

でゲームをするのも、また妓女たちの重要な任務である。それを読んで字のごとく「代碰^{ダイボン}」という。その間、客は休憩をとったり、アヘンを吸引したり、なかには商談をしにいく者さえある。勝負がつけば「碰和菜」〔麻雀プレーヤー四名に供する、小規模コース料理。第二章参照〕で腹ごしらえとなる。

さまざまな小説に練りかえし描かれる麻雀風景の概観を、かいつまんで述べると、以上のようなになる。

『海上花列伝』の麻雀——清一色の多面待ち

さて、麻雀のプレーをはじめて具体的に描いた小説といえは、韓邦慶^{かんほうけい}『海上花列伝^{かいじょうかれつでん}』（一八九二年序）となろう。タイトルの「海上」とは上海のこと。そこを飾る「花」たち、すなわち妓女たちの生態をあますところなく描いたのが本作である。妓女たちのいとなみとして、当然ながら、ほぼ全篇にわたって麻雀が登場する。ただし、ここで強調しておきたいのは、「麻雀」という呼称が小説内に現れるのは、たった一箇所、紫檀製で象牙のはめこまれた「麻雀牌」という道具の名称のみであることだ。その他の箇所では、動詞「マージャンをする」であろうと、名詞「マージャン」であろうと、一貫して「碰和^{バンウ}」の語が用いられている。その時期、上海の新聞「明報」には、すでに「又麻雀」（マージャンをする）²の語が現れているのだが、韓邦慶の語感からすると、それはまだ成熟した表現ではなかったのだろう。

具体的なプレー描写としては次のような場面がある。場所は「么二^{ヨニ}」と呼ばれた二等妓女たちの集

まる西棋盤街の聚秀堂の入室。今夜も、花柳界での接待をとおして商機をつかもうとするホストが、金持ちを招いて宴会を開いた。宴会で欠かすことのできない麻雀ゲームがはじまる。レートは一底一〇〇元。値段が高すぎるので、ホストは客の一人をつかまえ、勝ちも負けも二人で折半し、八圏のうち四圏ずつ担当することを申しあわせて、勝負に加わった。「麻雀の点取方」によれば、一底は十元が一般的とのこと。すると、この勝負はその十倍におよぶ高値ということになる。

その客に莊家がまわってきたが、ともすれば捨て牌がどこおりがちになる。ついに、ホストに助け船を求めてきた。みれば、なるほどそれも無理はない。図14の①の状態だ。ホストも牌を右にやりたり左にやりたり、さんざん思案したあげく、やっと「六餅」を捨てさせた。他のプレーヤーたちは、その様子からこれは「筒子一色」、すなわち「餅子」ばかりをそろえた一色役（清一色）だろうと察知する。下家がみな「こりや『四餅』・『七餅』でなければ、『五餅』・『八餅』待ちでしょう」と警報をだした。ところが、よりによってその下家が「一餅」をツモる。しかしテーブルのうえにはすでに「一餅」が出ているので、気にもとめずに捨てた。すると②のように、ホストと組んだ客に上がられてしまった。

さて、点数計算だが、暗刻がまったくなく、両面待ちなので、基本点は上がり賃の十点のみ。清一色は三翻（二倍×二倍×二倍）なので、合計点は八十点となる。現代日本の読者にとって、上がり賃が十点というのは信じがたいだろうが、これが当初のルールであり、また米国や日本においても、そ

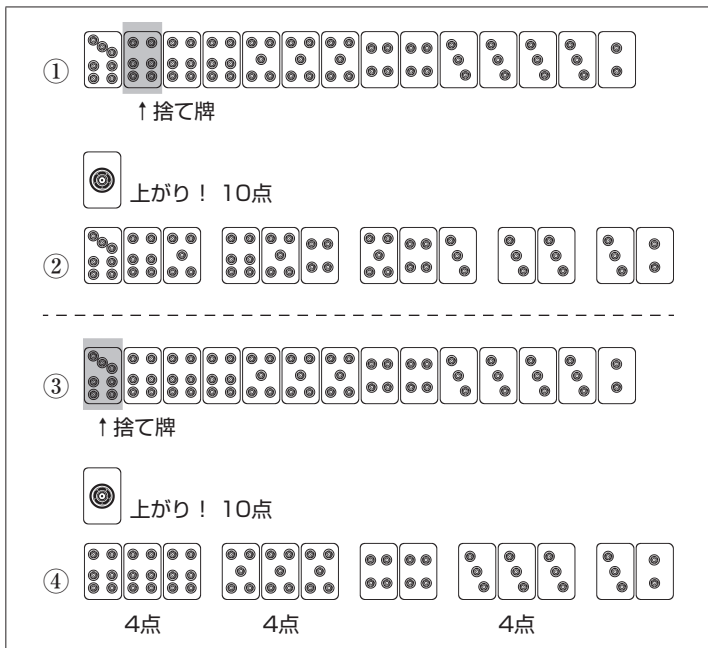


図14

のルールが当初は受け入れられていたのである。清一色が三翻というのも意外だろう。現代日本の標準的なルールならば、右のように捨て牌を一度も喰っていないければ六翻の高きにのぼる。しかし当時の中国としては三翻が最高だったのである。

さて、計算が終わったら、負けた三人のプレーヤーは籌碼のやりとりをする。注目していただきたいが、籌碼のやりとりは振りこんだ下家ひとりではない。「三人」ともである。当時は、振りこみのひとり払いというのは、一部地方のバリエーションにすぎず、だれ

かが上がると、その時点で完成していた手役をすべて計算し、あらゆるプレイヤー間で支払い関係が発生した。唯一、収入のみで支出が生じないのは、上がったプレイヤーだけである。これも現代日本の麻雀プレイヤーには奇異にみえるかもしれない。しかし当時は、それが米国・日本ともに受容した麻雀ゲームの標準的ルールだったのである。

ところが、支払いが終わったあとで、ホストはなにやら自信がなくなる。「これは『六餅』を切るべきだったかな。『二餅』・『四餅』・『七餅』でも、『二餅』・『五餅』・『八餅』でも上がる待ちだったのだが……」。別のプレイヤーがうーんとうなりながら、こたえた。「『七餅』を切るべきだったろうね(図14の③)。そうすれば、『七餅』と『八餅』では上がれないが、『一餅』から『六餅』まで、どれでも上がれる(実際には、『三餅』は本人が持っているで、そこからさっぴく必要がある)。しかも、いま『一餅』で上がったから、暗刻が三つになり、基本点は二十二点。それが『三翻』だから一七六点になるじゃないか(図14の④)。計算してごらん。」指摘されたホストは感服するばかり。清一色の多面待ちちという、古典的な頭の体操の問題であった。

『海上塵天影』の麻雀——三元牌の魅力

つづいて麻雀の描写がみえるのは、すつう鄒毀『海上塵天影』(二八九六年序)である。「碰和」の呼称が「銅旗」と結びつけられている例証として、さきに取りあげた作品だ。この作品では、麻雀をプレー