

部活動紹介シリーズ第5弾！

「麻雀部」の特集☆



HALZでは様々な部活動が展開されているのは知っていますか？

FREEをコンセプトにしているので、在宅勤務スタッフや外部の同業者、クライアントの方、インターンシップ生など、立場を問わず参加できます。

活動頻度は月1回、下図の通り、部員を共有して活動しています。

今回の社内報では、この部活動の中から麻雀部の深谷部長へインタビューを行いました。是非、最後までお読みください。

こちら!!



HALZ 部活動体系図

麻雀部 ✨ 深谷部長 ✨ 松原副部長	釣り部 松原部長	競馬部 常井部長 吉田副部長
華道部 和久井部長	ハイキング部 松下部長	アウトドア部 橋本部長
ボードゲーム部 馬場部長	囲碁部 公募中！	将棋部 公募中！
オンラインゲーム部 佐藤部長 (藤田さん推薦中)	歴史研究部 吉野部長	B級グルメ部 加藤部長

Interview 麻雀部 深谷健太さん



社長室に設置された全自動麻雀卓でのプレイ。左奥が深谷さん。

2025年10月時点 まだまだ増える！？

タバコの煙がもうもうと立ちこめる雀荘で、ぼさぼさの頭で目をぎらつかせ夜を徹してパイ(牌)を打つ！——そんな昭和のイメージがあったのが麻雀。しかし近年、その姿は大きく変わった。ギャンブルではなく、純粋にゲームとして楽しむ人たちが増え、麻雀はより身近な娯楽として親しまれるようになってきた。そんな流れの中で麻雀部を立ち上げた深谷さんに、麻雀の魅力、部としての活動について話を聞いた。



←手前は松原さんの牌

手牌は上下逆さまになっていても気にしないプレイスタイル

Q1、麻雀を始めたきっかけは何だったのでしょうか？

A:幼稚園か小学生の頃、親やその知り合いが麻雀をしているのを後ろから見ていたのが最初のきっかけです。その後、中学2～3年の時に友だちの家で麻雀セットを見つけて、ルールは全くわからなかったものの、やってみようという流れになりました。始めたくて始めたというよりも、偶然の機会に恵まれた感じですね。それから、高校2年生の頃、母親からパソコンを買ってもらい、ゲームをしようと思った時に麻雀がパソコンへの負荷も少なく気軽にできたので、本格的に始めました。ゲームセンターでプレイしたこともありますし、今は退勤後にアプリでプレイしています。アプリだとリアルより短時間で、15分くらいで終わるので気軽に楽しめます。

Q2、麻雀の勝率はどのくらいですか？

A:相手によっては気にすることもありますが、基本的には友達同士なら勝敗はあまり気にしません。その時の気分で、本気で勝ちにいく時もあれば、ただ楽しむことを目的にする時もあります。

* 手牌：麻雀におけるプレイヤーが持つ13枚の牌のこと。



和気あいあいとした雰囲気伝わる1枚。
ルールが分からなくても大丈夫。

Q3、麻雀をしている時の雰囲気はどうですか？

A：麻雀は自分の手牌について話すと不利になるゲームなので、プレイ中は関係ない話題を振ることが多いです。ただ、長時間になると疲れて話す気もなくなり、黙っていることもあります。ずっと無言の人もありますが、私はその場の雰囲気に合わせて、話したり黙ったりしています。

Q4、麻雀の魅力や長く続けている理由は何でしょう？

A：麻雀は複数人で楽しい時間を共有できるツールの一つで、たまたまそれが麻雀だったという感じです。旅行と違って、時間さえ決めれば気軽にできるのがいいですね。年を重ねるとファミレスで長時間粘るのも難しいですが、麻雀なら何時間でもわいわい無駄話を楽しめます。ルールは自転車に乗るのと似ていて、一度覚えれば無意識に楽しめずし、話しながらもできるのが魅力です。囲碁や将棋と違い、実力だけでなく運も勝敗に関わるのが面白いところです。例えば、「天和（テンホー）」という役が出れば、牌が配られた瞬間に勝つことも可能です。4人でプレイするので、それぞれの運と実力が絡み合い、単純に実力だけが勝敗を決めないところが深いですね。麻雀漫画の影響も大きいです。特に『兎-野性の闘牌-』が好きで、『賭博黙示録カイジ』のように勝敗のドラマ性に頼るのではなく、特殊能力者が能力を駆使して戦う点に惹かれました。

- * 『兎-野性の闘牌-』：伊藤誠による麻雀漫画。特殊な能力を持つ登場人物たちが、麻雀勝負に挑む物語。ゲーム化、実写化もされた人気作。
- * 役：麻雀において「あがる」為に必要な牌の組み合わせや条件のこと。
- * 『賭博黙示録カイジ』：福本伸行によるギャンブル漫画。
主人公・伊藤開司が借金返済の為に命がけのギャンブルに挑む物語。
ゲーム化、実写化、アニメ化もされた人気作。

Q5、麻雀部を立ち上げたきっかけは？

A：代表の藤田さんから「ゲーム部を作れ」と言われたのですが、私は一人でじっくりやるロールプレイングゲームが好きで、「ゲーム部」にはあまりピンときませんでした。そこで軽く「ゲーム部より麻雀がしたい」と言ったら、翌日には全自動麻雀卓を購入してくれていました。麻雀への強い思い入れがあるわけではなかったのですが、話したその場のノリで始まった感じです。

Q6、麻雀部の活動頻度や部員数は？

A：代表と役員3人、一般社員が2人の計6人が部員です。月に1回くらいのペースで開催し、会社全体にも参加者を募っています。もっと気軽に開催したい気持ちはありますが、社会人同士の調整が難しいので、事前に日程を決めて実施しています。

Q7、初回の活動はいかがでしたか？

A：初回はお寿司やお酒の差し入れもあって、7～8人が集まりました。実際にプレイしたのは4人で、その他の人は飲食しながら話すのが目的でしたが、それで十分だと思っています。麻雀を知らなくても気軽に集まれる場が理想ですね。麻雀をできなくても、話していてもいい、そんな居心地の良い場にしたいです。経験差があったため1ゲームに3時間かかりましたが、ゲームとしては成立していました。ルールが分からない人には教えながら、徐々に慣れてもらえればと思います。



お子様の参加ももちろん大歓迎。差し入れられたお寿司。
共に初回活動時から。

Q8、麻雀部の活動は仕事にどう影響していますか？

A：業務時間中に代表や役員と話すには準備が必要で、立場や部署が違っていると話す機会も少ないです。でも麻雀部の活動中なら、ざっくばらんに話せるんです。そういう場だからこそ言えることもあります。もし業務で問題を抱えていても、トラブルになる前に気軽に話せる場所として役立つと思います。相談や報告ほどでもないような小さなクレームも、雑談として話すことで良い方向に向かうことを期待しています。

Q9、最後に麻雀部の今後の展望について教えてください？

A：部員を増やすより、参加者を増やしたいです。私はお酒を飲めないのに、飲みながらの会話が楽しめない為、麻雀以上に麻雀を通じて集まった人と色々な話がしたいんです。ルールが分からなくても、勝敗を気にしなくても、楽しむ気持ちがあれば大歓迎です。みんなで気軽に集まってわいわいやりたいですね。



～ 現在、各部で部員大募集!! ～



現在活動中の麻雀部、釣り部、競馬部、ボードゲーム部、ハイキング部、歴史研究サークル、B級グルメサークルでは部員を募集しています。

また、囲碁部、将棋部、オンラインゲーム部では部長を募集しています。複数の部活を掛け持ちすること大歓迎です。皆様、是非、色々な部活へご参加ください。



編集後記

今回のインタビューは、Zoomを通じて深谷さんの麻雀との関わり、麻雀部における活動に関してインタビューしました。麻雀の知識が全くない私へ丁寧に説明いただきながら分かりやすくお話しいただいた深谷さんに心より感謝申し上げます。記憶を掘り起こしていただきながら話を聞く過程はとても楽しかったです。また、インタビューを通じて麻雀をプレイすることを必須としないざっくばらんな集まりという点に私自身も非常に興味深く思いました。今回の社内報がより多くの方が麻雀部へ参加するきっかけになればと願っています。