「負の賭博」を「正の賭博」に
――中国広州市における X社区「星光老年の家」の麻雀賭博の事例から

劉　振業 *

＜要旨＞

本稿では、中国広東省広州市、X 社区「星光老年の家」利用者の麻雀賭博を事例として、「正の賭博」ともいえる「社会的熱」の生成について考察する。星光老年の家とは、中国政府が高齢化社会に対して打ち出した福祉政策である「星光計画」によって建てられた施設である。しかし、建設資金のみが出され、運営資金が考慮に入れられていなかったため、星光老年の家の多くが麻雀遊びのみしか残っていない「福祉的雀荘」へと変化したのである。これに対して、中国の学術的、社会的言説では、星光老年の家を「健康的」に発展させるためには有力な監督システムを作り、麻雀賭博を星光老年の家から排除しなければならない、という主張が繰り返されてきた。星光老年の家の実態を知るため、筆者は 2016 年 9 月から約 6 ヶ月、広州市 X 社区星光老年の家において、利用者の日常的実践である麻雀賭博に注目し、フィールドワークを行った。その中で、筆者が特に目を向けたのは、利用者の麻雀賭博に対する個人的言説とかれらの麻雀賭博の具体的実践である。既存の研究や新聞記事において、星光老年の家の雀荘化は、老人を賭博に耽溺させるものという負の意味づけがされる。しかし、X 社区星光老年の家の利用者たちは、麻雀賭博に明け暮れるどころか、麻雀賭博を利用者たちに適した形態に改良していた。本稿では、そうした独自のルール改変とその分配や贈与関係を記述し、麻雀を通じて生まれた「社会的熱」を考察する。社会的熱とは、賭博によって生成され、賭博が一定の境界内に止まる限り、それが「社会的沸騰（social effervescence）」の望ましい形態のことである［Steinmüller 2011:263］。X 社区星光老年の家の麻雀賭博を分析することで、利用者の麻雀賭博の実態を把握し、社会的熱を検討することと、「負の賭博」と表象されてしまう行為の中に「正の賭博」としての意義を見出すことを通じて、中国社会のありかたを解明することが本稿の目的である。

キーワード：中国，麻雀賭博，星光老年の家，ルール変更，社会的熱
*LIU Zhenye　京都大学人間・環境学研究科　karuma917@gmail.com

1　はじめに――「星光老年の家」という「福祉的雀荘」

本稿は、急速な経済発展を遂げる中国において、「生産性のないもの」という社会的属性が付与されてしまう老人に注目する。

中国の高齢者向け福祉政策である「星光計画」に基づいて各地に設けられた「星光老年の家」を利用する老人たちに対する調査から、老人たちがいかに若者や外地人[1]といった他者と関わるか、また、負の表象とされがちな賭博行為を、老人たちが「社会的熱を生んだ遊び」としていそしむ様子を記述し、その意味について考察することが本稿の目的である。

スピードや効率が求められる現代社会において、老人は疎外される傾向にある。ニュース報道や新聞記事などにおいても、老人の生活は現代社会と同調せず、社会に取り残された存在として捉えられることが多い。

中国は高齢化が急速に加速している。2010 年の第 6 回中国全国人口調査のデータによると、中国の 65 歳以上の人口は 1.19 億で、総人口の 8.9％を占めており、世界において唯一高齢者人口が 1 億を超えた国となっている。一方日本は、平成 28 年版厚生労働白書のデータによると、2015 年末時点で 65 歳以上の人口は 26.7％を占めている。中国の高齢化率は日本にはまだまだ及ばないが、一人っ子政策の影響もあり、2002 年から 2025 年の間に高齢化社会から高齢社会へ、すなわち高齢人口が総人口の 7％～ 14％を占める状態から 14％以上を占める状態へと、急激に移行すると見込まれている[2]。

こうした深刻な高齢化に対し、中国民政部が 2001 年に打ち出した対策が「星光計画」である。星光老年の家はこの計画の結果作られた高齢者福祉施設であり、わずか 3 年の内に、中国の各地に「星の光の数のように」建設されていった。

星光老年の家は元々娯楽活動、健康診断、インドア運動、老人図書館、デイサービスセンター、在宅介護という目的をもったものであった［謝 2008］。国家政策による流動性の高い非営利福祉施設として星光計画の目玉となったが、計画は運営資金を全く考慮していないという大きな落ち度があった。広州市では、2008 年のサンプル調査によると 49％の星光老年の家が閉鎖状態にあり、残り半数も最初の運営意図とは異なる形式で活動している［謝 2008］。

1 中国には戸籍制度があるが、戸籍は出生地や居住地ではなく、親の戸籍所在地によって決まるのが通例である。戸籍は多方面に影響があり、北京、上海、広州、深センなどの大都市の戸籍を持つ人は、社会福祉などの関係で有利になる。地元の戸籍を持つ人は「本地人（ベンディーレン）」と呼ばれ、戸籍の移転がないまま他の市に居住している人は「外地人（ワイディーレン）」と呼ばれている。ただし、広州においては、たとえ広州に戸籍を移転しても、もともと本地人である人からは本地人と認められず、あくまで外地人として扱われることが多い。その要因は「粤語」（Cantonese、広東語、白話とも呼ぶ）にある。

2 日本で高齢化が加速した時期は、1970 年～ 1994 年である。
中華人民共和国国家統計局 HP 参照。
平成 28 年版厚生労働白書参照。

写真１　女性と児童のシェルターになった星光老年の家（筆者撮影）

写真２　青少年の家を兼ねる星光老年の家（筆者撮影）

写真３　共産党支部の事務所となった星光老年の家（筆者撮影）

特に問題視されている点として、星光老年の家の雀荘化が挙げられる。運営資金が継続できなくなった星光老年の家は、ほぼ全てが雀卓を備えた狭い雀荘へとその実態を変えた。「賭博禁止」と書かれた看板が立てられてはいるが、ほとんどの場合守られてはいない。瞿学江［2008］は、監督制度が機能していないため、星光老年の家が「賭博の場」となっていると指摘した。馬国軍［2006］は、資金が不十分で、エアコンなどの基本的な設備すらまともに設置されていない中で老年の家を運営していくためには、雀荘化しかない

と主張した。星光老年の家に関する研究や新聞記事などにおいて、賭博を伴う麻雀は、しばしば「悪」として負のイメージを付与される［厳 2002; 阮 2003; 趙・胡 2005; 張・李 2006; 沈 2006］。

筆者が調査を行ったX社区星光老年の家でも賭博が行われていたが、日常生活に支障を来すことがほぼない低額で賭けられていた。老人たちが賭博の禁止というルールを破りつつも、低額での賭博のみを行う様子は、言うなれば「福祉的雀荘」といった様相を呈している。これは老人にとってどのような意味を持つのだろうか。本稿はこの疑問を念頭に、広州市の代表的な「老人の集まる場」であるX社区星光老年の家での老人の日常的な麻雀賭博の実践に迫り、麻雀というゲームが利用者たちにどのような意味を持つのか、また、かれらの麻雀賭博の文化・社会的意義について考察する。

結論を先に述べておくと、X社区星光老年の家での麻雀賭博は、財産を賭博につぎ込んでしまうというような「負の賭博」ではなく、賭博やそれに伴うささやかな分配や贈与によって、老人たちの親密性が不断に強化されていく「正の賭博」であると見ることができる。さらに、星光老年の家の、「福祉的雀荘」という、ある意味自己矛盾的なあり方は、広州の老人の麻雀賭博の実践を注視することで、実は現代中国社会と密接に関連していることが明らかになる。本稿における「負の賭博」とは、ニュースや新聞記事、中国の一部の研究など社会的言説の中で、家族や社会秩序の安定を阻害する要素として取り上げられる「負の表象」としての賭博である。それに対して、「正の賭博」とは、「社会的熱」（後述）を生成し、その中で賭博者間の親密性が喚起されていくという、「正の表象」としての賭博である。

そもそも、老人たちの間でなぜ麻雀賭博が広く行われているのか。粤劇（ユエ ケエ）（広東オペラ）や室内運動の設備が備わっているにも関わらず、そうした利用ではなく麻雀を愛好する利用者の思惑を考察する。

まずは、社会科学における遊び論と、中国麻雀についての研究を概観する。

遊びの定義については、古くから多くの考察がなされており、長い間、遊びは文化の中に内包されており、かつ文化の表出とみなされていたが、ヨハン・ホイジンガ［2018(1938)］は、「文化はすでに遊びの中にあり、文化が遊ばれている」と主張する。ホイジンガは多様な文化現象を取り上げ、「おもしろさ」を強調し、遊びの特徴を「自由な行為、実生活外の虚構、物理的利益と関係なく、場所的時間的限定性、絶対的秩序の支配、緊張と歓喜の感情」［ホイジンガ 2018(1938):26-33］と捉えた。しかし、物理的利益と関係がないという点で、賭博や競馬などは遊びとして捉えられないのではないかとロジェ・カイヨワは指摘する［カイヨワ 1990(1958):32-34］。要素から遊びを定義するホイジンガとカイヨワに対して、ジャック・アンリオは、「遊ぶ主体の現象学」を提唱し、そもそも「隔離された活動」や「規則がある」などという特徴が、仕事とは区別できないと主張し、遊びの特徴より遊び手が重要であると述べた。「ホイジンガは遊びのなかに、文化現象しか見なかった」［アンリオ 2000(1969):165］とし、遊び手なしには遊びは存在しないと述べ、遊び手の「遊ぶ意識」がなければ、遊びの構造が存在していても遊びが成り立たないと指摘した［アンリオ 2000(1969):137］。遊びの現象学の提唱者の一人であ

る西村清和［1989］も、遊びにおける遊動関係[3]を重視する。その中で「賭けとは、偶然『で・遊ぶ』遊びである」［西村 1989:323］としたが、賭博へ過度にのめりこんでしまうと遊動関係が消失してしまうため、遊びではなく「問題性をはらんだ賭博」（problem gambling）となり遊びから分離されるとした［西村 1989:332］。

日本遊戯史を研究する増川宏一は、日本における遊戯と賭博の密接な関係性を述べたが［増川 2014:90-114］、これによると酒井欣が日本で初めての遊戯史研究の集大成として書いた『日本遊戯史』を 1930 年代に書き上げた時、特に戦争中はナショナリズムの正当性を担保する存在であった天皇や貴族などの「正の表象」が賭博の「負の表象」と関わることを避けるため、公家たちの勝負のある遊びに関する記述を自制しなければならなかったと指摘している［増川 2012:304］。このように、社会的背景や研究者個人の立場などによって、中近世における賭博が遊びの研究から排除されたこともあったが、近年の研究においては賭博と遊びの関係が重要視されるようになった。

賭博はえてして「負の表象」とされ、遊びという枠組みから排除される傾向がある。一方で、アンリオらの研究においては遊び手である「個人の復権」を受けて、遊び手に関する研究の重要性が示唆された。アンケートや短期間の調査を主な調査方法とする社会学では、遊びと遊び手の関係や、遊び手同士の関係性が見落とされがちである。そのため、人々を惹きつける賭博の「魅力」を細部まで考察するためには、自ら賭博の世界に入り、等身大的に描写していく文化人類学のアプローチがより有効である。

麻雀は、中国の国民的、伝統的遊戯であり、中国ではさまざまな場面で目にするものである。一方で、賭博やその中毒性によって家族関係が悪化したり、社会生活が混乱するなど、多くの負のイメージと不可分である。星光老年の家での麻雀もその例外ではない。すでに取り上げた謝沢憲［2008］の研究でも述べられているように、星光老年の家を「健康的に」発展させるためには、麻雀賭博を放逐しなければならないとする考えが一般的である。

一方、農村部の湖南省 S 村では、老人たちが麻雀の愛好家団体を作ってその主体性の回復を試みているとする研究［汪 2014］もある。麻雀は、中国では社交と非常に強く関係する。そのため、親戚や職場の付き合いなどにおいても麻雀が登場する。四川省や湖南省、重慶市の一部では、通夜に親戚で麻雀をする習慣さえある。これは、死者に生者の賑やかな姿を見せることで、安心して死後の世界に行けるようにするためだという[4]。しかし、この習慣は今や「死者の尊重を欠く」、「葬式への冒涜」などと負の表象としてニュースなどにおいて取り上げられる[5]。

---

3 遊動関係とは、遊び手と遊ぶ対象との間の行きつ戻りつする関係であり、西村は遊び行動はまず遊動の生成、現出にかかわる行動と主張している［西村 1989:26］。

4 毎年死者の墓参りの時期である清明節に、死者に送るために紙で作り燃やされる供物の中にも、麻雀が含まれている。

5 例えば、温州市におけるある死者の家族が葬式期間中、麻雀で遊ぶところが見つけられ、批判するのみならず、その家族に「教育」を施すように地元村落の役人に注意を促している。
「温州一喪戸辦喪事打麻将，当場被査！」搜狐網参照。

麻雀は、中国および中国人にとって代表的な遊びの一つであり、中国人の麻雀賭博に関する研究は、中国国外にも多数ある。本稿では Oxfeld E.Basu［1991］、P.E. Festa［2006,2007］、Hans Steinmüller［2011］の研究を取り上げる。

Basu［1991］は、カルカッタの中国人の製革業者コミュニティにおける麻雀賭博を調査し、かれらの起業家倫理（entrepreneurial ethic）と麻雀賭博の実践の関連性について論じている。彼女は、中国人製革業者は高額の麻雀賭博を行うが、その賭博は起業家のリスクと収益可能性を再現していると指摘する。さらに、E.Goffman［1967］の運命的行為（fateful action）を援用し、中国人製革業者が「理由もなく」（”there is no reason”）賭博をしているように見えるが、実際には他からの強制や必要に因ることなく自ら不確かさを引き受け麻雀の高リスクを背負う行為（action）は「賢い」人にしかとることができないのだと主張する［Basu 1991:253］。

一方、Festa［2006］は、成都の麻雀賭博の例から、現代中国における「麻雀政治」（mahjong politics）を中国人らしさ（Chineseness）と大衆文化の側面から考察した。国内の麻雀賭博熱に対処すべく、中国共産党は、「健康麻雀」を提唱した。1999 年には、盛琦の『麻將学』が出版される（盛琦 1999）。「健康麻雀」は、賭けがしばしば付き物となるために低劣な大衆文化と見なされがちな麻雀に対し、国家主導の「運動」として、賭けのない麻雀を促進させようとしたものである。しかし、国家の介入をもってしても賭博を麻雀から切り離すことは難しく、「健康麻雀」も注目されなかった。1998 年 12 月 28 日 ~30 日に初回の麻雀 NIT[6] が広東省で行われたが、メディアではほぼ報道されていない［Festa 2006:26］。党の打ち出した「健康麻雀」における「中国人らしく」賭けない自律性（self-discipline）が浸透せず、大衆麻雀に対する賭博をめぐる道徳的規制も消え去った。現代中国の麻雀賭博はあくまで個人の行為であることとなり、党と国のそれに対する政治的・学術的言説の統制ははかどらなかった。

さらに、Festa［2007］はカイヨワ［1990(1958):44］の主張した遊びの 4 つの分類を援用し、台湾の麻雀賭博について分析した。麻雀賭博における競争（agon）と運（alea）は台湾の社会政治学的な文化の支配的側面を生み出し、模擬（mimesis）は戦争の想像（martial imaginary）を作り出し、強制兵役が想起させられる。さらに、麻雀賭博における眩暈（ilinx）が共感的闘争性（sympathetic agonism）を人々に内面化（internalized）、一般化（generalized）すると指摘している［Festa 2007:117］。しかし、これに対して、麻雀が共感的闘争性を模倣することは推測にすぎないと Steinmüller は反論している［Steinmüller 2011:267］。

Steinmüller［2011］は、中国湖北省恩施地方における賭博を考察した。賭博を考察する際に、オカルト経済や資本主義のようなマクロな視点ではなく、「社会的熱（social heat）」という中程度の概念（medium-range concepts）を用いることを提唱した。社会的熱は賭博によって再生産されるものであり、一定の境界内にとどまる限り、それは社会的沸

6 NIT とは、National Invitation Tournament（ナショナル・インビテーション・トーナメント）の略である。

騰の形態として望ましい［Steinmüller 2011:263］。本稿はこの概念を援用する。Steinmüller は麻雀も含めた多様な賭博を通じて、玩[7]と賭[8]という２つの賭博の形態をもって社会的熱の生成について説明した。若者やビジネスにおける付き合いの賭博は、同じく高額であるにもかかわらず、政府関係者や公務員は「玩」の範疇に入り、若者の場合は「賭」に入れられ、糾弾されることになる。老人のゲームは、「玩」として扱われ、「非生産的な」ものと考えられているために、時間の浪費という批判を受けずに済む［Steinmüller 2011:273］。しかし、社会的熱という概念は、あらゆる賭博を一括りに論じることによって、ミクロなレベルで賭博が持つ多様な性質を見えなくしてしまう[9]。また、Steinmüller は高額賭博における社会的熱の生成を主な分析対象としており、老人の遊びは若者や社交としての賭博の対比物として取り上げられるに過ぎない。老人の麻雀賭博に焦点を当てた本稿は、Steinmüller による賭博分析の事例的補足とも言える。

遊びと賭博の関係性は切れないものの、中近世における遊びに関する研究では、社会的な見地から賭博を排除させることが多い[10]。すでに述べたように、現代においては、学術研究の世界では遊びと賭博が相互不可欠であると論じられている［カイヨワ 1990(1958); 西村 1989; 増川 2012,2014 など］。しかし、社会的、政治的次元では、学術上の言論と異なり、賭博は依然として負の表象を与えられ、遊びと切り離される。Steinmüller が挙げた恩施地方における老人の遊びが賭博として非難されないのは、家など私的空間で行われている行為だからであり、「福祉的雀荘」である星光老年の家のような、公的空間で行われている麻雀賭博は、低額であったとしても老人福祉を「健康的に」発展させるためには排除しなければならないものであると考えられる[11]。

本稿は、「賭」という用語で社会の言説によって「汚名を着せられた」個人が、それに向き合う中で如何なる「正の賭博」、すなわちプラスのイメージを創出するかという過程に注目する。そのため、低額のギャンブル行為であっても「玩」のような社会的批判を逸らした用語ではなく、「賭博」として扱う。既存の研究の概念を引き継ぎながら、「玩」を「社会性をもった賭博」または「正の賭博」、「賭」を「問題性をはらんだ賭博」または

7　玩（ワン）とは、娯楽や遊びを指している。

8　賭（ドゥー）とは、金銭でベッティングを指している。

9　Steinmüller の挙げた炸金花、闘地主、麻雀（詳細は後述）、上大人のような遊びにおいて異なる形態や性質の社会的熱が生まれると筆者は考える。なお炸金花（ジャージンフア）とは、3 枚ポーカーのことであり、手持ちカードの組み合わせの役の強さによって勝負が決まる、プレイヤーが独自対戦するゲームである。闘地主（ドウディージュー）とは、「地主」1 人対「農民」2 人のゲームであり、先に手札を全部出した側が勝つ、1 対 2 のゲームである。上大人（シャンダーレン）とは、麻雀と似た 4 人ゲームであり、孔子の教えに関する啓蒙用の詩句が札に書かれ、特定の文（役）になった人が勝つ、対抗と協力が共存するゲームである。

10　本稿では先に日本の事例を挙げたが、現代中国の場合は遊びの現象学などというより、伝統的な「遊芸」に関する図鑑的紹介が多く、歴史学のアプローチがメインとなっている。また、「遊芸」の紹介の中でも賭博の要素に言及せず、伝承性と歴史性を強調するなど、ナショナリズムの形成が「遊芸」研究の特徴であるとみられる［王 2010; 李 2014］。さらに、賭博史に関する研究もあったが、中国に焦点を当てたものではなく、世界の賭博史を網羅的に紹介したものだった。考察を深く行っておらず、あくまで「羅列的」であった［朱 2017］。総じて言えば、現代中国の研究は遊びと賭博を分離させているように筆者は考える。

11　本稿での「私的空間」と「公的空間」は、政府の資金によって作られた空間であるかどうかという意味合いも含まれている。

「負の賭博」、に置き換えるのである[12]。既存の研究は「問題性をはらんだ賭博」をもっぱらの対象とし、「社会性をもった賭博」に関する考察が少ない。本稿は、「社会性をもった賭博」であるX社区星光老年の家の麻雀賭博の実践を記述し、社会的言説に覆われて不可視となっている利用者たちの麻雀賭博をミクロに描き出す試みである。

本稿の構成は以下の通りである。本章では星光老年の家という「福祉的雀荘」が負わされている「負の表象」について問題提起し、先行研究である遊び論と中国麻雀についての研究を検討した。第2章では、調査地概要を紹介する。第3章では、利用者の一部の家庭状況を紹介し、彼らの語りから、X社区星光老年の家の利用者とその関係者にとって、麻雀賭博がどのような意味を持っているかという、麻雀賭博のコンテキストを述べる。さらに、第4章では、X社区星光老年の家での麻雀賭博の実践を具体的に紹介する。そこではかれらが麻雀賭博を選んだ理由や麻雀自体のルールを自分たちの嗜好や親密性に応じて変更を加えつつ、日々を楽しむゲームとしての実践を記述する。最後の第5章では、X社区星光老年の家の利用者の麻雀賭博の全体的状況を分析した上で、本稿で検討する「正の賭博」を通して社会的熱の生成というものが、「負の賭博」という社会的言説に対してどのような可能性を持つか検討する。

2　調査地概要

広州市は中国広東省の省都[13]であり、中国で「北上広深」とよく言われているように、北京と上海に次ぐ大都市である。中国の南部にある広東省の中心地に位置し、香港とマカオから高速鉄道で2時間ほどに接している（図1参照）。総面積は7434.4㎢（市区:3718.8㎢）であり、総人口は1350.11万人[14]（2016年）[15]である。平均寿命は81.72歳（2015年末）[16]である（中国2015年末の平均寿命は76.34歳である）。

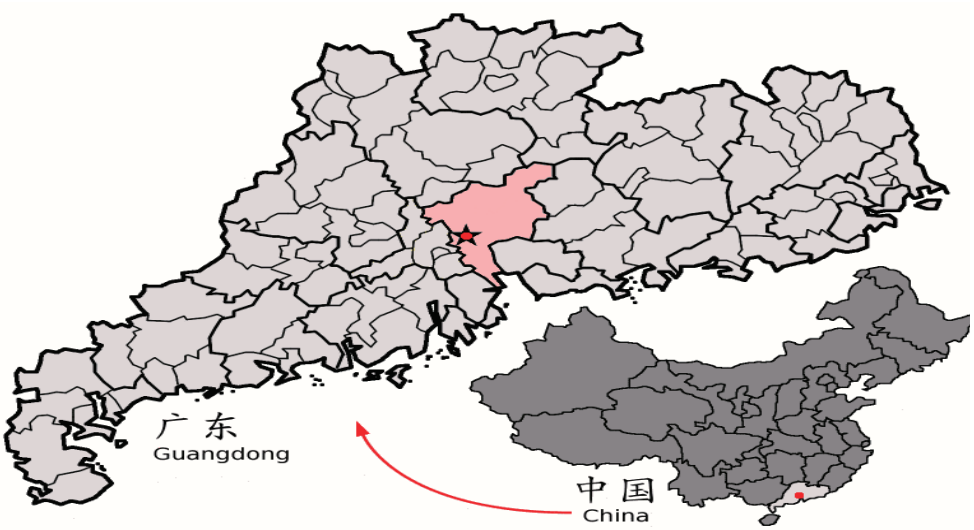

図1　広州市の位置（ピンク色）[17]

また、広州市の 2016 年の平均所得[18]は都市部が 50940 元／年[19]に対し、農村部が 21449 元 / 年である。これに対して、広州市の 2017 年の平均養老金（年金）は 36228 元／年[20]である。

広州市中心部の市区は天河区、荔湾区、越秀区、海珠区によって構成されており、さらに市区の中心部は珠江によって南北に分かれ、広州人は、北の方の天河区、越秀区と荔湾区の一部を「河北（ホーバウッ）」、南側の荔湾区の一部と海珠区を「河南（ホーナン）」と呼ぶ（図 2 参照）。

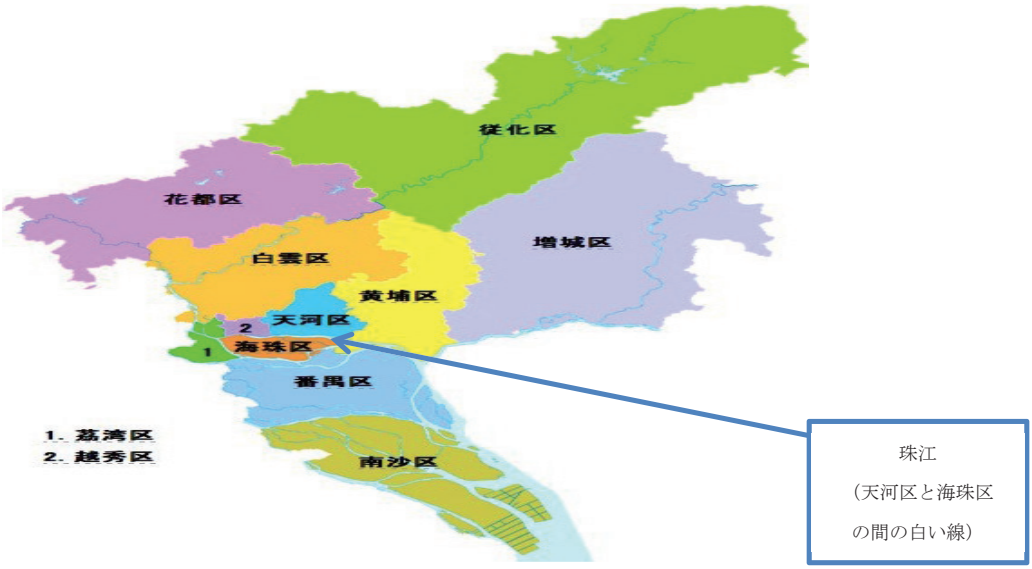

図 2　広州市の行政区画[21]

荔湾区と越秀区は、清の時代の鎖国政策下で、唯一の対外貿易の通商港である十三行（サウッサンホオン）があったため、商業地として賑わった。それに伴い、粤劇（ユェケェ）や飲茶（ヤムチャ）、騎楼（ケエラウ）文化が市街の荔湾区および越秀区において盛んになった。一方、天河区と海珠区は畑であったため、長年経済発展の見られなかった地域である。文化大革命の時期には、荔湾区と越秀区のエリートが

12　本稿では、「負の賭博」と「正の賭博」という用語を使用しているが、価値判断を下す意味は含んでおらず、社会の風潮における負の表象と関連してこのような用語を使っている。また、この言い換えは「社会性をもった賭博」（social gambling）と「問題性をはらんだ賭博」（problem gambling）という Steinmüller の概念を引き継ぐものである［Steinmüller 2011:268］。
13　日本の県庁所在地のように、省都は省という行政区画における省政府の所在地という意味である。
14　その中で、戸籍人口（広州市の戸籍を持っている人の総数）は 870.49 万人である。
15　2017 年広州市統計年鑑参照。
16　広州市衛生和計画生育委員会 HP 参照。中華人民共和国国家統計局 HP 参照。
17　Wikipedia「広州市」項目参照。
18　注 15 参照。
19　中国の通貨は「元」である。1 元は約 16.39 円である（2018 年 12 月現在）。筆者が調査を行った時点では、調査地の物価は、バス料金が 2 元であり、タクシーの初乗りが 10 元であり、500ml のペットボトルが 4 ～ 5 元であり、平均的な夕食 1 人当たりの価格が 25 ～ 35 元であった。
20　広州市人力資源和社会保障局 HP 参照。
21　Weblio 辞書「広州市行政区画」参照。

海珠区に派遣されていた。それゆえ、中年以上の広州人には、河北は繁華街で、河南は貧乏な地域であるというイメージが強く残っている。

改革開放政策実施後は、河南の天河区も現代的な商業地として発展を遂げ、珠江新城や天河城など、高級感をたたえる CBD（Central Business District）として発展を遂げ、海珠区は琶洲会館で中国輸入出商品交易会（The China Import and Export Fair）、通称広交会（Canton fair）が年に一度行われるようになって、活気のある町に変化した。このように、経済発展や交通手段の変化は広州を一変させたものの、広州人の誇り、あるいは広州人の基層とも言える伝統文化は、荔湾区と越秀区にこそ存在するという考えが中高年に広く共有されており、河南の人々の河北への憧れは、今なお残っている。

本研究の調査地である S 街道は河南の海珠区にあり（図 3 参照）、一般に「老人の街」と呼ばれているところである。S 街道は統計上 60 歳以上の居住者の割合が高く（表 1 参照）、白髪、皺だらけの老人がそこかしこに見られる。

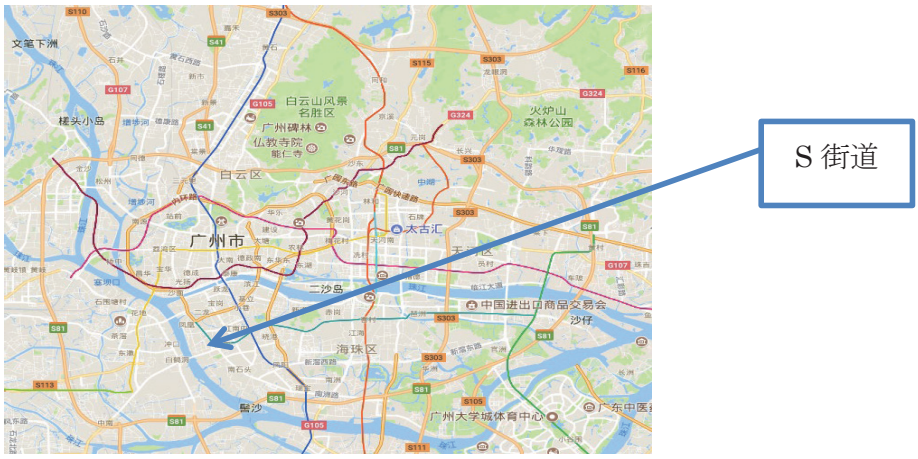

図 3　S 街道の位置 [22]

S 街道には広州市で最も安い市場と言われる西華市場（サイウァースィーツォン）があり、その近くには暁港公園（ヒュウゴォングォンユウン）、また、江南西商店街（ゴォンナンサイ）の茶楼が軒を連ねている。バス停 2、3 個分の範囲に複数の病院があり、老人の生活には便利なところである。また近年、新たな線路「広仏線」[23] が引かれ、S 街道に駅が完成し、交通がより便利になった。S 街道には工業大道という道があり、広州市の重工業発祥の地と呼ばれている。現在では重工業はほとんど移転したが、重工業に従事する人々の宿舎は、依然として S 街道に残っている。

本稿は、2016 年 9 月から 2017 年 2 月までの約 6 ヶ月の、広州市 X 社区 [24] 星光老年の

22　GoogleMap 参照。
23　広州市と仏山市を連結する地下鉄の線路。2015 年に運営開始。
24　社区とは、もともとは英語の「コミュニティ」の中国語訳であり、社会学上の学術用語であったが、近年では中華人民共和国における都市部の基礎的な行政区画の単位を指す語として用いられる。中華人民共和国政府（民政部）の定義によれば、「社区」とは、一定の地域に住む人々によって構成され、改革を通じて規模を調整した居民委員会の管轄区、のこととされている［伊藤 2011:41］。

家における、利用者の麻雀賭博に注目したフィールドワークに基づくものである。X社区星光老年の家はS街道のJ団地の中にある。S街道は「老人の街」と呼ばれているところであり、高齢者住民の割合が以下のように広州市平均の2倍以上である。

表1　S街道の人口概要（2010年）[25]

	総人口（人）	60歳以上（人）	高齢者（60歳以上）比率
広州市	12701948	1237185	9．74%
海珠区	1558663	197206	12．65%
S街道	67322	13180	19．58%

J団地は住民カードが必要なゲーテッド・コミュニティであるが、警備員に声をかけることで基本的に誰でも入れる状態になっている。そのためか、X社区星光老年の家の利用者の中には、X社区に住んでいない人も複数人いる。X社区星光老年の家の設立期については、現管理人も2年前に新しく引き継いだ人であり詳しくなく、不明であるという。また、X社区の管理機関である居民委員会でも記録が残っていないようである。X社区星光老年の家の看板には、利用時間は9:30～16:30と書いてあるが、X社区星光老年の家の管理人がその鍵を管理しているため、管理人の都合や利用者の用事次第で利用時間が前後することもある。X社区星光老年の家は全国各地の星光老年の家と同様に、図書館や室内運動設備という機能が付いていたものの、管理費や修繕費がないことから放置され、誰も利用していない状態である（図4参照）。

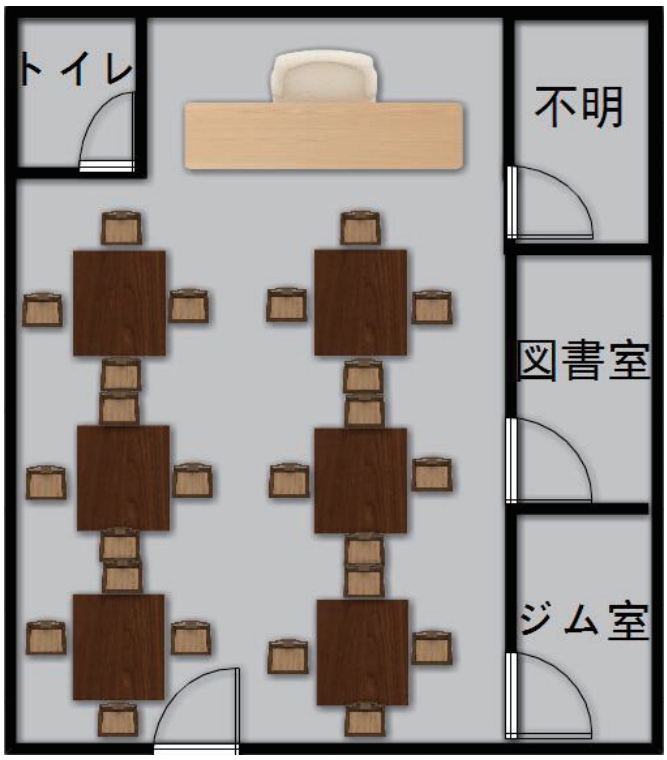

図4　X社区星光老年の家の間取り図（筆者作成）

今なお使われている機能は麻雀のみである。麻雀卓が6卓あり、管理人用の長いテーブルが奥に1脚ある。もうひとつの部屋は常に鍵がかかって

25　第六回中国広州市人口センサス参照、筆者作成。

いる状態にあり、管理人もその部屋については何も知らない。また、X社区星光老年の家には暖房がなく、冬の寒さを利用者たちは厚着で耐えている。エアコンがあるものの資金不足のため壊れたまま放置されている。そのため、夏はドアを開けっぱなしの状態にして扇風機を使い、活動を行っている。

X社区星光老年の家の利用は、昔は無料であったものの、運営資金が足りなくなったために利用料金を徴収している。1時間の利用につき、1卓4元、つまり1人1元という利用料金である。資金不足ではあるが、本来福祉政策による施設であることもあり、料金は低めに設定されている[26]。また、星光老年の家では、利用者たち全てが同じホール内で麻雀をする点で他の雀荘と異なる[27]。

前述したように、X社区星光老年の家の壁には「賭博禁止」という札がかかっているが、利用者は低額の賭け麻雀を日常的に行っている。日によってレートが変わるが、主に0．5〜1元／チップ[28]である[29]。利用者は毎日、自己都合によって来るか来ないかを決めるため、遊戯の構成者の流動性が高い空間である。中国では近年、共働きが増えており、特に女性の労働市場の進出によって、子供の世話は「親－子」から、「祖父母－孫」に変わりつつある。そのため、利用者は、学校がある時期の方がやや多くなる。一方、孫が家にいる夏休みと冬休みには、その世話をすることになるために利用者が減る。学期中でも、休日は平日より人が少ない。

特に利用年齢に制限はないが、上は70代の利用者がいる一方、40代後半から60代の利用者が圧倒的に多い[30]。利用者たちは、X社区星光老年の家で麻雀をすることでつながっているが、それ以外にも時々飲茶やカラオケ、山登りに一緒に行ったりしていることから、星光老年の家という空間外にもコミュニティが延長され、活動が展開されている。星光老年の家の麻雀賭博は、前述のように社会的言説によって批判されている。次章ではまず個人の語りに注目する。

3　利用者が置かれる麻雀賭博の個人的言説

星光老年の家の麻雀賭博は、前述のように、学術研究や新聞記事による負の表象によって「老人を堕落させる存在」と語られることが多い。本章は、そうした批判をよりミクロな視点から考えるために、利用者とその周囲にいる人々の語りから麻雀賭博について考察する。本章では、星光老年の家の利用者、かれらの家族、X社区星光老年の家の近くに住む老人たちという3つの属性に分類し、事例を挙げたい。

26　広州市にある雀荘の利用料金は、立地条件によって異なるがおよそ1時間1卓につき15元以上である。また、日本の雀荘と違い、利用料金は人単位で発生せず、卓単位で発生する。
27　日本の雀荘のホール式経営と違い、中国の雀荘は個室の場合がほとんどである。
28　チップ（chip）とは、アメリカのポーカーチップのことであり、麻雀における点数計算用の道具である。日本麻雀における「点棒」に相当するものである。
29　外の雀荘や友人との付き合いの麻雀になると、5または10元／チップというレートが主流である。
30　X社区星光老年の家では、男性より女性の利用者が多い傾向があるが、他の星光老年の家では異なる場合もある。

まずは、利用者のひとり慧萍（ウァイペン）（仮名、以下登場人物はすべて仮名）の事情である。慧萍は 55 歳の女性であり、元夫から DV を受け、耐えきれずに離婚した。体に傷跡が残っているため、高温の夏でも長袖を着て傷跡を隠している。29 歳の息子がいるが就職しておらず、家にひきこもって終日ゲームばかりしている。慧萍は年金をもらっているが、具体的な額は不明である。これに加え、元夫から毎月養育費をもらっているため、息子と 2 人で節約しながらなんとか生活できているという。慧萍と息子はあまり会話しない。慧萍は、星光老年の家に来て人との交流の機会を作る。以下は、8 月 14 日にインフォーマントの綺蓉 (イーヨン) が筆者に就職の話を持ち出した際に、慧萍が会話に加わってきたときの事例である。

【事例 1: 家にいるのはもう辛くて（2017 年 8 月 14 日）】
綺蓉 : 卒業したら向こう（日本）で就職するの？　絶対こっちに帰った方がいいよ！
筆者 : そうですね。今はまだ考え中です。
慧萍 : いいなあ。贅沢な悩みよ。うちの息子は 1 日中ゲームばかりやっていて、就職なんか全然考えていないよ。これからどうすればいいか全然わからなくて……。
筆者 : 息子さんはゲームがとても好きなんですか？それを生かしてゲーム実況者をやってみたらどうですか。家にいてもできることですよ。
慧萍 : ダメよ。うちの息子は全然口をきかないよ。コミュニケーション能力がゼロよ。しかもゲーム実況者なんて仕事と言える？そんなの全然不安定じゃない！若者はそういうのが好きなの？
綺蓉 : 確かに普通に働いた方がいいよね。
慧萍 : はあ。どう説得して就職させたらいいかわからなくて、毎日進展がなくてわたしも悩まずにいられないよ。家にいるのはもう辛くて。何を言っても聞いてくれそうにないし、家にいても気まずいだけだから。ここに来ると楽しいよね。毎日遊んで、笑って、嫌なことも忘れられそうな気がするわ。

事例 1 では、慧萍が息子との関係がうまくいかず、自分が家という空間にいること自体を苦しく思っていることがわかる。「家族とうまくいかない」自分と向き合うことを避け、星光老年の家という空間に逃げ込み、「遊び」に耽けることによって息子との関係から目を背けている。ここにいる利用者たちの中には、家庭事情でなにかしらの悩みを抱え、また、一般的な家庭生活の営みができないために、「現実逃避」として遊びを選択している人は多い。以下は、もうひとりの利用者である綺蓉の家族の語りである。

綺蓉（イーヨン）は、夫と死別し、2 人の子供を持つ 69 歳の女性である。娘は嫁に出ており、現在は息子夫婦と孫娘と同居している。昔は専業主婦で、夫は有名な粤劇（広東オペラ）の演奏者のひとりであり、その収入で生活していた。しかし、夫が肺がんで亡くなってしまう。綺蓉は夫の話をするたびに泣き崩れそうになる。夫の影響で粤劇が趣味であり、現在でも粤劇サークルに参加している。年金は月に 2600 元と高額である。また息子の健存（ギンツゥン）がテレビ局で働いており、比較的裕福である。綺蓉は世話ごとに熱心であり、家事全般は息

子の嫁の瑛絵（イェンウィ）がやってくれているが、綺蓉は細かいところまで行き届いていないと言い、後で自分が家事をやり直すことが多い。そのため、過労による病気を頻発し、高血圧や肺炎などで入院したことが数回ある。幾度となく医者に休むように注意されたが、家では黙っていられず、ついつい家事をやり始めるくせがある。偶然にもＸ社区星光老年の家を見つけ、麻雀好きな綺蓉はそこに通うことで、家事の量を減らし始めた。

【事例 2: 綺蓉とその家族（2017 年 2 月 12 日）】
筆者が午後 4 時に綺蓉の家を訪れると、彼女は食器を洗っている。綺蓉の息子、健存がパソコンで動画を見ている。健存の嫁、瑛絵はソファに座ってテレビを見ている。綺蓉の孫娘、思恵（シーウェ）はノートパソコンでオンラインゲームをしている。筆者は最初、健存と瑛絵に不審がられたが、綺蓉に渡し物があると説明し、思恵とゲームで遊び、少し雰囲気が緩和される。30 分が経過し、綺蓉が筆者に夕食を食べて帰らないかと誘ってくれ、市場へ出かけた。ここで綺蓉の家族との会話が始まる。

筆者 : 綺蓉さんが平日によく星光老年の家に来ていますが、土日は家で何をされていますか。
健存 : 世話を焼いてきてうるさいぐらいだよ、土日もあそこに行ってくれればいいのに。
思恵 : 平日の朝もうるさいよ。学校の学業でただでさえ疲れているのに、朝にあいつが早起きしすぎていつも何か探しているようでうるさくて（*嘈喧巴閉*（ツォオユィンバーバイ））目が覚めてしまうんだよ[31]。
筆者 : 綺蓉さんはお節介ですよね。
健存 : むしろ面倒くさいぐらいだ。家にいてもいつもいろんなことを注意してきたりしてさ。粤劇を聞く時もイヤホンを使わずに聞いているから耐えられない。
瑛絵 : だからあんなところ（星光老年の家）があって助かるわ。あそこに住んでもらいたいぐらいだわ。
健存 : ちょっと！知らない人に言い過ぎだ。
瑛絵 : いや本当のことを言っているだけよ。ここが汚い！とか早く寝なさい！とかいちいちうるさい。

夕食を食べる時も、綺蓉と家族の間にはあまり言葉が交わされず、Ｘ社区星光老年の家にいるおしゃべり好きな綺蓉とはまるで別人のように思えた。また、綺蓉は手足が時々痛いと訴える。これは家事をやり過ぎた結果のようである。

事例 2 から、綺蓉は家族との関係で悩んでおり、家にいる時は声をかけても無視されたりうるさく感じられたりすることが多く、うまく交流できない、とＸ社区星光老年の家

31 健存と瑛絵は部屋を共用しており、綺蓉は思恵と別の部屋を使っている。

でいつも言っていたことが如実に見て取れた。家族に注意する綺蓉が、逆に家族の反感を買ってしまい、家族から星光老年の家に「追放される」構図になっている。綺蓉の家族である健存、瑛絵、思恵は綺蓉の存在をうるさく感じ、まるで星光老年の家に「島流し」したいかのようである。しかし、綺蓉にとっては、そこで新たな友達ができ、家族と違い自分の相手をしてくれるような、同年代の利用者との交流ができることは最大の喜びである。このように、綺蓉の家族は星光老年の家を「排除の場」としてとらえ、綺蓉を遊びの空間に放置することによって衝突が緩和されているのである。

一口に「老人」と言っても、かれらが星光老年の家の遊びが悩みからの救済措置であると考えているとは限らない。もっとも、第 1 章で述べた既存の研究や新聞記事によれば、星光老年の家の老人たちの間での認知度は非常に低い。「集まる場」が欲しい老人たちが多く存在しても、その「集まる場」にうってつけの星光老年の家が認知されていない点は問題である。さらに、星光老年の家を知っている人であっても、「負の表象」に従いその存在自体を批判する老人もいる。以下、X 社区星光老年の家の近くにおける 2 人の老人の語りを紹介する。

X 社区の出入り口からすぐの広場でも、孫を連れて散歩したり、人と話したりしている「老人」がよく見かけられる。

【事例 3: 星光老年の家にいること（2016 年 9 月 12 日午後 4 時頃)】

筆者 : こんにちは。ここで何をされていますか。

老人 A: さっきまで飲茶していて、今ちょっと雑談してから市場に行くところだよ。

筆者 : ここは気持ちがいいですね、広いですし。ところでそこの社区内にある星光老年の家はご存知ですか。

老人 A: 星光老年の家？　何だいそれは？

老人 B: ほら、あれさ、飲茶の時にちょっと話していた、麻雀を打っている人たちのところだよ。

老人 A: ああ、思い出した。あれそんな名前を持っていたんだ。

筆者 : そこに行かれたことはないですか。

老人 A: 行くわけがないでしょう。あんなの、ただの*老人堆*（老人の溜まり場）じゃない。

老人 B: 私は麻雀ができないから行ったことがないけどね。でもなんかあそこ楽しそうじゃない？　うわさによると賭けをやっているようだけどね。

老人 A: あそこは*爛賭二*（病的ギャンブラー）だらけでしょう？なんであんなものを建てたのかな？　党は何を考えているのでしょう。

筆者 : 普段何をされていますか。

老人 A: 朝起きて、飲茶して、市場に行って家に帰って、お昼を食べて昼寝して、そして晩御飯を食べて、家族でテレビを見て寝るかな。

老人 B: 私も同じ感じかな。でも正直に言えば、もうちょっと同年代の人と雑談したいなあ（*想多啲人傾下計*）。

事例 3 では、老人の間での星光老年の家の認知度の低さを垣間見ることができる。また、「家庭的に充実」した生活を送っている 2 人の老人が、賭博は負の実践であると考え、麻雀賭博を軽蔑視し、利用者たちは「病的ギャンブラー」に違いないと思い込んでいる。しかし同時に、老人 B からは、雑談の相手が欲しい様子も伺うことができる。星光老年の家に行ってみたい気持ちはあるが、麻雀のルールがわからない上、賭博という負の実践から身を引くアンビバレントな感情が見られる。

以上、X 社区星光老年の家の利用者および、その利用者をめぐる人々の語りの事例を考察した。利用者自身は、家庭事情や悩みから解放されたいという願望に駆られ、星光老年の家の麻雀賭博に自らを投じ、家庭空間と異なる「遊び空間」に入り込んでいる。一方、利用者の家族にとっては、麻雀賭博自体への評価は両極に分かれているものの、家庭における不和や矛盾が一時的に解決、または緩和されることになる。星光老年の家の外部にいる老人たちにとって、星光老年の家は麻雀賭博を伴うため遠ざけるべき空間として認識している者がいる一方、同世代の友達を作りたい気持ちから興味はあるというアンビバレントな感情が見られた。それぞれのコンテキストにおいて、麻雀賭博が異なる様相を呈す。次章では、星光老年の家の麻雀賭博を具体的に紹介する。

4　星光老年の家における麻雀賭博

本章では、星光老年の家が多くの機能を有したにもかかわらず、麻雀のみが継続されている理由について考察する。その一例として、X 社区星光老年の家の具体的な麻雀賭博の実践を、3 点に分けて描く。

X 社区星光老年の家では、正式な雀荘や一部の星光老年の家に見られる全自動麻雀卓（以下「自動卓」と略する）と異なり、古い手積み式麻雀卓（以下「手積み卓」と略する」が使われている。第一に、その手積み卓や麻雀賭博における身体接触による親密性の生成について紹介する。第二に、X 社区星光老年の家では、一般的な広東麻雀のルールと異なり、独自のルール変更が見られる。利用者がそのように変更した理由や、それが利用者たちにどのような意味を持っているかについて述べる。第三に、X 社区星光老年の家における麻雀賭博の特徴とも言える、勝敗決定後の金銭の贈与、分配について記述する。麻雀賭博と贈与や分配がどのような関係性を持つか、また、利用者たちが「賭博的熱狂」から一歩引いたところから、賭博がもつ負の要素をプラスの方向に転じていく実践を行っている様子を明らかにする。

4-1　身体接触による親密性の生成

広州の都市部において自動卓は広域に普及している。雀荘はもちろん、一部の星光老年の家でも自動卓を建設当時から導入しているようである[32]。若者や親戚間、ビジネスの付き合いなどでは自動卓が使われる場合は多く、効率性や利便性の追求の現れであるとも言

32　しかしながら、後年資金不足のため、自動卓を売り手積み卓に変えた星光老年の家も多い。

われている。X 社区星光老年の家の近くにも自動卓の雀荘が数多くあるものの、利用者たちには、自動卓を使わない傾向がある。その理由としては、自動卓の使用代が比較的高いという経済的理由から自動卓を用いない場合もあるが、利用者にとって自動卓より手積み卓のほうがより親密性が生まれやすい、とする意見もある。以下はその語りの一例を紹介する。

【事例 4: 手積み卓にこだわる理由（2017 年 2 月 10 日）】
曜海(イウホイ) : 綺蓉さん、最近戴喜(ダイヘイ)さんがあまり来ていないようだね。どうした？
綺蓉 : 最近天気が暖かくなったり寒くなったりしているよね。寒暖の差が急だからか、戴喜さんが最近は足だけではなく、手も痛くなってきていて、あまり動かさない方がいいからって来ていないね。
筆者 : そうですか。お大事に、とお伝えください。
曜海 : でもそうなら戴喜さんの家からだともう一軒近くに星光老年の家があって、そこは自動卓らしいし、そこに行けばいいんじゃない？
温苞(ウェンパオ) : そこ、ちょっと高くなるんじゃないの？
綺蓉 : それもそうだけど、場所代とか抜きにしても、私たちはこちらの手積み卓の方が好きだわ。
筆者 : どうしてですか。自動卓の方が疲れないですよね。
綺蓉 : 手で牌を混ぜる時に、手と手が不意に触れ合うことが自動卓になったらなくなるのよ。それに昔から手積み卓でやって来たからこっちの方が親しみやすいね。
曜海 : ああ、昔あったね。男性と女性が麻雀を打っている時に手が触れ合うことが多くなるにつれて 2 人の関係が親密になったとかいう話。不倫とかもあったよね。
綺蓉 : そうよ。だから昔、私たちはとても外で麻雀を打つわけにはいかなかったわ。特に男性とはね。昔お姉さんとおばさんと近所の女性たちでよく家で打っていたわ。女性が外で他の男性と打ってしまうと女性失格やら鶏婆(ガイポー)（売春婦）やら言われてしまったものよね。
曜海 : その代わりに男性がよく村のちょっとした広いところで打っていたね。時代も変わってきたね。今の若者はどんなメンツでも大丈夫でしょう？まあ、男性 3 人と女性ひとりだとちょっと気まずいかな？

事例 4 では、手で牌を混ぜたり牌を取ったりするとき時の偶然の身体接触によって、親密性が喚起されている。手で牌を混ぜるや牌を取るとき時の不意の触れ合いが、プレイヤー間に親密性を生む。麻雀は囲碁、チェス、トランプなどと同じく戦略的ゲームでありながら、より身体接触が多い。

さらに、4 人のプレイヤーが同時に牌を混ぜる時、上家[33] と下家[34] の手が触れ合うこと

33 上家（カミチャ）とは、自分の位置から見て左手に座るプレイヤーのことである。
34 下家（シモチャ）とは、自分の位置から見て右手に座るプレイヤーのことである。

が比較的に多いため、現在では男性と女性が2人ずついる場合、同性の人が対面[35]に座ることが多く見られる。利用者の語りからは、麻雀によるジェンダーの表出も見られた。親密性の生成が認識されているがゆえに、男女間でそれを防ぐために同性と麻雀で遊ぶことが一般的であった。しかし、現在の利用者たちにとって、加齢に伴いジェンダー意識が弱くなることと、時代の変化によって異性と遊ぶことに対する抵抗感の低下とが相まって、ゲームのプレイヤー構成規範が緩くなってきている。曜海の、若者だとプレイヤーの性別構成が同質か2対2ではないと同卓することが気まずいだろうという指摘から、麻雀における親密性の生成が若年層にとっては依然として有効だと見られていることがわかる。

しかし、星光老年の家でも、友達以上という「一線を超えた」親密性の関係が生成されないわけではない。以下はその一例である。

【事例5: 下心はやめなさい（2017年7月27日、7月28日）】

師峰（シーフォン）は今年64歳で、妻と離婚し息子と同居している独身男性である。師峰は筆者を含め、男性利用者と話すことは少ない。トークが面白いと評判で、女性利用者とよく話している。年金は月に2600元もらっているが、賭博の技術、運が良いため、マカオに月に1、2回行き、カジノでかなり稼いでいるようである。「大金を狙うなら勿論マカオに行く、ここは賭博のための場所ではない」と言う。

温苞は今年62歳で、夫と離婚しており、息子は結婚し、現在ひとり暮らしである。温苞は、商売をやってうまくいかなかった過去があり、そのためかお金に関してはケチな面があると言われる人である。60代ではあるが比較的おしゃれで、いつもパーマをかけ、イヤリングを付けている。年金の額は不明だが、ひとり暮らしはやっていける金額のようである。

この2人の関係は、綺蓉によると利用者に「怪しく」思われているという。師峰はX社区外に住んでいるにもかかわらず、朝、温苞と一緒に星光老年の家に来たり、挙句には夜に温苞と一緒にマンションに入ったところを他の利用者がたまたま見かけたこともあるようである。この2人は、同卓することが相対的に多いわけでもなく、同卓したとしても両方ともが大勝ちする、などというわけでもないので、利用者たちの多くは2人の関係を察しながら、見て見ぬ振りをするのである。

7月27日に師峰、慶春（ヘインツォン）、阿明（アーメン）と同卓していた時（温苞は来ていない）、牌を混ぜながら師峰が故意に慶春の手を撫でるところを筆者と阿明は見た。慶春は師峰の手を弾き飛ばしたが、師峰はやめず何度も繰り返した。慶春が怒り、師峰に「わたしは温苞のような適当な女じゃないから、下心はやめなさい！」と怒鳴った。慶春は、元々それほど星光老年の家を利用していなかったこともあり、その後、全く来なくなった。

35 対面（トイメン）とは、自分の位置から見て向かいに座るプレイヤーのことである。

綺蓉はこの話を聞いて、師峰に「ここは*広場舞*[36]のようなところではないから、そのような行動は控えてくださいね」と忠告した。

事例5は、師峰が慶春に故意に触れることによって利用者の関係性が破綻した出来事である。師峰は、X社区星光老年の家を利用している時、すすんで他の女性と同卓する傾向がある。綺蓉は、師峰がいない時に時々師峰のことを批判し、星光老年の家の麻雀は友達作りのための場所であり、*夕陽紅*[37]のためのところではないと主張していた。

麻雀は囲碁、象棋（中国チェス）、トランプといった他の遊び道具を用いるゲームより身体接触が多いため、麻雀賭博におけるプレイヤー間の不意または故意の身体接触は、親密性を生成する。比較的親密な関係にある利用者たちは同卓する傾向が高いが、ジェンダーの違いに関しては互いに慎重にふるまう場合もある。

次節では、麻雀におけるルール変更性について述べる。

4-2　利用者によるルール変更

囲碁や象棋といった遊びは、プレイヤー自身に要求される能力が麻雀より高く、囲碁における碁石の取り方や、象棋における駒の動き方が変更される場合、遊びそのものが成立しなくなる。それに対し、麻雀は囲碁や象棋より普及しているほか、プレイヤーへの能力の要求は囲碁や象棋ほどではない。麻雀の上がり方自体は変更不能であるが、ルールの可変性が非常に高く、ルールの一部が変更されても遊びの要素そのものは崩れない[38]。そのため、中国では地域ごとにルールを持っていると言われているほど、ローカルルールが非常に多い。広東麻雀もひとつのローカルルールとして、広東人の間で遊ばれている。しかし、X社区星光老年の家では、広東麻雀のルールをさらに簡略化し、利用者に適するルールに変更していると見られる。

36 広場舞とは、中国の中高年女性の間で、楽しみながら健康づくりができるとして人気を集める活動である。毎日のように中高年女性が集まり、各地の広場で踊るという大ブームになっている。振り付けや音楽は基本的に自由である。規制が出ているにもかかわらず、中国の中高年女性は依然として自分の好きなように踊る（「中国政府ｖｓおばちゃん1億人、大人気『広場ダンス』に規制の網」 産経ニュース参照）。

37 ここの綺蓉の話は、2016年11月30日のニュースに基づく発言である。北京にある広場舞コミュニティで52歳の男性が広場舞を通じて他の中高年女性と知り合い、そのコミュニティで50人以上の女性と性行為をし、その中で十数人がエイズに感染したというニュースである（「大叔以跳広場舞方式結識性伴侶 交往50多人染艾滋」網易新聞参照）。

38 中老年の人が新たな恋を始めるということをさす広州の隠語。

39 麻雀（マージャン）（広東語：マーッズェ）とは、中国を起源とした4人で遊ぶテーブルゲームである。一般的なルールとしては、136枚の牌（字牌28枚、萬子、筒子、索子各36枚）から各プレイヤーは13枚の牌を手牌として対戦相手に見えないようにして目前に配置し、順に山から牌を1枚取っては1枚捨てる行為を繰り返す。最終的に手牌13枚とアガリ（広東語：食胡）牌1枚の合計14枚をn*AAA+m*ABC+DD（n、mが0でも可）という定められた形に揃えることを目指す。アガリの形の組み合わせ（役）に応じて飜数（役の強さを表すもの）が異なり、点棒（チップ）のやりとりが行われ、最終的に最も多くの得点を保持していた者を勝者とする。この中で、萬子・筒子・索子はそれぞれ一から九までの9種、字牌はさらに三元牌と四風牌に分かれ三元牌は白發中の3種、四風牌は東南西北の4種である。これら34種がそれぞれ4枚ずつ、計136枚である。

X社区星光老年の家では、チー[39]がなくポン[40]とカン[41]のみ、上がる時もロン[42]が削除され、ツモ[43]のみ残っている。上がる時に役の強さや飜数[44]もなく、上がる形になるにはツモしか方法がなく、ツモったら他の3人からそれぞれチップ2枚もらえる。例外的にツモ以外に上がる方法として、槍槓[45]という唯一の役がある。

また、一局のゲームにおいて「勝つ」こととは何を指すのかが曖昧であるという特徴がある。チップをもらえるのはツモ以外では、カンする時である。最終的にツモったとしても、その局でカンされた回数が多ければ、この局の最終収支はマイナスになってしまう[46]。これによって、上がったプレイヤーが常に勝者であるという一般的な麻雀と異なる様相を呈する。このほかにも、X社区星光老年の家では独自に麻雀の規則を変更している[47]。以下、ルール変更をまとめた表を示す。

表2　日本麻雀と広東麻雀、X社区星光老年の家のルールの違い（筆者作成）

	日本麻雀	広東麻雀	X社区星光老年の家
プレイ行為	ポン、チー、カン	ポン、チー、カン	ポン、カン
上がる形式	役必須	平胡（ペンウー）（平和、混一色、清一色、役満など） 鶏胡（ガイウー）（平胡以外）	役なし（槍槓以外） 上がる基本的な形になれば上がれる
上がる行為	ツモ、ロン	ツモ（鶏胡） ツモ、ロン（平胡）	ツモ

39 チーとは、上家（注33参照）が捨てた牌を使って連続する3枚の牌（三萬、四萬、五萬など）を作る拾い方である。
40 ポンとは、同じ牌が2枚あるとき、他のプレーヤーが投げた牌を拾って3枚にすることである。
41 カンとは、手持ちにすでに3枚の同じ牌がある時に4枚目を見た場合（山から取る、他のプレイヤーが捨てる）、4枚の牌を作ることである。明槓（ミンカン）は、大明槓と加槓の総称である。
大明槓（ダイミンカン）とは、手牌の中に同種の牌3枚が存在し、その4枚目の牌を他のプレイヤーが捨てた場合に、その牌を取得して槓子（カンズ）（同種の牌4枚）とする行為である。
加槓（カカン）とは、ポンした3枚の牌に、自分で引いたその牌を槓子にする行為である。
暗槓（アンカン）とは、手牌の中に同種の牌が4枚ある場合に、それを槓子とする行為である。
42 ロンとは、他のプレイヤーが捨てた牌で上がることである。
43 ツモとは、自分で引いた牌で上がることである。
44 注38参照。
45 槍槓（チャンカン）とは、他のプレイヤーが加槓を宣言した際、その牌が自らのアガリ牌であればアガリを宣言できるというものである。
46 例えば、最終的にツモることによって6枚がもらえたが、明槓1回（3枚）と暗槓2回（4枚）されると、最終的にチップが−1枚という収支になる。
47 また、利用者によっては、当日の相談の上で、字牌（注38参照）を抜くこともある。

上がる点数とプレイヤーからもらえるチップ	役の多さと強さによって決める	鶏胡:他３人から２チップずつ 平胡:他３人から３チップずつ（ツモ） 放銃した人[48]が上がった人に３チップ（ロン）	ツモの場合、他３人から２チップずつ カンの場合、種類によってチップがもらえる[49]
親[50]の意味	上がる時収益が子より多い 子にツモされたら親被り[51]	同右	サイコロを振る以外特に意味なし
集計回数	半荘制[52] 半荘１回ごとに、点数を合計し、ゲーム終了時集計する		特になし １日のゲーム終了時に手持ちのチップで集計する

以上のルール変更により、麻雀が極めて簡略化されたものとなり、技術の要素を最小限に抑え、運の要素が最大限に拡大される。日本麻雀と異なり、役を作ることもなく、半荘制のような点数の競争や強い流動的な対立構造も弱められる。また、大明槓というアクシデント以外[53]に他のプレイヤーに直接的なダメージを与えることを防ぎ、他のプレイヤー

48 放銃とは、捨てた牌が他のプレイヤーのアガリ牌であり、ロンされたことである。
49 暗槓すると他の３人から１人ずつチップ２枚、加槓すると他の３人から１人ずつチップ１枚、大明槓すると捨てた人がカンした人にチップ３枚渡す。
50 ４人のプレイヤーは、それぞれ東家（トンチャ）、南家（ナンチャ）、西家（シャーチャ）、北家（ペーチャ）と呼ばれ、席決めと親決めの手順を通して決まるが、親とは東家（トンチャ）のことである。残り３人のプレイヤーは子と呼ぶ。
51 親かぶりとは、日本麻雀において親番の時に子にツモられたことである。主に、子が高い点数をあがった時に用いられる。ツモの場合、親は子の約２倍を支払うので、点数が高いほど親かぶりのダメージは大きい。
52 半荘（ハンチャン）とは、日本麻雀のゲーム単位のことである。麻雀ゲームを始めてから終わりまでの１回の試合のことであり、前半の東風戦（トンプウセン）と後半の南風戦（ナンプウセン）に分かれる。東風戦と南風戦は１回１回の勝敗を決する最少ゲーム単位である「局」で成り立ち、各４局行われる。つまり、半荘は東１局～東４局、南１局～南４局で合計８局から成り立ち、１回の勝負は局で１回の試合は半荘となるのである。

との関係性を柔軟に調整している。さらに、フリテン[54]というルールもなく、日本麻雀のように牌を川[55]に整列させる規定がないため、川や相手の牌を読む必要が極端に減ってしまい、カン材[56]に注意する以外、上がる形に向かわせる牌効率を考えるのは最大の技術となっている。以下はルール変更について、利用者の語りを紹介する。

【事例 6: こんな歳だからもう頭を使いたくない（2016 年 9 月 7 日）】

X 社区星光老年の家に筆者が調査に入ってから数日、ここでの麻雀ルールに対して退屈さを感じた筆者が、そこのルールの特殊性について利用者に聞いてみた。

筆者 : ちょっと眠くなってきたんですが、ここのルールってみんなが退屈に思ったりしていないんですか。チーはまだしも、ロンまでできないとは。あまり考えなくていいルールですよね。

美蓮（メイリィン）: いや、全然思わないよ。むしろこれじゃないと疲れちゃうね。

暁芳（シウフォン）: そうよ。昔の鶏平胡（ガイペィンウー）ルール[57]だとロンがあるから、すごく嫌だよ。

筆者 : みなさんはロンが嫌いですか。

美蓮 : 嫌いよ。ロンだとグル[58]でプレイしちゃう人がいるから、そういう悪巧みが嫌いよ。ここにはそんなものいらないわ。

筆者 : と言いますと？

暁芳 : 若者なのに頭が冴えないね。ロンだと、グルの人から放銃されても上がらず、特定の相手からアガリ牌を待ち伏せするというトラップよ。そんなの嫌じゃない！

（筆者はフリテンのことが頭に刻み込まれていたため、これについて思いつかなかった）

静珊（ジェンサン）: しかもね、グルだけじゃなくて、グルじゃなくてもロンされるだけで、なんだかすごく狙い撃ちされた気がするからわたしも鶏平胡が嫌いだわ。

筆者 : でもそのかわりに、頭を使って色々な要素も含めて考えることができるところが、麻雀という運と技術の複合ゲームの醍醐味じゃないですか。

静珊 : 何言っているのよ。こんな歳だからもう頭を使いたくないわ。

53 大明槓して嶺上開花の場合も当日の相談によるが、カン材を打った人が全額払い（3+2×3=9 枚）という直撃もあり、大明槓のチップ 3 枚と上がる時のチップ 2 枚の他に他の 2 人のプレイヤーも 2 枚渡すこともある。上がった人はいずれもチップ 9 枚もらえるが、他のプレイヤーの収支状況が変わる。
嶺上開花（リンシャンカイホウ）とは、カンを行い、不足した牌を補充するため牌を引いた際に、引いた牌が自らのアガリ牌であった役のことである。

54 フリテンとは、自分の打った牌が聴牌（テンパイ）のアガリ牌に含まれている場合、他のプレイヤーからロンすることができないことである。
聴牌（テンパイ）とは、アガリに必要な牌が残り 1 枚となった状態のことである。

55 川とは、捨牌を並べる山牌に囲まれた卓上の中央部分の場所のことである。

56 カン材とは、カンの材料となる牌の略称であり、カンする場合の「4 枚目の牌」のことである。

57 日本麻雀の平和と同じ役で「平胡（ペィンウー）」と呼び、他の上がる形は「鶏胡（ガイウー）」と呼ぶ。鶏胡はロンすることができず、平胡のみ他のプレイヤーからロンできるというルールである。

58 グルとは、悪巧みをする仲間のことである。

暁芳 : そうとも。今まで生きてきて頭なんかたくさん使ってきたからね、ここは頭も安らぐ場所だよ。

事例 6 では、利用者が麻雀のルール変更の理由を述べた。ロンがプレイヤー間の不平等性を象徴し、利用者たちの関係性を破壊する。また、利用者は「頭の安らぎの場所」として星光老年の家をとらえているため、麻雀は「頭を使って楽しむ」遊びであってはならず、利用者たちは麻雀の複雑な部分を全て消し、運要素のみ追求する平等性を持つゲームとなるようルール変更を行っている。

しかし、ルール変更を経ても、X 社区星光老年の家の麻雀は完全な運の要素のみのゲームになってはいない。前述したように X 社区星光老年の家の麻雀ルールにおいて、他のプレイヤーを直撃することが大明槓によって達成できる。唯一残っている関係性を破壊するこのルールは、以下の出来事でその危険性を示している。

【事例 7: わざと狙っていたのね（2016 年 9 月 14 日、15 日）】

9 月 14 日、温苞（ウェンパオ）、談淑（タァンスォ）、葉蕊（イゥッスェ）、芸峰（アイフォン）が同卓していた。筆者は隣の卓で座っていたが、突然喧嘩が起きた。

温苞 : 嶺上開花（注 53 参照）！談淑さん、チップ 9 枚いただくよ。
談淑 : は？　わたしが 5 枚で、他の人が 2 枚ずつでしょ？
温苞 : いや、大明槓だから 9 枚全払いよ。
談淑 : そんなの聞いていないわ。始まる前に言ったのか？
温苞 : 言ったよ。ねえ、葉蕊さん、芸峰さん。
葉蕊 : 言っていたよね。その時談淑さんはお手洗いに行っていたのかしら。
談淑 : そんなのずるいよ！わたし、5 枚しか渡さないわ！
温苞 : ふざけないでよ！大明槓したら素直に認めなさい！
談淑 : お前がわざと狙っていたのね！わたしがいない間に勝手にルールを決めてカンを作ってわたしを狙ったの！
温苞 : たかが 4 枚の差で払わないのかよ！ケチすぎて道理で皺が増えるわ。
談淑 : あんたこそケチよ！ 4 枚だけでそこまで言うなんて！じゃあ望み通り、9 枚あげるわ、さようなら。

その言葉を残して談淑は、チップと現金の換算を行わず、場代も払わないまま星光老年の家を去った。その卓がひとり足りなくなり、3 人は不愉快な思いをして帰った。翌日以降、特別な説明がない限り、大明槓で嶺上開花の場合は、カン材を打った人がチップ 5 枚、他のプレイヤーが 2 枚ずつ渡すことになった。

翌日、筆者が綺蓉、美蓮、温苞と同卓し、先日の喧嘩について話した。

美蓮 : 昨日は大変だったね！あんな 4 枚だけで喧嘩になるなんて、もったいないわ！

温苞：そうよね！たかが4元でしょう？ルールについてもう少し話し合えばよかったのにね！金額は大した問題じゃないから、ルールを守ってもらいたいから少し強気に言ったの。
綺蓉：そうよね。本物のギャンブルを楽しみたいなら、雀荘に行けばいいのにね。
筆者：それだったら、どうして麻雀のルールまで変えて、「本物の」ギャンブルではないようにしているのですか？どうして麻雀を残したんですか？囲碁やシャンチーのような頭を使うゲームは合わないと思いますが、トランプなど他にも娯楽はいっぱいありますけどね。
綺蓉：それは麻雀が中国の国技だからでしょう？トランプなんて外来のものだからあまり好きにならないわ。麻雀って、漢字が書かれてあったり、竹のような牌もあったりして、その一つ一つがとてもきれいでしょう。それに、中国人はできるだけ「隠す」（*隠*（ヤァン））ことを追求していたけど、麻雀は「現す」（*顯*（ヒィン））ゲームなのよ。何回か一緒に打てばその人の本性が現れてくるね。
美蓮：だから前にも言ったけど、あえてこのようなルールを採用して、麻雀そのものを楽しみたいよ。何もやらないで話をするだけなら、とてもつまらないじゃない。
筆者：そうだとしたら、お金を賭けなくてもいいのではないですか？
温苞：それも違うよ！激しい金額の流動を防ぐために低額にしているけど、お金を賭けないとやる気が出てこないじゃない！
綺蓉：そうよね。麻雀があって、みんなと話ができて、少しでもゲームをやった跡を残したらそれが最高よ。
温苞：それにしても、昨日の件は単にあいつが頭悪かっただけだよ。
綺蓉：何が起きたの？狙っていたと言っていたよね。
温苞：狙っていないとわたし自身も言えないけど。実はね、場に七索4枚が出ていて、私の手に八索が2枚あってね。ちょうどその時、3枚目の八索が重なったけど、談淑が手持ちの九索を打った。おそらくそれは、場に七索4枚がすでに出ていることに初めて気づいて、手持ちの八索、九索を処分しようとしていたと思うわ。だから大明槓しちゃったけど、だいたいカンしたところで必ず嶺上開花できるわけでもないし、カンは確かに狙ってはいたけど、嶺上開花の全払いまで狙っていなかったよ。
綺蓉：相変わらず「*狡狡猾猾*（ガオガオウワウワ）」（小賢しい）ね、温苞さん。
温苞：それは褒めていると思っていいかしら、あはは。

事例7では、ルールをめぐって唯一起きた喧嘩と、麻雀にこだわる理由について紹介した。関係を壊しかねない大明槓による嶺上開花に関するルールは、翌日より「平等的」な方向に修正され、利用者間の関係を修復するようにした。勝者がひとりに集中することなく、他人の手牌を読む麻雀の技術を持つ温苞でも1週間を通して負の収支になることがあった。

X社区星光老年の家において、他の娯楽活動ではなく麻雀が残った理由と、ルール変更

の理由を以下の３点にまとめることができる。まず、トランプなどの舶来品よりも身近な漢字が描かれている麻雀は中国を代表するゲームとされ、より親近感が生まれやすい。そして、単なるおしゃべりだけのコミュニケーションになると単調でつまらないため、麻雀を通じたコミュニケーションが望まれる。最後に、「頭を使いたくない」ながらも「ゲームの痕跡を残す」ため、麻雀の規則を変更し、「問題性をはらんだ賭博」と区別するため低い賭け額をもって平等性を追求し、関係が壊れるのを防いでいる。

以上、X 社区星光老年の家の麻雀のルール変更について紹介した。ルール変更によって、麻雀という技術と運の複合的なゲームを、利用者（プレイヤー間）の関係が壊れるのを防ぎつつ、コミュニケーションの手段とするため、技術の要素を減らし、プレイヤー間の平等性を求めている。また、「こんな歳だからもう頭を使いたくない」という利用者の語りから、直接に表現されたわけではないものの、老人という自己認識に依存し、規則を変更している一面も見られる。さらに、麻雀を単なるゲームとして楽しむのみならず、「賭博的熱狂」を伴う「本物の」ギャンブルと区別をつけながら、刺激を付与するため低い額を設定して交流の形式を彩っている。すなわち、ルール変更が「正の賭博」への構造的変更装置であることが明らかとなった。

次節では、実践的変更装置である麻雀賭博による利用者間の分配と贈与を紹介する。

4-3　麻雀賭博の勝敗による利用者間の分配と贈与

前節で麻雀のルール変更について紹介したが、他に数軒の星光老年の家も調査した結果、X 社区星光老年の家のようなルールを採用しているところもあった。しかし、X 社区星光老年の家における利用者が平等性を追求すると、ルール変更を行っても回収されない低いレートによる麻雀の勝者と敗者という「勝敗による不平等」が問題となる。１日の合計収支を計算すると、必ずその日の金額面での「勝者」と「敗者」が出てくる。その差異を解消するために、X 社区星光老年の家の利用者は、当日の勝者が次回利用する時、全員に気持ちばかりの贈り物を持参する。これは暗黙の規則である。以下は、その一例を示す。

【事例 8:「勝者」がいないギャンブル（2017 年 3 月 6 日 ~9 日、8 月 28 日 ~30 日)】

3 月 6 日は三卓立っており、師峰（+10.5 元)、恵英 (ウァイイェン) (+17 元)、映雲 (ヤィンウァン) (+8 元)、綺蓉（+7 元)、戴喜（+12.5 元）が他の 7 人に勝ち、3 月 7 日に、師峰がりんご、恵英がピスタチオ、映雲が飴、綺蓉がサンザシチップス、戴喜が落花生を持ってきた。それをみんなで分け合って食べていた。そして、その日に他の人が勝ってさらに翌日に他のものを持ってきた（表 3 参照)。

表3　2017年3月6日〜3月8日の勝利金と贈り物（筆者作成）

	名前	勝った金額（元）	翌日に持参したもの（元）
3月6日	師峰	10.5	りんご2個(8)
	恵英	17	ピスタチオ(15)
	映雲	8	飴(4)
	綺蓉	7	サンザシチップス(5)
	戴喜	12.5	落花生(8)
3月7日	綺蓉	11	ビスケット(8)
	映雲	9.5	瓜子（ひまわりの種）(10)
	静珊	16	クッキー(不明)
	美蓮	15	レーズン(12)
3月8日	筆者	17	チョコ(15)
	澤詩	4.5	ミルクキャンディ(3)
	静如	9	ウエハース(10)
	恵英	12	せんべい(不明)
	師峰	6	グミ(3)
	阿明	8	のり(7)

主におやつが多く、みんなが麻雀をやりながら雑談も交わす時にちょっとしたものを食べようという発想の「戦利品」のようである。自発的に分配品は決められるが、勝った金額と翌日に持ってくる「戦利品」との関係性はそれほど強くなく、何かを持ってきて分け合うことが重視されている[59]。また、翌日に用事で来られない人は次回に来る時に何か持ってくることになっている。勝った人がそれぞれ自発的に持参するのだが、古参の利用者の話によると、昔、勝ったにもかかわらず何か持ってくることを拒絶し、そのまま座って麻雀を打った人がいて、他の利用者から非難の声を浴びて喧嘩になったこともあったようである。「ここのルールに慣れない人には帰ってもらうしかないよね。そんなに勝ちたいというのなら普通の雀荘でも行けばいいんじゃないの」と映雲は述べた。また、「戦利品」は必ずしもおやつとは限らず、みんなで分け合うという形も必ずしも取るわけではない。以下はその特殊な例である。

8月の最後の週に不定方向の贈与が見られた（表4参照）。新学期[60]が始まる前の

59　表3によると、「戦利品」が金額の多寡と相関があるように見えるが、X社区星光老年の家の利用者は麻雀賭博のほかに、毎週火、木、土曜日に行われる六合彩（ロッハウツァイ）後述）にも毎回10元ほどの金額で賭けている。六合彩が当たった場合、X社区星光老年の家での麻雀賭博の収益と合計し、翌日に持参するものを決めるのが一般的であるが、賞金のバラつきの影響を避けるため、表3では3月7日（火曜日）の六合彩が全員当たらなかった状況をデータとして筆者が出したので、偶然に「戦利品」が金額の多寡と相関があるように見えた。
六合彩（Mark Six）は、元々は香港賽馬会（香港競馬協会）の発行するロトである。香港においては6つの平碼（ノーマルナンバー）と1つの特碼（スペシャルナンバー）に1~49までの数字を当てるロトがある。しかし中国大陸では、地下六合彩に多様な賭け方が用意され、不法でありながら多くの人が魅了されている。特碼が当たると、一般的に配当の倍率は40倍である。

60　中国の小中学校では、毎年9月1日が新学年の始まる日である。

週であるため、孫の世話から「解放される」と利用者たちが祝いあい、孫を持っている利用者に文房具を贈ることが見られた。孫が小学校１年生になる恵英に萍怡は鉛筆を贈った。また、綺蓉の孫娘の思恵が絵を描くことが好きであることを知っている戴喜は、綺蓉に色鉛筆を送った。さらに、この２日間においては曜海と師峰の男性同士での互酬も見られた。それと同時に、個人宛ての贈与のみならず、全員におやつを持ってくる利用者も見られる。規則性なく利用者たちは適宜贈り物をしているが、利用者の中でも比較的に仲の良い二者間となればより活発に行われる。この８月末の贈与はＸ社区星光老年の家だけに見られており、地域一般では見られない。

表４　2017 年 8 月 29 日～ 8 月 30 日の勝利金と贈り物（筆者作成）

	贈与関係（先日勝った金額:元）	贈り物（元）
8 月 29 日	戴喜（16）→綺蓉	色鉛筆(14)
	慧萍（9.5）→映雲	ヤクルト５本パック(10)
	曜海（5）→師峰	ティッシュ(3)
	筆者（8）→静珊	ガム(6)
	萍怡（7.5）→恵英	鉛筆(5)
8 月 30 日	戴喜（9）→全員	イチジク(不明)
	師峰（11）→曜海	タバコ一箱(10)
	綺蓉（6）→映雲	シャーチーマー[61](不明)
	静珊（14）→全員	ピスタチオ(15)
	澤詩（8）→阿明	リップクリーム(不明)

また、中国の年中行事に合わせて食べ物を持ってくることもある。これは筆者がその時期に調査地にいなかったため、後で利用者から聞いたことだが、綺蓉と戴喜が端午節に手作りのちまきを持ってきたり、全員が中秋節に１ピースの月餅を持ってきて異なる味を分け合ったりしたこともあったという。

事例８では、Ｘ社区星光老年の家の中の一見、規則性のない贈与関係が見られたが、おやつを分け合うという分配の他に、方向性のある贈与において、戴喜が綺蓉に、曜海と師峰の相互贈与、澤詩（ザッシー）が阿明に、など年齢の近い人や同じ性別の利用者の間では贈与関係がより活発に見られる。そこには分配と方向性のある贈与が並存している。それは、贈り物と先日勝った金額が必ずしも等価ではないため、利益を得たのか損をしたのか、わからない状況である。このような状況を本稿では「勝敗関係の調和」と呼ぶ。勝つと贈り物を持ってこなければならない、という義務感が勝者に生じ、負けても未知の贈り物に対する期待感が敗者に生まれる。ゲームにおける勝者の優位性と敗者の劣位性を逆転させる働きが認められるのである。ゲームを重ねる過程で、毎日新たな互酬の関係性ができあがり、

61　シャーチーマーは中国で広く食べられているお菓子で、小麦粉にあめを入れふくらし粉でふくらませて、軽く油で揚げるか熱を加えてから乾燥させたものである。

重層化していく。また、利用者たちはこの勝敗関係の調和がＸ社区星光老年の家の特有のものであると主張しており、外の雀荘または他の星光老年の家にはこのような贈与は見られないとのことだった。このような利用者間の分配と贈与によって、麻雀賭博はそれを通じて老人たちの間に社会的熱を生み出す装置へと大きく変身を遂げているのである。

このように、麻雀賭博は身体接触の多さ、ルールの可変性と勝敗関係の調和という３点から、Ｘ社区星光老年の家の利用者にとってコミュニケーションに最適な形式とも言える。そこでは、ほかのゲームや自動卓に比べて、身体接触に伴う親密性が生まれやすいこともあり、利用者は手積み卓を好んで残していた。その上、Ｘ社区星光老年の家に最適な麻雀のルールを利用者たちが自ら模索して作り出していた。ルールの簡略化や低い賭け額の設定によって、プレイヤーの平等性を保ち、交流の副次的な形式にすぎない麻雀賭博を、「賭博的熱狂」から一歩引いたものにさせた。さらに、勝敗関係の調和によってゲームの結果として生まれる勝者と敗者の差異を解消させ、流動的な親密関係が不定向贈与によって重層化されていく。しかし、このような重層化はあくまで星光老年の家の中に限定される実践である。他の利用者との交換を重ねていく中では互いに親密感を覚えるようになる一方、そのような親密感はこの星光老年の家に特化したものになり、かえってつきあいの範囲を限定し、星光老年の家の外部にある他者を周縁化してしまう危険性がある。利用者たちの親密性は限定された空間の中で無限に拡大するが、空間外の自分に関する言及は見られない。

5　おわりに――「正の賭博」における社会的熱の広がり

本稿は中国広州市におけるＸ社区星光老年の家の利用者の事例を通して、中国社会における老年者たちの麻雀賭博にいそしむ社会状況に注目し分析を行った。中国の星光老年の家における麻雀賭博に関する多くの研究が、「負の賭博」と表象されがちな言説に多くを負っていることはすでに論じた。

本稿では主に Steinmüller[2011] の議論を参照し、社会的熱を俯瞰するのではなく、賭博を行う人々における個人レベルの言説に注目して事例をミクロに検討した。そしてＸ社区星光老年の家の利用者たちが、社会的には負のイメージで受け取られる中で行っている多彩な麻雀賭博に関する実践を紹介した。

本稿ではそれぞれ、利用者を取り巻く人々を、利用者自身、家族、外部の老人という３つの対象に分け、それぞれの語りから麻雀賭博の実際を描くことに努めた。利用者たちは「なんらか」の家庭問題を抱えているため、家族の語りもそれぞれであるが、本稿で取り上げた利用者の家族はＸ社区星光老年の家の賭博を負の意味で考えているものの、かれらにとってそれは利用者を家族から遠ざける「追放先」であるため、利害の点では「正の意味」も持っていると言える[62]。外部の老人たちからみれば、社会的言説の影響下で、Ｘ

62　本稿では取り上げていないが、ほかの利用者の家族の中には、Ｘ社区星光老年の家の賭博そのものが「正の賭博」と語った例もあった。

社区星光老年の家は「問題性をはらんだ賭博」（problem gambling）が行われている場所であり、「負の空間」として拒絶される。

利用者自身においては、X 社区星光老年の家の麻雀賭博を「負の賭博」から「正の賭博」に変えるべく、多様な実践がなされている。かれらが求めているのは親密性の生成であり、それを保障するのは賭博における「ある程度の平等性」の追求である。かれらの麻雀賭博の特徴として、以下の 3 点が挙げられる。

1 点目は、そもそも麻雀という競技を選んだ点である。星光老年の家に多様な遊び道具が備えられている中で、利用者は麻雀のみを残した。かれらの麻雀実践や語りから見ると、親密性の生成が重要な理由として挙げられる。麻雀は囲碁や象棋より、多人数で遊ぶことができ、さらに舶来品のトランプより親近感を覚える遊びである。また、麻雀はそれらの遊びより身体接触の機会が多く、それによる親密性の生成が利用者たちの関係性を「熱く」したのである。

2 点目はかれらによる麻雀に対するルール変更である。コミュニケーションの副次的な形でもある麻雀遊びは、利用者たちによる多様な模索を経て上述したような極めて簡略化したルールになっている。複雑な駆け引きや技術を要する日本の麻雀や国標麻雀[63]を簡略化したローカルルールである広東麻雀を、さらに簡略化したものが X 社区星光老年の家の麻雀ルールである。そこで現れた麻雀は、それほどプレイヤーの技術を要求しない遊びに変身し、X 社区星光老年の家の利用者間の「技術的な差異」を減少させようとしている。その上で極めて低い賭け額を設定することによって、「賭博的熱狂」をもたらす「負の賭博」を、社会的熱の生成を重視する「正の賭博」に変える。

3 点目はかれらの麻雀賭博後の贈与と分配である。麻雀はルールが変更されても、必ず勝者と敗者が出てくるため、ここに不平等性が出る。利用者はそれを解消しようと試み、贈与と分配をルール付ける。贈与と分配による勝敗関係の調和が、利用者たちに毎日異なる互酬関係を生み、親密圏が重層化されていく。このような過程を経て、X 社区星光老年の家において社会的熱が不断に生成されていくのである。

一方、筆者はこの現象と、Steinmüller［2011］の提唱した社会的熱の事例の間で些かのズレが生じていると見る。以下がその理由である。

まず、賭博をする主体と賭け金の違いについてである。すでに第 1 章で述べたように、Steinmüller の挙げた恩施地方の事例は、高額で賭ける若者や政府関係者を中心としたものであるのに対し、本稿では低額で賭ける老人たちを中心としたものである。若者や政府関係者の投身的、熱狂的、陶酔的な高額ギャンブルと異なり、本稿の事例は、老人たちの享受的、冷静的、交流的な低レートギャンブルである[64]。X 社区星光老年の家の利用者によるルール変更という積極的な関与を通して、「賭博的熱狂」の可能性を抑制している。さ

63 本稿では紹介していないが、中国における競技麻雀のルールである。
64 事例 7 のような喧嘩はたまに起こるが、全体的にみれば極例にすぎず、度々喧嘩が勃発する高額賭博を行う若者の事例に比べたら、X 社区星光老年の家の利用者たちは比較的冷静であると言えるであろう。

らに、贈与と分配の要素が強く、平等性を促進する点から、「一定の境界内に止まる」社会的熱の創出を図っている実態が明らかになった。

また、本事例でない麻雀の場合でも社会的熱の生成は見られる。しかし、雀荘の場合は貸卓以外、雀荘側の店員が 4 人の打ち手を手配するため、メンツ（麻雀のメンバー）の入れ替わりが激しく、比較的面識のあるメンツでも賭け金やルールについての揉め事がよく起こる。さらに、星光老年の家以外に、道端の大木の下での老人たちの麻雀賭博の場合、筆者が調査する限りでは X 社区星光老年の家でのような贈与や分配が見られないので、淡々と来て黙々と麻雀を打ち、清算が終わったらその場で解散することが多い。そのため、本事例でない麻雀の場合、X 社区星光老年の家より一種不安定で弱い「熱」であると筆者は考える。

しかし、X 社区星光老年の家における麻雀賭博は、「正の賭博」の空間であるにもかかわらず、研究や新聞記事、ニュースなど、学術的、社会的言説においては「負の賭博」と表象されるままである。賭博そのものが「悪の存在」であるという先入観を持ってしまうことで、星光老年の家の実態が見えなくなってしまっているのである。Steinmüller もまた、「老人の低額賭博」を「負の賭博」には入れていないが、その意義と実態の考察があまり視野に入らなかったのである。

経済発展の最中にある中国は、同時に、急速な高齢化に直面している。仕事がなく「生産性」もない老人は、孫育ての時間以外が全て余暇であり、家という私的空間から脱出して広場ダンスや飲茶などの公的空間に繰り出す。今やどこでも老年層が見られる。しかし、広場ダンスは騒音と批判され、飲茶では長時間占用を注意され、家から出た老人たちはどこでも邪魔者扱いされてしまう状況にある。

星光老年の家の利用者が、自ら選んで「老年の家」という空間に入り、多彩な麻雀賭博を展開する例が本稿で明らかになった。賭博行為をすることは、星光老年の家の本来の目的である福祉政策に反し、星光老年の家の「健康的発展」を阻害する要素であると目される。また、学術的研究においても老人の遊びが等閑視されてきた中、彼らの麻雀賭博の実態とその背景を理解することは、現代中国社会に必要である。

本稿は、福祉政策である星光計画により作られた星光老年の家利用者の麻雀賭博をめぐる日常的実践や施設活動の独自性が、麻雀賭博を「正の賭博」たらしめる上でいかなる意義をもたらしてきたか、という問題意識の下で利用者を対象とする考察を行った。しかしながら、本稿は中国都市部の一軒の星光老年の家の事例を取り上げて展開されたものである。星光老年の家の全体的実態や施設活動などをよりよく理解するために、農村部における星光老年の家や都市部における他の事例を考察し、星光老年の家の間での差異に目を向け、同じく社会的熱の生成空間と想定される農村部や他の星光老年の家との比較分析を行っていくことが課題として残る。また、既存の贈与と分配に関する文化人類学的研究の中で、どのような新たな理論的貢献が可能かについての検討は、今後の課題としたい。

＜参照文献＞
アンリオ、ジャック　2000（1969）『遊び : 遊ぶ主体の現象学へ』佐藤信夫訳、白水社。
伊藤和歌子　2011 「社区」國谷知史・奥田進一・長友昭編『確認中国法用語 250WORDS』成文堂、p.41。
カイヨワ、ロジェ　1990（1958）『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社学術文庫。
西村清和　1989 『遊びの現象学』勁草書房。
ホイジンガ、ヨハン　2018（1938）『ホモ・ルーデンス : 文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み』里見元一郎訳、講談社学術文庫。
増川宏一　2012 『日本遊戯史 : 古代から現代までの遊びと社会』平凡社。
――――　2014 『日本遊戯思想史』平凡社。

Basu, Ellen O. 1991 Profit, loss, and fate: the entrepreneurial ethic and the practice of gambling in an overseas Chinese community. *Modern China* 17, 227-259.
Festa, Paul E. 2006 Mahjong politics in contemporary China: civility, Chineseness, and mass culture. *positions: east asia cultures critique* 14(1): 7-35.
――――― 2007 Mahjong agonistics and the political public in Taiwan: fate, mimesis, and the martial imaginary. *Anthropological Quarterly* 80(1): 93-125.
Goffman, Erving 1967 *Interaction ritual: essays in face-to-face behavior.* London: Penguin; Chicago: Aldine.
Steinmüller, Hans 2011 The moving boundaries of social heat: gambling in rural China. *Journal of the Royal Anthropological Institute* (N.S.) 17(2): 263-280.

汪羲忠　2014 「麻将休閑対農村老年人自我認同的建構――対湘南 S 村的個案考察」浙江師範大学提出修士論文。
王宏凱　2010 『中国古代遊芸』中国国際広播出版社。
瞿学江 「“ 星光老年之家 ” 縁何 “ 星光 ” 不再」寧夏日報、2008 年 3 月 5 日。
阮建華・曾平　2003 「浅析 “ 星光老年之家 ” 営運的経済支撑力――対三個 “ 星光老年之家 ” 的調査与思考」『中国民政』2:31-32。
厳浩　2002 「試論 “ 星光老年之家 ” 的管理体制及運行機制」『社会福利』3: 22-26。
謝沢憲　2008 「“ 社区老年福利服務星光計画 ” 的困境与対策––基于広州市的調査」『中国特
色社会工作論壇』9: 29-38。
朱蕾　2017 『人文歴史系列：賭博的歴史』哈爾濱出版社。
盛琦　1999 『麻將学』同心出版社。
張太高・李玉山　2006 「星光老年之家管理的実践与思考」『中国民政』2: 40-41。
趙文龍・胡万里　2005 「星光計画及星光老年之家的可持続発展之路」『甘肅社会科学』2: 91-94。

沈君彬　2006 「“ 星光計画 ” 運行的実践与思考——以社会福利社区化為視角」『中共福建省委
党校学報』12:56-59。
馬国軍 「八成多 “ 星光老年之家 ” 陥窘境」済南日報、2006 年 7 月 21 日。
李湧　2014 『中国遊芸民俗文化』中原農民出版社。

インターネット資料
Wikipedia「広州市」項目
https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%BA%83%E5%B7%9E%E5%B8%82　2018 年 12 月 5 日閲覧。
Weblio 辞書「広州市行政区画」
https://www.weblio.jp/wkpja/content/%E5%BA%83%E5%B7%9E%E5%B8%82_%E8%A1%8C%E6%94%BF%E5%8C%BA%E7%94%BB 2018 年 12 月 5 日閲覧。
「温州一喪戸辦喪事打麻将，当場被査！」搜狐網
http://www.sohu.com/a/206116024_355952 2018 年 12 月 19 日閲覧。
GoogleMap「広州市」
https://goo.gl/maps/w62Lzbp99jB2 2018 年 12 月 5 日閲覧。
広州市衛生和計画生育委員会 HP
http://wjw.gz.gov.cn/gzmed/jhzj/201703/886c28f7a8b74c35a9de4a3df79036d6.shtml 2019 年 3 月 29 日閲覧。
広州市人力資源和社会保障局 HP
http://gzrsj.hrssgz.gov.cn/zcfg/shbxyzgfl/201709/t20170929_270588.htm 2019 年 3 月 29 日閲覧。
第六回中国広州市人口センサス
http://210.72.4.58/portal/queryInfo/statisticsYearbook/index 2019 年 3 月 29 日閲覧。
「大叔以跳広場舞方式結識性伴侶 交往 50 多人染艾滋」 網易新聞
http://news.163.com/16/1130/13/C74EDVIG0001875P.html 2018 年 12 月 8 日閲覧。
中華人民共和国国家統計局 HP
http://data.stats.gov.cn/easyquery.htm?cn=C01&zb=A030707&sj=2016 2018年12月5日閲覧。
「中国政府ｖｓおばちゃん 1 億人、大人気『広場ダンス』に規制の網」 産経ニュース
https://www.sankei.com/world/news/150523/wor1505230024-n1.html 2018年12月8日閲覧。
2017 年広州市統計年鑑
http://210.72.4.58/portal/queryInfo/statisticsYearbook/index 2019 年 3 月 29 日閲覧。
平成 28 年版厚生労働白書
https://www.mhlw.go.jp/wp/hakusyo/kousei/16/ 2018 年 12 月 5 日閲覧。

参考資料

表5　X社区星光老年の家の利用者と関係者一覧（筆者作成）

番号	名前（仮名）	性別	年齢	現住地	家族構成	利用頻度	利用歴	備考
1	管理人	女	見た目40代後半	不明	不明	毎日	2年	X社区「星光老年の家」の管理者、直接的なインタビューなし
2	綺蓉	女	69	X社区内	息子夫婦と孫娘と同居 娘と別居	ほぼ毎日	4年	麻雀と粤劇が好き、家族成員との関係に悩む、戴喜の親友
3	戴喜	女	72	X社区まで徒歩10分	子供4人と別居 夫と同居	週に3～4回	4年	足が不便だが、暇つぶしに訪問している、仏教に熱心、綺蓉の親友
4	美蓮	女	62	X社区内（現在引越した）	息子夫婦と孫娘2人と同居	週に2～3回	3年	息子夫婦が共働きで孫娘の世話に集中、息子の仕事関係で引越
5	静如	女	47	X社区内	夫と娘と同居	ほぼ毎日	2年	専業主婦をしているが、レジャーとして麻雀を選んだ
6	静珊	女	51	X社区内	夫と息子と同居	ほぼ毎日	3年	友達作りのために社区内の施設を利用
7	澤詩	女	46	X社区内	独身（離婚歴あり）	ほぼ毎日	2年	失業者手当をもらっているが、昔商売をしていたためかなりの貯蓄を持っているようである
8	師峰	男	64	X社区まで徒歩5分	独身（離婚歴あり） 息子と同居	週に3～4回	1年半	男性には口数が少ないが、女性によく話しかけている
9	阿明	女	47	X社区内	夫と息子と同居	週に2～3回	半年	新しくX社区に引っ越してきたため、麻雀も好きで友達作りで利用している
10	曜海	男	68	X社区内	妻と同居	週に1～2回	不明	妻が他のコミュニティ活動に参加するとき、時間を持て余すため利用している
11	恵英	女	63	X社区内	娘夫婦と孫と別居	ほぼ毎日	3年	麻雀に熱心で毎日遊びに来ている、時々娘夫婦と孫を見に行く

12	暁芳	女	55	X 社区まで徒歩 5 分	独身	週に 1～2 回	不明	商売をしており、生活に困らないが、退屈のため時々利用している
13	映雲	女	64	X 社区内	息子夫婦と夫と同居	週に 3～4 回	4 年	情熱家であり、お説教が好き
14	萍怡	女	54	X 社区内	息子夫婦と夫と孫と同居	週に 2～3 回	1 年	ムードメーカーであり、イベントが好き
15	温苞	女	62	X 社区内	独身（離婚歴あり）息子と別居	週に 2～3 回	不明	お金にこだわり、ケチであるとよく言われる
16	慧萍	女	55	X 社区内	独身（離婚歴あり）息子と同居	週に 3～4 回	不明	元夫から DV を受ける。息子が無職で悩むが、気分転換のために利用している
17	洛葉	女	76	X 社区内	夫と同居	時々	不明	利用回数は少ないが、朗らかでいつも笑っている
18	葉蕊	女	64	不明	不明	不明	不明	インタビューなし
19	慶春	女	61	不明	不明	不明	不明	インタビューなし
20	芸峰	男	56	不明	不明	不明	不明	インタビューなし
21	談淑	女	61	不明	不明	不明	不明	時々利用していたが、温苞と口喧嘩が起こり、その後来なくなる

From “Negative Gambling” to “Positive Gambling”
--From the case of mahjong gambling at Starlight Home for the elderly in Guangzhou China

Zhenye LIU

Keywords: China, mahjong gambling, Starlight home for the elderly, rule remodeling, social heat

In this paper, I consider the production of social heat in "positive gambling", taking the case of mahjong gambling by residents in the Starlight Home in the X community district in Guangzhou

City, Guangdong Province, China. The Starlight Home is a facility built by the Starlight Plan, which is the welfare policy launched by the Chinese government to address the aging society. However, after issuing construction funds, management funds were not taken into consideration, so many Starlight Homes turned into "welfare mahjong parlors", where only the management of mahjong playing remains. Against this situation, the repeated academic and social discourse in China is that in order to develop "healthy" Starlight Homes it is necessary to create a powerful supervision system and eliminate mahjong gambling. In order to know the actual conditions of the Starlight Home, for about six months since September 2016 I conducted fieldwork among residents in the Starlight Home in the X community district of Guangzhou. Among the residents, I especially turned my attention to the personal discourse of mahjong gambling in terms of where the user is placed, and the concrete practice of their mahjong gambling. In prior research and newspaper articles, the formation of mahjong parlors in Starlight Homes has received a negative appraisal, concluding that it has caused elderly people to sink into gambling. However, the users of the Starlight Home in the X community do not consider themselves to have sunk into mahjong gambling, and in fact the practice of remodeling mahjong gambling into a suitable form for residents can be seen in operation. Specifically, I describe the remodeling of original rules, and the subsequent distribution and reciprocity of relationships, and consider the 'social heat' produced through mahjong. Social heat, a desired form of social effervescence, is produced by gambling as long as it remains within certain boundaries. Finally, by analyzing mahjong gambling among the X community's Starlight Home, it is possible to grasp the actual conditions of the resident's mahjong gambling, and re-examine social heat. The purpose of this paper is to present the elders' opinions of "positive gambling" in contrast with the negative representation of gambling in mainstream discourse in Chinese society.