵器!!

東西南北コンパ大統領
一撃必殺爆裂大前

けえぼらぼん

1 初めに夢があった

私は1回生の時、Lime (この冊子)に「夢」という題の話を書いた。どんなもんだったかという、私がそれまでに見た夢の内容を書き連ねたものだ。もちろん、コンピュータとは何の関係も無い。

2回生の時は結局なんもしなかった。展示物をちよろっと見に行ったぐらいだ。不良や、不良。

今年は3回生なんで、もうそろそろコンピュータ部らしいことを書かなければイカン。さもないと部長のむーや竹岡さんに抹殺されてしまう。

2 最近のお話

最近、巷では Pentium のバグが話題になっている。何でもあるコード (具体的には `0xf0,0x0f,0xc7,0xc8`) を食べせるとリセットがかかるそうだ。

Pentium のバグの話は以前にもあった。前のバグはある組合せの浮動小数点演算の割算が間違ふというものだ。割算を速く処理するための表 (なんか名前がついてたような気がするけど忘れた) の一部が抜けてるか間違ってるかしてたのが理由だったように思う。余談だが、このバグの記事と一緒に「今回問題となっている表は非常に難しいもので理解できるのは日本で10人ぐらいしかいない」と書いてあるのを見て、「この記事書いたんだれじゃ。アメリカ人に理解できて、日本人に理解できんもんなんかないわあ!!」と根拠なく一人激ってたのを覚えている。

このバグは確かに問題だった。だって、計算結果があってるか間違ってるか分からない電卓なんか使い物にならないでしょう?

これを期に Intel の CPU は、1つのパイプラインにそれぞれ違った演算過程で結果を出す ALU を2つのせ、1回1回に答え合わせをしながら演算を進めていくようになったのは有名なお話し。これを発展させたのがパイプラインを複数本用意してさらに演算結果の信頼性を高めるといふ、スーパースカラ・アーキテクチャだ。スー

パースカラはモトローラ、IBM、Apple からなる対 Intel 連合の Power アーキテクチャにも採用されている。

で今回のバグの話に戻ると、これについては「前回のバグに比べたらめっちゃまし」という意見が多い。問題のコードが文法エラーであるためコンパイラがこのコードを吐くわけがない。だから、CPU を止めるには恣意的にこのコードを用意して食わせるしかないからだ。

けれども「Cracking における基本技は、system down」という標語を忘れてはならない。「カッコウはコンピュータに卵を生む」の中の Cracking 集団、Chaos Club の連中はマシンを一旦強制終了させ、再起動時の防御能力の低い時を狙って Cracking を行なっていた。

まあ、今回のバグは OS にバッチを当てることによって回避できるらしいから恐がり過ぎるのもどうかと思う。はっきりいって Pentium のバグよりもちょっと気を許すと落ちる Win95 のほうが数十倍問題だ。もうそろそろ「起動時に西の空に向かってお祈りをしておくと落ちない」とか、「落ちた Win95 マシンのとなりのマシンは落ちる」とか真剣に議論されるぞ、きっと。

3 コンピュータはクックロビン音頭を踊るのか？

大分前、2 回の安達君とぐだぐだしゃべっていた時に聞いたお話。

自分の Web のページに自分の考えた、「他人のコンピュータから情報を痕跡を残さずに持ち去る方法」を延々書いている人がいるらしい。

「K 本さん、この前見つけたんですけどね …」

彼は「たまごっち」について熱く語った後、このページについて語ってくれた。

話は脱線するけれど、彼は高校生の時、さわやかスポーツの代表選手テニスをやっていたそうだ。しかも主将。それがいつ、どこでどう間違えたら、カード欲しさに「EVA チップス」をダンボールで買うような人間に変身するのだろうか。宇宙の神秘。

で、その話のなかで面白い、と思った方法は「CPU に一定の法則に従った負荷をかけ、それを外から観察することによって、情報を得る」というものだ。うーん、日本語がヘタだ。

具体例を上げた方がいいかな。例えば、まずシステムに自由に負荷を加えることのできるプロセスを用意する。このプロセスは負荷を加減することによって、ゆうたら xload をびよこびよこ操作できるわけだ。この方法はその「びよこびよこ」をモルス信号の様に使って情報を送ってしまおうというものだ。

おもしろーい。

けど、実際問題としてその「プロセスの負荷を加減できるプロセス」っていうのを走らせることができる時点で、もう好き勝手されてるんやよな。

この話を聞いた時、「暗号を解読するのにかかる時間からどんな暗号化方法を使っているか推測する」というのを研究してる研究グループの話思い出した。

その方法が有効であるかそうでないかはともかくとして、世の中にはいろんなことを考える人がいるなあと感じた。

4 プログラミングと弓道

私は昔から一つのこと集中することができなかった。いや、できなかったのではない。集中するコツみたいなものを飲み込むまでに、もの凄いい時間（と苦痛）を費やさなければならぬ人だった。今も大して変わってない。

弓道を始めた理由の一つに「プログラムを組むための集中力を養う」というのがあった。3年間弓道をやってきて言えることは「プログラムを組むための集中力はやっぱりプログラムを組むことでしか養うことはできない」ということだ。そんなことは当たり前のことすな。

私はほとんどプログラムを組んでいないので分からないが、弓道における集中とプログラミングにおける集中は全く異質のものではないかと思う。私はどっちかというとなりの野性のカンで弓道をするウンバホ弓道家だったので矢が的に当たるか当たらないかは矢を放す直前の気合い、集中力で決まる。実際、涙が出るくらい集中したらどんな調子の悪い時でも絶対当てることができた。

けど、プログラミングにはそんなスプリンターのような集中はいらない。2日、3日とコツコツ続く、マラソンランナーのような持続性集中が必要なんすな。

私は今まで弓道に逃げていたので、もうそろそろ本腰をいれてコンピュータの勉強をせないかん。また3カ月ぐらいしんどいのが続くなあ。

5 マハト マガンジーは兵藤ゆきの夢をみるか？

もう朝の9時前だ。そういえば編集者のハツタリが

「20日の朝までには出して下さいよ。お願いですよ」

と泣きながら言ってきた。全然書き足りないような気がするが、まあよかろう。ってこんなぎりぎりまでほっておいた上にソウルハッカーズに興じてしまった私が全部わるいのだが。

弓道でもコンピュータでも何でもそうだが、人様に偉そうに意見をたれるためにはそれなりの結果を出さなければならない。私は今回、コンピュータについて偉そうにぐだぐだ喋ってしまった。なにもしていないにもかかわらず、だ。

来年こそはもっと偉そうに語れるようになろうと思う。

ではみなさん、コッポン・カップ !!

追記

この文章の中には激烈な嘘が交じっている。当初私はこの文章を「激烈嘘まみれ文章」にしようとしていた。その名残だ。私ごときにだまされないように。

編注: 泣きながら原稿の要請をしたりはしていません。

最近、気になったこと

安達 浩次

PC-UNIX すごい

昨今のPC-UNIX はすごい、なにがすごかって人気である。本屋にいけば平積みで一つのコーナーを陣どってるし、各種いわゆる「パソコン雑誌」なるものにまでPC-UNIX の連載がある。(Hello!!PC にPC-UNIX の連載を見つけたときは笑った。)

じっさい、参考文献となる書籍が多数出版されているようである。僕が初めてFreeBSD をインストールしたときも、(FreeBSD が) えらくメジャーになっていて面白くないといわれたものでした。それが現在はインストールのHowto本までできるようになっていて、みんなが簡単にPC-UNIX を利用できるようになってきます。

RC5 Cracking

現在、(1997年11月21日) RC5 Cracking なるコンテストがひらかれています。これは暗号RC5を保有しているRSA Data Security社が、暗号の強さを確かめるために開催した暗号破りのコンテストです。

(<http://www.rsa.com/>、RC5がどんな暗号かはかんべんしてください)

ここでいいたいのは日本のPC-UNIXのユーザのちからです。この大会に日本のLinuxの団体が(JLUG Japan Linux Users Group) 参加していて現在、世界で第3位なのです(調べたブロック数)。

(<http://www.linux.or.jp/~rc5/index-j.html>)

FreeBSDのグループもJapan FreeBSD Users Groupという名前で昨日から参加しており着々と順位をのばしているようです。

しかし、日本のユーザってこんなにみんな計算機パワーあまっているのか。

FreeBSD と Linux

FreeBSD と Linux のなまえがあがりました。これらは2つともPC-UNIXの代表でしょう。海外ではLinuxが残念ながら圧倒的に有名でFreeBSDはマイナーですが日本国内ではFreeBSDもだいたいいい線をいっていると思います。あまりにも有名すぎるのでおしまい。

(<http://www.jp.freebsd.org/>, <http://www.linux.or.jp/>)

その他の OS の日本国内でのもりあがり

GNU の Hurd という OS があります。今年の UNIXUSER の 7 月号にも特集記事が組まれていたのでわりと有名でしょう。ずーっと期待させておいて、しかもあまり姿がみえてこないのを忘れてしまいがちですが、微妙には進んでいるようです。

そこに日本の Hurd のグループも誕生しているようです。

(<http://www.kuis.kyoto-u.ac.jp/~kmc/proj/hurd-jp/>)

「Hurd JP プロジェクトは、GNU Hurd の環境構築、ならびに、その手引書の作成、オリジナルソフトウェアの開発、ソフトウェアの移植などを目的としたプロジェクトです。」だそうです。

じっさい、kon とかもポーティングされていてすごくがんばっていはるようです。

ほかにも現在作成途中ですが B-Free というものもあります。(これは PC-UNIX ではないな。)

(<http://www.sccs.chukyo-u.ac.jp/B-Free/>)

「B-Free(ビーふりー) プロジェクトとは、BTORON 仕様に準拠した OS を 1 からフルスクラッチで作成するプロジェクトです。」だそうです。

以上、最近気になったことでした。

麻雀漫画のすすめ

上田 修平

近頃、コンピューター部でも大流行の麻雀。この麻雀を題材にした漫画が数多く発売されています。何を書いても良いということなので、この麻雀漫画というものについて書かせてもらいます。

現在、週刊誌だけでも十数冊、単行本化したものは数十種類にも及ぶと思われます。この中で何が面白いのか、何が良いものなのか、その判別は個人の価値観の違いによって全く異なってしまいますが、私がこれまでに読んだものの中で、特に印象深かったものや、勉強になったものを3つほど紹介をしていきたいと思います。しかし、これはあくまでも私の価値観での話なので、納得がいかなかったり、気に触ることがあっても御容赦願います。

「まあじゃんほうろうき」全4巻

西原理恵子著 出版 竹書房

これはもはや麻雀漫画というよりギャグ漫画である。作者である西原理恵子が麻雀を覚え、はまっていく過程が鮮明に描かれている。1巻はほぼ4コマで、麻雀を覚えるまでの笑い話や馬鹿話、だまされた話しを書いているもので、それ以降の2巻から4巻までは西原が師匠と読んでいる山崎一夫氏との出会いより後のことである。本当に面白いのは2巻から4巻である。

西原というのははっきりいっておそれ多い人間で、麻雀界では偉大な人間をさまざまな呼び方で呼ぶのである。例えば小島武夫氏を「じじい」、桜井章一氏を「マギー」、などと呼び、現在最高位である五十嵐毅氏を（その当時はAリーグに所在）Aリーグ最弱プロとっていじめていたこともあったくらいである。

しかしそんな中で、西原の実力が徐々に上がっているのが見えるのも面白い。上に書いたようなメンツ（桜井章一氏は除く）に加え、現在Aリーグで活躍中の忍田プロ、古久根プロ、飯田プロ、さらには伊藤プロ、原プロ、安藤プロといった濃い人たちと常日頃から麻雀を打っているのだから当然であるが、それでも西原の印税争奪戦である雀皇様戦の第四回大会では上記のようなメンツのなかで堂々と優勝に

輝いているのである、

だがこんなメンツの中で麻雀を打つリスクというのも大きくて、西原の借金がそれを物語っている。その金額は推定ではあるが数千万か、あるいは一億以上にもなっていると思われる。つまりこの人は麻雀をすることによって陥る最低最悪の状況を実体験として漫画に書いているのである。(しかし本人は全く気にしていないようだ。)

麻雀漫画としてはB級のものであるが、ギャグ漫画としては超A級のものだと思うのでこの人の漫画を読んで欲しい。

「天」 1～12巻 以下続巻

福本伸行著 出版 竹書房

麻雀に強くなりたければこれを読め、そして全てを理解しろ。そう力説できるほどの名作である。麻雀における基本戦術から高度な読み、心理的な駆け引きといったものや、ブラフの使い方、更にはあらゆる裏技までもが描かれている。

この物語は主人公である天と井川ひろゆきという青年との出会いから始まり、この二人を中心にめぐる裏麻雀界での戦いを刻名に描いている。

この漫画を読むのなら、まず井川ひろゆきが多用するような理ずめについてだけでも理解してもらいたい。この理ずめというのは本当に面白くそして奥深いもので、もし自分のものにできたなら、麻雀が一層楽しく、面白いものとなり、強くなることもできるのです。

さて、この漫画では他の麻雀漫画に比べるとツキの要素は少なく、その代わりに前述した裏技というものが多数出てきます。裏技なんて本当にできるのか、漫画の世界だけではないのかと思われる方も多いでしょうが、そんなことはないのです。皆さんは盲牌をご存知でしょうか、この技もある意味は裏技なのです。そうすると、すりかえ、ぬきなどといった技は手先の修練をつめば可能となるし、全自動卓でなければ、積み込みも可能となるのです。実は私も少々ならできる。つまり、この裏技というのは決して非現実的なものではないのです。

私の中では、この漫画は他よりも現実に近いものである。常にいい配牌が来るわ

けでもなく、常にドラがのるわけでもなく本当の麻雀を思わせることのできる漫画である。麻雀をするのならこれを参考にするのもいいでしょう。

「アカギ」 1～7巻 以下続巻

福本伸行著 出版 竹書房

前著「天」と同じ福本伸行著であり、「天」の中で出てくる最強の男赤木しげるの若き頃を書いたものだと思われる。その「天」におけるジョーカー的存在の男が麻雀を覚えてからの話である。

赤木は13歳のときに、始めて麻雀を覚えるが、その時からその天才的なセンスと感の鋭さを遺憾なく発揮している。そのセンスは何も知らないながら実戦の中で徐々に現れる。自ら、安全エリア、危険エリアといったものを作り上げ、他人にふらないようにし裏技など知らないはずなのに、河から抜いて、役満を完成させるといった荒技までも使ってしまうのである。この漫画には、私のあまり好きでない非現実的な要素も多いが、6巻における理づめは、相手の癖、心理状況を全て採り入れたもので、読者をうならせることのできるすばらしいものである。

前述の「天」と同様に福本伸行の作品であるが、この人は麻雀漫画だけでなく、他のギャンプルについての漫画も書いているが、どれも読む価値のある逸品だと思うので是非お勧めします。

この他にもたくさんの麻雀漫画があり、私も多くのものを読みましたが上記3作に比べて印象が薄かったのでそのなかで少々面白いと思えるものを名前だけ紹介します。

- | | | | |
|--------------|-----------|----------|--------|
| ● 「ノーマーク爆牌党」 | 全9巻 | 片山まさゆき 著 | 出版 竹書房 |
| ● 「哭きの竜」 | 全9巻 | 能条純一 著 | 出版 竹書房 |
| ● 「白-HAKU-」 | 全4巻 | 渋沢さつき 著 | 出版 竹書房 |
| ● 「兎」 | 1～2巻 以下続巻 | 伊藤誠 著 | 出版 竹書房 |

他にもたくさんあるけれど、ここで終わらせていただきます。最後までお付き合い下さいまして本当にありがとうございました。

「殺人企画」
宴会の掛け声集! イェーイ (YEAH!)

仲田 慎平

その 1

〇〇君は「一気」をするのが好きなんだあ!
大きく 3つ!
(拍手 3回)
小さく 3つ!
(拍手 3回)
もひとつ(「大きく」でも可)3つ!
(拍手 3回)
それ! イッキ、イッキ、イッキ...
飲め! 飲め! 死ぬまで飲め! 吐け! 死ぬまで飲め! 吐け!

その 2

〇〇君の口はあ! ま・さ・に! MAGIC!
このコップの中の液体を〜っ
わずか★秒で消し去ってしまいます!
(カウントダウン)

その 3

(誰かのイッキの直後に)
トと〜こ〜ろ〜が〜 〇〇は〜
ビールが〜 好きなんだ〜
※そこでイッキッキの〜キ〜
※ REPEAT(繰り返し)
("森のクマさん"の替え歌)

その 4

♪サルッ、ゴリラチンパンジー!

(猿の真似をして全員で) ウッキー!
サルッ、ゴリラチンパンジー!
(猿の真似をして全員で) ウッキー!
全 REPEAT(繰り返し)
("戦場にかける橋" の替え歌)

その5

〇〇君のちょっといいところ見たい
大きく3つ!
(拍手3回)
小さく3つ!
(拍手3回)
もひとつ(「大きく」でも可)3つ!
(拍手3回)
それ! イッキ、イッキ、イッキ...
飲め! 飲め! 死ぬまで飲め! 吐け! 死ぬまで飲め! 吐け!

その6

※♪ パーリラッ パリラ パーリラ!
※ (へい! へい!)
※ REPEAT(繰り返し)

その7

(飲む人(飲まされる人?) のフルネーム)
へい!
※♪ ニヤニヤニヤニヤニヤ~
※ ニヤニヤニヤ~
※ ニヤニヤニヤ~ニヤッ
※ REPEAT(繰り返し)
(ダウタウンのロデムの歌)

その 8

♪パリラ～ パ～リラッパ～リラ パラパ～

(必殺仕事人のテーマ)

あ!

※イッキ、イッキ、イッキ...

※ REPEAT(繰り返し)

その 9

♪〇〇～が飲むぞお～!

★秒～で飲むぞお～

(カウントダウン)

その 10

今日のお酒が飲めるのはっ!

〇〇さんのお蔭です!

〇〇さんにアリガトウ!

それ!

イッキ、イッキ、イッキ.....

Endless.....

らむ

に達しない

いふしん!