

## はじめに

だれしも、麻雀のプレーをはじめてみたときの驚きは忘れられまい。けたたましくかき混ぜられる牌の音。ゲーム中にプレーヤーたちが大声で発する、「ポン!」「チー!」という聞きなれないかけ声。勝負がつくごとに、指をおりつつ、カウントされる複雑な点数。テーブル上をゆきかう点棒。そして、あるいは整然とならべられ、あるいは雑然と倒される、たくさんの麻雀牌。そのまっ白な表面に彫りこまれた文字と文様は、美しく、神秘的で、なにか深い意味をたたえているようにみえる。

先達に導かれ、少しずつゲームに慣れ親しんでいくと、当初の神秘的な驚きは徐々に消え去るが、こんどはゲーム・システムそのものがもつ魅力の虜とりことなる。順列とと同一とからなる、きわめて単純な原理でありながら、そこから多種多様な局面が生みだされる。そしてなによりも、他のプレーヤーの知謀と、それよりもさらに手ごわい「運」との駆け引きに、汲めどもつきぬ興味が湧くのである。

四人のプレーヤーの座席が「東」・「南」・「西」・「北」の四方にあてられ、それぞれの方角の風が吹いて（庄家おやになり）、四季が一巡するとゲームが一段落するというしくみは、じつに巧妙である。古代中国の時空観を示す、『淮南子えなんじ』の「八風」にさかのぼるまでもなく、現在のわたしたちの季節と歳

月の経過に対する実感で、じゅうぶんにそのシステムを理解することができる。また、その長大なシステムのためだろうか、風の循環も四巡をへたころには、なにやらプレーヤー間をただよい、移動する「運氣」を感じたような錯覚さえおぼえるときがある。

このように包含する要素が豊富なゲームゆえ、大はゲーム・システムから、小は個々の用語や牌のデザインにいたるまで、さまざま言い伝えが残されている。どこかで聞きかじってきた、それら縁起物語のたぐいを仲間と語りあうのも、また麻雀ならではの副次的な楽しみ方である。

それにしても、それらの物語には荒唐無稽、牽強附会の説が少なくない。そもそも麻雀がいつ、どこで、どのようにして誕生したのか、という難問について、まことしやかに語られる「伝説」は、かねてより数多くあったが、いまやインターネットの環境下で無責任な言説が放たれ放題になっている。本書は、この麻雀の誕生をめぐる難問について、実証的に答えをさがす試みである。しかし筆者による資料探索の不足や、推論の不備があることと思う。大方のご批判を賜りたい。

なお、引用した戦前の日本語記事は、読みやすさを考えて、常用漢字を用い、一部を仮名書きに改めるなどした。また、注記のない限り、写真の牌類はすべて筆者所蔵のものである。