

# 大阪商業大学学術情報リポジトリ

## 中国寧海麻将は日本麻雀のルーツか

メタデータ	言語: ja 出版者: 大阪商業大学アミューズメント産業研究所 公開日: 2020-04-01 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 青野, 滋, AONO , Shigeru メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/884">https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/884</a>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



# 中国寧海麻將は日本麻雀のルーツか

青 野 滋

## はじめに

中華人民共和国の寧海〈ニンハイ〉は上海市の南方に位置する人口約60万人の県<sup>1)</sup>である。この寧海県を包括する寧波〈ニンポー〉市は浙江省の副省級市であり<sup>2)</sup>省の経済の中心地になっている。寧波は唐や宋の時代から海外貿易で栄え、日本との往来も盛んで、遣唐使が大陸への上陸港として目指したのは寧波港であった。

そして、マージャンというゲームを考案したのが寧波に在住していた陳魚門〈チェインユイメン〉(1817~1878)という人物であることはマージャン界の定説となっている。

その証左はさまざまな文献に記されているが、陳が実際の人物であるということと、当時寧波に駐在していた英国領事館員たちが回想録に「陳が作ったマージャンという新しいゲームを教わった」と記していることなどから信憑性は高いとみてよい。

したがって寧波はマージャン発祥の地であると言う証拠があり、それを記念して2001年に麻將<sup>3)</sup>記念館が設立された。筆者は2017年にその記念館を訪問したが、はっきり言って資料的には特筆するほどのものはなかったように思う。古いマージャン牌は日本にはもっと貴重な中国のものがたくさん保存されているし、文献もまたしかり。

まあこれは仕方がないことで、そもそも中国政府が麻將を「表の文化」として扱い始めたのは1990年代になってからである。それまで麻將は阿片・売春と共に「三悪」として括られ駆逐の対象とされてきたのだから。

しかし、中国の庶民が隠れ遊びとして麻將を愛し続けてきたのもまた事実であった。

そして近代となり、麻將が中華文化として復権した。1998年には代表的な中国麻將ルールとして「中国麻將競賽規則」が制定され、インターネットの普及に伴って様々なゲームサイトで麻將がプレイされるようになった。2017年には「国際マインドスポーツ協会」の正式種目として麻將が認定された<sup>4)</sup>。

さて、2016年には寧波で寧波ルールによる麻将大会が開催されたのであるが、筆者はスケジュールの都合で出場できなかった。この大会に出場した日本人にその様子をたずねると特殊なルールがふたつあったとのこと。

ひとつは「万能牌」。オールマイティとして何にでも使える万能牌を一局毎に定める。その牌を入手した者は当然有利になる。

もうひとつは「取引」。局の途中で一定の条件になったら、手が悪い者はサレンダーして以後の摸打からリタイアできる。反対にサレンダーをしなかった者はレートを上げて摸打を続行する。

どちらも日本麻雀には見られないルールである。マージャン発祥の地のルールにしてははずいぶんアバンギャルドであるが、その大会のルールだけではなくインターネットで「寧波麻将」を謳ったサイトやゲームソフトのルールもそのようなものであるらしい。そして寧波麻将に関する書籍を検索しても今のところ見つからない。

ところがその翌年に筆者が寧波麻将記念館を訪れた折りに、寧海の人たちが打つ麻将を観戦させていただく機会があった。すると、これがなんとネットで公開されている寧波麻将ルールとは全然違って、逆に日本の昔の麻雀に近いルールであったのに驚かされた。特にマージャンルールの根幹をなす部分であるアガリ点の計算方法が日本麻雀とそっくりなのである。そして取材を続けるうちに「1900年代の初めに日本に伝わってきたのはこのルールで、これが日本麻雀の原形を為したに違いない」との確信を抱いた。

## 1. 基本ルール

①136枚プラス花牌〈ファパイ〉8枚を使用する「花麻将」〈ファマーチャン<sup>5)</sup>〉。

花牌は『春〈チュン〉夏〈シア〉秋〈チュ〉冬〈ドン〉』と『梅〈メイ〉蘭〈ラン〉竹〈ジュ〉菊〈ジィ<sup>6)</sup>』の8種類で各1枚ずつ。



写真④

## 中国寧海麻將は日本麻雀のルーツか

- ②手牌は13枚。東家の配牌はいわゆる「チョンチョン」取りで14枚。
- ③王牌は18枚残し。カンが1回ある毎に2枚ずつ増える。  
カンと花牌の補牌は槓上から。
- ④アガリ形は4メンツと1雀頭の基本形のみ。  
七対、十三么九、全不靠<sup>7)</sup>、組合竜<sup>8)</sup>七星<sup>9)</sup>などの特種形はなし。
- ⑤アガリに対する縛りはなし。  
日本式なら1ファン縛り、中国競賽規則（以後中国式と記す）なら8点縛りがあるが、寧海式にはそのような縛りはなく4メンツと1雀頭が揃えばなんでもアガれる。
- ⑥ゲームの単位は1荘。東南西北の4風戦。
- ⑦東家がアガれば連荘。ただし日本式のようなオヤの得点増しはないので単に東家が続くだけである。流局したときは拉荘<sup>10)</sup>。
- ⑧2人アガリ、3人アガリなし。頭ハネ。
- ⑨捨て牌は整然切り。公式ルールである中国式も整然切りだが、そうではない中国のローカル麻將では雑然切りの処も多い。
- ⑩アンカンは即時公開する。中国式は非公開。
- ⑪捨て牌に対するフリテンはなし。他者から出たアガリ牌を見送った後は同巡内だけ出アガリができない。ただし見送ったアガリ点より高くなる別の牌なら同巡内でも出アガリできる。

## 2.手 役

① 三元刻〈サンユエンク〉1台

三元牌のコウツ、あるいはカンツ。

「台〈タイ〉」は「翻〈ファン〉」と同じで「倍にする」ということ。

② 門風刻〈メンフォンク〉1台

東南西北の座位による各家それぞれの風牌のコウツ、あるいはカンツ。

日本式や中国式のような場の風牌による役はない。

③ 碰碰和〈ポンポンファー〉2台

日本式のトイトイ。

④ 混一色〈フンイーソー〉3台

⑤ 清一色〈チンイーソー〉4台

⑥ 座花〈ゾォファ〉1台

東南西北の座位の順に各家それぞれに座花が2枚ずつある。これを抜くと1枚につき1台がつく。

東家は(春)と(梅)が座花。

南家は(夏)と(蘭)が座花。

西家は(秋)と(竹)が座花。

北家は(冬)と(菊)が座花。

東家が(春)と(梅)を両方抜けば2台である。

〔注〕6)(後述)の通り、中国には『梅・蘭・竹・菊』あるいは『梅・蘭・菊・竹』の順番が異なる地域があるが、牌の肩に数字が刻印されている牌(写真⑧)を使用している場合は、その数字順で座花を決める。西家が(三)(3)で北家が(四)(4)。

## 中国寧海麻將は日本麻雀のルーツか



写真⑧

### Ⅷ 花槓〈ファガン〉 $1 + 1 = 2$ 台

『春夏秋冬』あるいは『梅蘭竹菊』のどちらかのセットを一人で4枚抜くと1台が加算される。必然的にセットの中には座花が1枚含まれているから、それを合わせて2台となる。

手役は以上の7種類だけで、至ってシンプルである。

なお、日本式や中国式では手役となっている門前、自摸、天和、地和、海底、河底、槓上、槍槓などの行為役や偶然役はアガリとしてはもちろん認められるが台の付加はない。

## 3. 底と胡

底〈ディ〉とはアガリ点を計算する場合の基本点のことで、日本式の副底〈ふーてい〉と同じで使用する文字も同じ。

日本式では20だが観戦した卓では60でやっていた。プレイヤーの解説によると「この底を10とか20とか、グループによって自由に決めてレートの調整をしている」とのこと。底の数値を上げれば動く点数が大きくなる訳である。

「低いレートなら10でもいいし、20、30と上げてもいい。我々は今60でやっている」

数字の後ろにあえて「点」を付けなかったのは、その数字がそのまま卓のレートを表わしているからだ。つまり60点は60元<sup>11)</sup>を意味する。

日本式で金銭を賭ける場合はアガリ点計算をしてから点数を円に換算するから、そこで何点=何円というレートを決めるが、寧海式には計算法の中にレートを調整する機能が組み込まれているので常に1点=1元となる。

胡〈フ〉はメンツ構成点のことで、日本式の小符〈しょうふ〉である。〈フ〉と〈ふ〉の音が同じ。

- ☆役牌（三元牌・門風牌）のトイツ→2
- ☆中張牌（2～8の数牌）のミンコ→2
- ☆中張牌のアンコ→4
- ☆么九牌（1・9・字牌）のミンコ→4
- ☆么九牌のアンコ→8
- ☆中張牌のミンカン→8
- ☆中張牌のアンカン→16
- ☆么九牌のミンカン→16
- ☆么九牌のアンカン→32
- ☆ツモアガリ→2
- ☆カンチャン待ち→2

以上は日本式と全く同じである。

異なるのは以下のふたつ。

- ☆ベンチャン待ち→0
- ☆タンキ待ち→0

また、日本式にはない花牌にも胡がある。

- ☆花牌1枚→4

胡の点数もイコール元であるが、これを増減させてレートの調整をすることはないようだ。

## 4．アガリ点計算

### 4-1 計算法

前章の底と胡を合計した数値をベースとして、それに台の数だけ2を乗じてアガリ点を算出する。

$$(\text{底} + \text{胡}) \times 2 \text{ 台}$$

中国寧海麻將は日本麻雀のルーツか

これすなわち日本式と同じ計算方法である。



写真◎

写真◎の手牌で（七筒）で出アガリしたとする。

寧海式60底での計算は

$$60\text{底} + (\text{中ミンコ}) 4\text{胡} + (\text{一万アンコ}) 8\text{胡} = 72$$

手役は（中）の1台だから

$$72 \times 2^1 = 144$$

1の位は切り上げて

$$144 \rightarrow 150$$

150元のアガリ点となる。

同じアガリ手で日本式の計算をすると

$$20\text{副底} + (\text{中ミンコ}) 4\text{符} + (\text{一万アンコ}) 8\text{符} = 32$$

これをまず40に切り上げるのが現代の日本式<sup>12)</sup>なので

$$32 \rightarrow 40$$

（中）の1ファンと場ゾロの2ファンを合計した3ファンを乗じて

$$40 \times 2^3 = 320$$

その上で、子方なら4倍して

$$320 \times 4 = 1,280$$

またさらに切り上げて

$$1,280 \rightarrow 1,300$$

1,300点のアガリとなる。

オヤなら320を6倍するから

$$320 \times 6 = 1,920$$

$$1,920 \rightarrow 2,000$$

2,000点となる。



日本で付加された場ゾロと么二<sup>13)</sup>ルールと切り上げる段階とを除けば、日本式と寧海式のアガリ点計算方法は同じである。

#### 4-2 点和と摸和

点和〈ディエンフ〉とは日本式のロンアガリのことで、摸和〈モフ〉はツモアガリのこと。この差異による点数の支払い方は日本式とは異なる。

寧海式は点和の場合、計算された点数を放銃者が和了者に支払い、他の二人はその点数の半分を和了者に支払う。

前出の写真㉔の手牌で点和したとして、先の計算で出た150を放銃者が支払い、他の二人は半分の75を切り上げて80ずつ支払うのである。和了者の収入合計は

$$150 + 80 \times 2 = 310$$

になる。

同じ手を摸和なら、ツモアガリの2胡を加えて計算し

$$60 + 4 + 8 + (\text{ツモアガリ}) 2 \text{胡} = 74$$

$$74 \times 2^1 = 148$$

$$148 \rightarrow 150$$

三者が150ずつ支払うことになる。

つまり、同じ値の手を点和した場合は  $2 \times$  の収入

$$x + 1/2x + 1/2x = 2x$$

摸和の場合は  $x \times 3 = 3x$  の収入である。

#### 4-3 満貫

満貫〈マンガァン〉とは、倍々計算をし続けていくとあまりにも点数が高くなりすぎるがあるので、一定の数値を最高限度額と決めてそこで計算を打ち切るルールである。

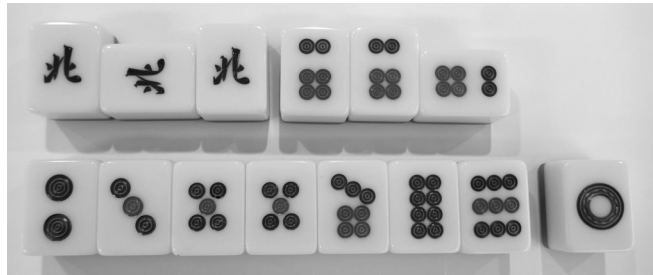
日本式のマンガァンも同様だが、マンガァンの上にハネマンやバイマンなどと色々あるので純粋な限度額ではない。その点では寧海式の満貫は最高限度になっている。底60の満貫は500。

写真㉕の手牌で点和したケースなら、(北)が門風でないとしても混一色の3台役があるから

$$(60 + 4 + 2) \times 2^3 = 528$$

500を越えてしまう。すなわち満貫の500で打ち切り、放銃者が500元、他の二人が250元ずつを

中国寧海麻將は日本麻雀のルーツか



写真④

支払う。

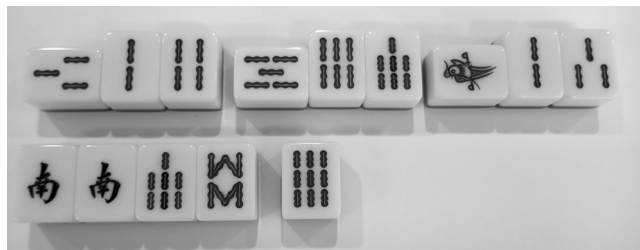
同じ手牌で模和ならばツモアガリの2胡を足して計算しなおすまでもなく満貫で、三人が500元ずつを支払う。

なお満貫の値も底の値の取り決めと連動させて、上下することもあるようだ。

清一色は4台役だから底60の決めなら絶対に500満貫になるが、底を低くするか満貫を高くすれば満貫に届かない場合もある。

#### 4-4 包

寧海式は混一色と清一色の一色手役が高い。混一色だけでも3台あるので、底60と合わせるとすぐに満貫になる。



写真⑤

写真⑤の手牌で、雀頭の(南)が門風牌でないとして、点和。つまり胡が0のアガリだとしても

$$60 \times 2^3 = 480$$

ほとんど満貫である。

もし雀頭もソウズなら清一色で絶対に満貫手。

こういう3フーロ以上している一色手への放銃は、包〈バオ〉として一人払いの責任を負わされる。

480のアガリなら、自らの480と他二人の240ずつを合計して  
 $480 + 240 \times 2 = 960$

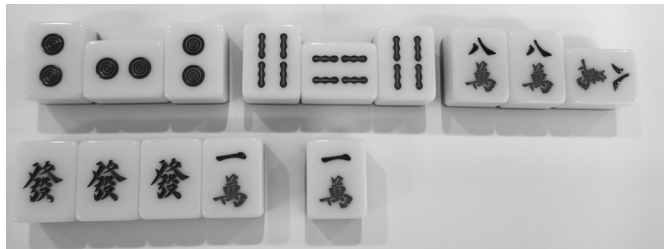
960元を一人で支払う訳である。

満貫なら1,000元の一入払い。

ただし、放銃者が手牌を公開してテンパイをしていれば免責となり、自らの放銃分だけの支払いですむ。もちろん他の二人はその半分ずつを支払う。

テンパイもしていないのに3フーロー一色手に向かっていくような暴牌をいさめるルールである。

補足として、包は3フーロー一色手に放銃した場合にだけ適用されるから一色手ではない3フーロ満貫に放銃したとしても包とはならない。



写真F

写真Fの3フーロ手に放銃したとして

60底+(発アニコ)8胡+(二筒ミンコ)2胡+(四索ミンコ)2胡+(八万ミンコ)2胡=74

碰碰和2台と(発)1台で3台だから

$74 \times 2^3 = 592$



写真G

中国寧海麻將は日本麻雀のルーツか

満貫である。しかし一色手ではないから放銃者がノーテンであっても包の責はない。

写真㉔は南家のアガリだとして、『春夏秋冬』の花槓 2 台と(蘭)の座花 1 台を抜いているから合計 3 台で

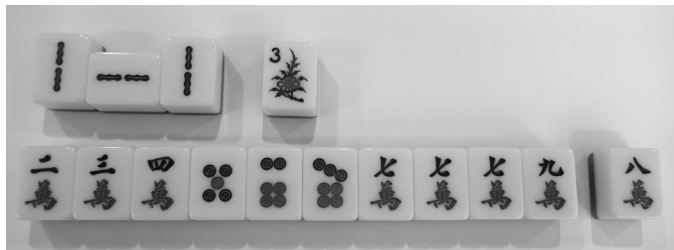
$$60\text{底} + (\text{八索ミンコ}) 2\text{胡} + (\text{花牌 } 5\text{枚}) 4 \times 5 = 82$$

$$82 \times 2^3 = 656$$

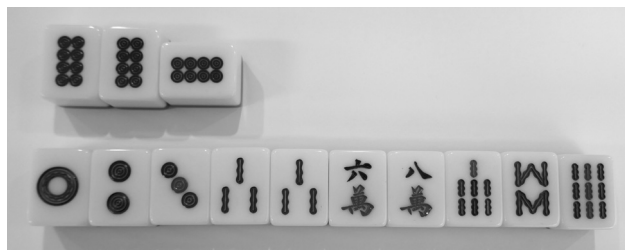
これも 3 フー口満貫だが包のケースにはあたらない。

### 5 . 胡精算

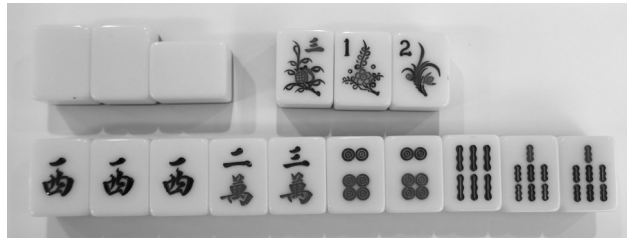
ほとんどのマージャンはアガった者の点数を計算すればそれで精算は終わりであるが、寧海式では未和了者 3 人の間でも手牌の状態を比較して胡の精算が行われる。



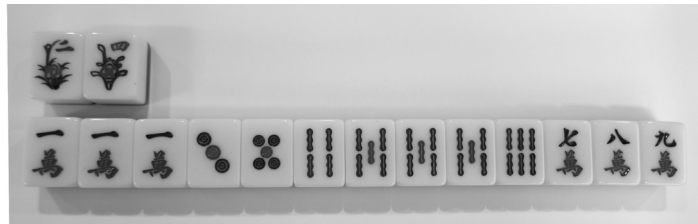
写真㉔



写真㉕



写真①



写真②

写真②～④は1局の4人の最終手牌。西家が東家に（八万）で放銃した局面である。

写真②東家のアガリ点は

60底 + (二索ミンコ) 2胡 + (カンチャン待ち) 2胡 + (花牌1枚) 4胡 = 68

役がないから計算は以上で終了し

68→70

切り上げて70がアガリ点。

したがって放銃した西家が70元、南家と北家はその半分の35をさらに切り上げた40元を東家に支払う。東家の収入は合計150元である。

さて次に、アガらなかった3人の胡と台を計算する作業に移る。

この時、

◎ノーテンでも出来上がっている部分だけで計算に参加できる。

◎テンパイでも底とカンチャン待ちの胡は計算できない。

底とカンチャン待ちの胡は、あくまでもアガってから計算するということである。

◎胡は、役牌のトイツ、すべてのコウツ、すべてのカンツ、花牌が計算できる。

◎台は、部分手役だけ計算できる。

部分手役とは三元刻、門風刻、座花、花槓の4種類。これらはアガる前に出来上がっているからである。

## 中国寧海麻將は日本麻雀のルーツか

全体手役の碰碰和、混一色、清一色はアガってからでないとい計算できない。

これらの決めにより3人の胡と台を計算する。

まず写真①南家は(八筒)ミンコの2胡、それだけ。他にはコウツも花牌もないし、カンチャン待ちのテンパイではあるがアガっていないからそれは足せない。

写真①西家は

(西アンコ) 8胡 + (白ミンコ) 4胡 + (花牌3枚)  $3 \times 4$  胡 = 24胡

胡は24。さらに部分手役として(西)のコウツ、(白)のコウツ、座花(秋)の3台があるから、 $24 \times 2^3 = 192$

ノーテンの手牌なのに192もある。

写真②北家は

(一万アンコ) 8胡 + (五索アンコ) 4胡 + (花牌2枚)  $2 \times 4$  胡 = 20胡

アガった場合には(五索)はシュンツの一部と雀頭にと振り分けられるので胡はつかないが、胡の計算のみならばテンパイノーテンは問わないから、有利なように抜き出すことができる。

台は座花(冬)があり1台。

$20 \times 2^1 = 40$

3者の胡精算は

西家192 - 南家2 = 190

南家から西家へ190元の支払い。

西家192 - 北家40 = 152

北家から西家へ152元の支払い。

北家40 - 南家2 = 38

南家から北家へ38元の支払い。以上である。

西家は南家と北家から合計342元も貰えるのだから、東家に放銃した失点より得点のほうが大きくなる。アガった東家よりノーテンで放銃した西家のほうが高得点。こんなケースもあり得るのである。

この胡の精算は、毎局毎局細かいところまで計算するのはかなり面倒なことだと思われる。筆者が観戦した対局では、

◎胡精算のやり取りは100元以下切り捨て。

それならば100以上にならないことが一目でわかる手牌はたくさんあるので、そのときは収入を申告する手間が省ける。どこかが100以上の胡を申告したときに相殺して100以下にできる胡があるならばそれを主張すれば良い。

写真⑨～⑫の一局で100元以下を切り捨てた胡精算は

西家192 - 南家2 = 190 → 100

西家192 - 北家40 = 152 → 100

北家40 - 南家2 = 38 → 0

南家と北家が西家に100元ずつ支払うことになる。

その他、胡精算に関するルールは、

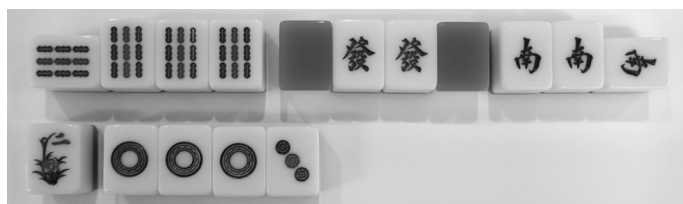
- ◎流局は胡精算なし。
- ◎4枚持ちの牌があってもカンしていなければ胡精算時でもカン扱いにはならない。



写真⑨

写真⑨の手牌で胡精算をする場合、(三索)をアニコの8胡としては計算できるが、カンをしていないためにアノカンの16胡には計算できない。故に、4枚持ちの牌がある手でアガれそうにないようなときは、胡精算に備えて手を崩してでもカンしておく作戦もある。

- ◎胡精算でも500で満貫。



写真⑩

写真⑩は南家の手牌。(南)が門風刻で(夏)が座花(発)は三元刻。すでに3台あってアガれば指折る必要もなく満貫だが、胡計算になった場合でも

(一筒アニコ) 8胡 + (九索ミンカン) 16胡 + (南ミンコ) 4胡 + (発アノカン) 32胡 + (花牌1枚) 4胡 = 64

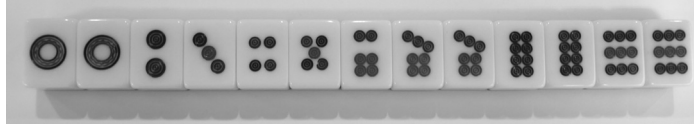
64胡に3台を乗じて、

中国寧海麻將は日本麻雀のルーツか

$$64 \times 2^3 = 512$$

500を越えるから満貫になる。

ただし流局してしまったら一銭にもならない。



写真㊸

写真㊸は門前で清一色という豪華なテンパイ。アガれば満貫だが、胡精算だと0である。



写真㊹

写真㊹は手牌の内容は不明でも、花牌を8枚全部抜いているから、花槓2組で4台あり

$$4 \times 8 = 32$$

$$32 \times 2^4 = 512$$

満貫が見えている。他三者は胡精算だけでも500元の失点だから、自分だけはアガって逃げようと必死になるだろう。

観戦卓のリーダーは

「47年間、この麻將を打ってきたが八花を見たのは一度だけ」

と言っていた。

この胡精算は、日本では「横」とか「サイド計算」などと呼ばれて、マージャン伝来の1910年頃（明治後期）から1930年頃（昭和初期）までは盛んに行われていたが、あまりにも面倒なルールなのでその後は徐々にすたれていったと種々の文献<sup>14)</sup>に記されている。



## 6. 細 則

- ①～⑪は前述。
- ⑫座順決めは任意の者が2個のサイコロを振り、その出目が示す位置を東とし、他者も順にサイコロを振り、出目が大きい順に東から座る。同数は振り直し、あるいは年長者が上家。
- ⑬開門はサイコロ2個で1度振り。合計数で開門家を決め、2個のうちの小さい目で開門位置を決める。
- ⑭花牌の補牌は、まず配牌時にある花牌は東家から順に抜いていく。全員が抜き終わったら東家が第1打をする。  
道中にツモってきた花牌はその都度すぐに抜く。捨てたり手中に入れたりすることはできない。したがって、配牌時以外に手中から抜き出す行為は反則。抜き忘れやツモ切りのミステークはアガリ放棄。
- ⑮アガリ形になっていないアガリ、同順内フリテンの抵触、多牌、少牌などのミステークはすべてアガリ放棄。
- ⑯アガリ放棄になった場合は胡精算の収入も放棄だが、例外として少牌の場合だけは胡精算できる。

## 7. 礼 儀

寧海麻将を打つ日の1戦めの東1局は、お互いの礼儀として特別な決め事がある。

☆第1打に字牌と索子は打てない。

その理由は、風牌はその該当者に失礼であるから。三元牌は大切な牌だから麻将に失礼であるから。索子は麻将のシンボルである鳳凰が(一索)にデザインされているから。

したがって、初戦の東1局の第1打は筒子か萬子でなければならない。

☆その第1打の筒子か萬子を、他家はチー、ポン、カンしてはいけない。

## 中国寧海麻將は日本麻雀のルーツか

ただし、アガるのは可能。

☆該当時の手牌にもし字牌と索子しかない場合は、手牌を全て公開して、それを明示してから任意の牌を打つ。

なお、2戦め以降にはこの礼儀ルールはない。

日本にもかつては、第1打に他者の風牌を打つときに「失礼」と声をかける年配者がいた。

また「第1打に（一索）を打ってはいけない。（一索）は麻雀の神様だから」と言う人もいた。

## まとめ

以上で寧海麻將のほとんどを示したが、このルールのあちらこちらに日本麻雀と似たような香りがすると感じるのは筆者だけではないだろう。

特にメンツ構成点の日本式「符」と寧海式「胡」が同じ「フ」という発音である上に、「明」から「暗」、「刻」から「槓」、「中張」から「么九」へとそれぞれ倍になっていき、2から32に至るまで全く同じ点数だということ。

また、日本式の「副底」と寧海式の「底」は使う文字が同じ上に意味も同じ。

日本式ではリーチ、ドラ、場ゾロ、門前10加符などというインフレ要素が増えていったので副底は20のまま変わることはなかったが、寧海式では手役はシンプルなままにして底の数値を上げてインフレ化した様子だ。

そして、現代の日本式プレイヤーは誰一人として経験していないであろう胡精算。それが昔は日本でも行われていたことはマージャン研究者の常識ではあるが、21世紀でも実戦で行われている処があるとは本当に驚いた。

この寧海麻將が初期の日本麻雀に大きな影響を与えたことは間違いのないと思われる。双方の比較表をご覧いただきたい。

寧海麻将と日本麻将との相似点比較表①

		寧海麻将	日本麻雀
メンツ構成点	名称	胡〈フ〉	符〈ふ〉
役牌のトイツ		2	2
中張牌のミンコ		2	2
中張牌のアンコ		4	4
么九牌のミンコ		4	4
么九牌のアンコ		8	8
中張牌のミンカン		8	8
中張牌のアンカン		16	16
么九牌のミンカン		16	16
么九牌のアンカン		32	32
ツモアガリ		2	2
カンチャン待ち		2	2
ペンチャン待ち		0	2
タンキ待ち		0	2
基本点	名称 点数	底〈ディ〉 10~60	副底〈ふーてい〉 20
計算法		(底+胡)×2台	(副底+符)×2翻
未和了者精算		胡精算	サイド計算 〔1910年頃~1930年頃〕

比較表②

寧海麻将	中国麻将競賽規則 (国際公式ルール)	旧 日本麻雀 (アルシアル麻雀)	現代 日本麻雀
144枚 花牌使用	144枚 花牌使用	144枚→136枚	136枚 花牌不使用
王牌あり 18枚	王牌なし	王牌あり 14枚	王牌あり 14枚
七対子 なし	あり	なし	あり
十三么九 なし	あり	あり	あり
アガリの縛り なし	8点縛り	なし	1翻縛り
ゲーム単位 一荘	一荘	一荘	半荘
連荘 あり	なし	あり	あり
捨牌フリテン なし	なし	現物のみ	あり
アンカン 即時公開	非公開	公開	公開
捨牌 整然切り	バラ切り	整然切り	整然切り
ツモアガリの包 一色手 3フー口	なし	満貫確定フー口	役満確定フー口

## 中国寧海麻將は日本麻雀のルーツか

最後に、なぜこの麻將が小都市寧海にだけ残っているのか。

リーダーの見解は以下の通り。

先人からかつては寧波中心地でもこれに近いルールで行われていたと聴いているが、近代になって寧波が大商業都市となり、他の地域から移住してくる人が増えていくにつれて麻將ルールもどんどん変化していったと考えられる。

色々と刺激的なルールが加えられ、また面倒なルールは削られていった。

寧海県は寧波中心地から南に60km、車で一時間ほどの距離しかないが、前が海、後ろが山に囲まれた田舎町なので人の行き来が少なく、この地方独特のルールが生き残ったのではないか。

それでも、もうこのルールで麻將を楽しむのは一部の年配者のみとなった。

これからは当然インターネットの時代であるし、このルールがネット麻將で取り上げられる可能性は低い。だから、日本の昔の麻雀のようにどんどん廃れていくのは仕方がないことなのかも知れない

拙稿を記すにあたり、取材等にご協力をいただいた中国麻將界最高峰の高手<sup>15)</sup>である童飛〈トンフェイ〉氏と、当研究プロジェクト共同研究者である日本麻將体育協会委員の釘宮公人氏に多大なる感謝を申し述べて結びとする。

本研究は、平成29～30年度大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究費を受けて行ったものである。

### 【注】

- 1) 中国の行政区分ランクは省→市→県の順。
- 2) 省都は杭州市。
- 3) 「麻將」はマージャンの中国語表記。日本語では「麻雀」。
- 4) 国際マインドスポーツ協会の正式な種目はブリッジ、チェス、囲碁、中国象棋、ドラフト(チェッカー)、麻將の6種目。
- 5) 花牌を使用しない麻將は「素麻將」〈スマーチャン〉。
- 6) 台湾麻將や香港麻將では『梅蘭菊竹』の順番。「梅蘭」の順は中国どこでも同じだと思われるが、「竹菊」「菊竹」の順は地方により異なる。
- 7) (一筒・四筒・七筒)(二索・五索・八索)(三万・九万)(南・西・北・発・中・白)などのようなバラバラ形のアガリ。
- 8) (一万・四万・七万)(二筒・五筒・八筒)(三索・六索・九索)などの組み合わせ。
- 9) (発・中・白)(東・南・西・北)の組み合わせ。
- 10) オヤ流れ。
- 11) 2019年1月の為替レートは1 CNY(中国元)≒16.2(日本円)。
- 12) 昭和中期までの、いわゆる「アルシアル麻雀」では、この段階では数値をさわずにファン数を乗じた後

で四捨六入した。

- 13) 么二〈ヤオアル〉は、子とオヤのアガリ点に差を生じさせる日本式ルール。
- 14) 榎原茂樹「麻雀精通」1929年（昭和4年）刊、等。
- 15) 高手〈ガオシュ〉＝達人。