

第三章 租界が彩る麻雀

1 プレーの情景

麻雀が中国でどのようにプレーされていたのかを知るうえで、小説は有効な資料となる。いや、それがフィクションであることを斟酌しんしゃくして、より慎重に述べるならば、少なくとも、麻雀のプレーが当時どのようなものか、一般にみなされていたのか、を小説は示してくれる。

小説のようなフィクションを民俗資料として用いることに対しては、必ずや異論があろう。しかし、その異論には次のように反駁しておきたい。そもそも、それらの小説群にとっては、現実社会をありありと描写することにこそ存在意義がある。したがって、ゲームルールを無視したプレーが作品中に

はいり込む余地はなかつた。現実から遠く乖離した描写は、要するに、その小説自体を成り立たせるゲームルールに違反するのである。

さらにいえば、近世の戯作的な小説においては、むしろ遊芸を細密に描くことにこそ意味があった。作家はそれによって、みずからがその道の「通」たる資格をもっていることを顕示する。いっぽう、その道に通じた読者は、作家による細密で、含味の深い描写を目にして、あたかも知音を得たかのような充足感をおぼえ、表現者との一体感にひたるのである。その伝統は、近代を迎えた清末の小説にも脈々と流れていた。

清代末年に、麻雀を描いた一群の小説が忽然と現れたが、それらは例外なく作品の舞台を花柳界に置いていた。いわゆる「狹邪（きょうじや）」小説に属する。それらの作家たちの執筆態度は千差万別で、戯作的なおもしろみを追求するものから、世相批判、さらには露悪趣味へと、さまざまに異なる。しかし読者にリアルな体験を与えるため、花柳界を細密に描くという一点では完全に一致していた。

花柳界というその舞台設定は、あまりに偏っているように思われるかもしれないが、しかし、そこがまさに麻雀のプレーの実態だったのだ。清末の花柳界を空間的に定義づける最大の因素は、公認された芸者宿「妓院」である。その敷地内での妓女と客との交流活動は次の四段階に単純化される。一、酒宴。二、麻雀。三、歌舞音曲。四、男女関係。かつて妓女のたしなみであった楽器の演奏や、芝居の一段の演唱などは、特殊技能化して第三位に落ち、麻雀というギャンブル・ゲームが花柳界で

の基本技能として一般化し、第二位におどり出たのである。

さらにその空間の細部に目をやろう。小説に反復して描かれたのは、客を迎える清潔な部屋。妓女の等級によって調度や装飾のレベルはさまざまであるが、「狭邪小説」の常で、必ず主人の趣味のよさを顕示するかのようになり、書画や、花木の鉢植えや、茶器などに描写のスポットライトがあてられる。ゲームをはじめるとなると、侍女たちは、はしためふだんは窓ぎわに寄せてあるテーブルを動かして部屋の中に置き（後述する張春帆ちやうしゅんぱん『九尾亀』には、井上紅梅が記録したように「斜」はすに置くという描写もみられる）、天板を拭き清め、周囲に椅子をならべる。そのテーブルを「碰和台」、「麻雀台」とよぶ例もあるが、専門用語のようにとる必要はなからう。高級品は紫檀など銘木（紅木）製と描写される。また、テーブルの二つのかどには、対角線に小さなサイドテーブルをならべ、そこに茶菓や果物を置く例もあった。家具の移動が終わったら、小箱からテーブル上に麻雀牌を取りだし、籌碼ちゆうまを四人に分ける。麻雀牌も、高級品は黒檀に象牙を象嵌したものの、籌碼は象牙製などと描写された。

ゲームまえに必ずしなければならないのは、点数（中国語で「和」・「副」・「符」・「壺」と賭け金の換算レートを取りきめることである。賭け金は一〇〇〇点あたりいくらとさだめ、それを「一底」と称する。さらにプレーヤー間での点数のやりとりのレート「架」ジヤをきめる（ただし、親はいつも子の二倍）。たとえば、「么半架」ヤオバンジヤの場合、親とのあいだでは点数をそのまま受け払いし、子どうしでは点数の半分を受け払いする。「么二架」ヤオアルジヤの場合、親とのあいだでは点数の二倍を受け払いし、子どうしで

は点数をそのまま受け払いする。「二四架」^{アルステージヤ}の場合、親とのあいだでは点数の四倍、子どもでは点数の二倍を受け払う（はなはだしくは、四八架まである）。

そのあとで、サイコロをなげて座席をきめる。後述する『九尾亀』などには、「東」・「南」・「西」・「北」の牌をえり出してテーブルにならべる、という描写まである。これは伝統的な座席のきめ方で、当時のガイドブックに一樣に記録されていた。この四枚の風牌を裏返して混ぜたうえで一列にならべ、なげたサイコロの目によって指定されたプレーヤーから順に牌を受け取り、自分のすわるべき席を決定するのである。この手続きを「^{バクウエイ}扳位」・「^{バンズネ}扳座」・「^{バジスウエイ}扳座位」・「^{バジシユアン}扳莊」(「^{バン}扳」とは「引」張ってまわす」こと)などと称し、「四圈」すなわち風が四巡するたびに、毎回、これによって席替えをする。小説内でも、ゲームの進行の一段落を示すために、「^{バン}扳」という動詞ではじまる、右の数タイプの術語が現れる。なお井上紅梅「麻雀の点取方」にもあるとおり、妓院内では「八圈」を一勝負とし、終了後に精算をする。

小部屋の中は、その主人である妓女はもとより、客がそれぞれ他の妓院から呼びよせたお気に入り^{ウツクシ}の妓女たちでいっぱいだ。こうして、ゲームはにぎやかにおこなわれる。麻雀テーブルの四辺は、妓女たちがそれぞれ得意の媚態嬌態を繰りひろげる、かつこの舞台であり、ある者はひいきの客の背後にはべって捨て牌の指図をし、ある者はひいきの客のふところに抱かれて牌を動かす、甘えてみせたり、怒ってみせたり、かましいことこのうえない。いっぽう、なじみの客の代わりに、ひとり

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。

さまざまな小説に繰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}』（二八九二年序）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