

中学生もジャンプ長崎で麻雀をプレイできるようになった！

取組の背景・目的

令和3年度、高校生より「自主企画」として麻雀をしたいとの提案があり、「利用者会議」等で高校生・職員と子どもの権利擁護委員も加わり議論を重ね、一定のルールを作成し、高校生の麻雀活動開始となる。さらに活動を広げたいと高校生からの要望があり、他施設等との麻雀交流会を実施・・・という背景あり。

令和6年度、高校生の麻雀活動を身近に見ていた中学生から「なぜ中学生はジャンプで麻雀ができないのか」と素朴な疑問があがってきた。

その気持ちを尊重した形で、その時点で麻雀プロを目指していたジャンプ卒業生から協力を得て、「中高生向けの麻雀教室」を開催。※中学生は、親の同意書を必要とし、参加できる形態。

その後ひとりの中学生が、としま子どもの権利擁護委員へ協力を仰ぎ、職員と意見交換を実施。

令和7年度夏に中学生が先述委員立会いのもとに要望書をジャンプに提出。
ジャンプ卒業生の若者が麻雀プロとなり、ジャンプでの麻雀講師を受任してくれたことで中学生の麻雀実施について、条件付きで可能となる。

ジャンプで日常を過ごしていた中学生が、社会的にも困難かと思われる事柄に対して、決して安易ではない手順を踏んでいくことで、実現が可能となる活動ができたという達成感を結果として味わってもらえた事例だと思っている。

取組の概要

【JAM（ジャンプ麻雀）の日】

- 実施場所：初回のため、講師の声が届くよう個室（音楽スタジオ）で実施。
今後はジャンプ内 1 階オープンスペースを使用。
- 実施頻度：11 月 15 日（土）初回実施。翌月からは月 1 回程度。
ほか、要望があがった際を開催。
- 職員体制：実施時の見守り・助言・・・1 名
ジャンプ卒業生（講師）・・・1 名※初回立ち上げの際は、報償費支払いあり。
- 事業実施方法：初回当日までは、ジャンプ長崎職員（直営）が卒業生である麻雀講師と打ち合わせを重ねたうえで実施。
初回当日初めて参加の中学生は、「ジャンプ麻雀講習（Lesson1～5）」受講。
受講後、確認テスト（おもにマナー面の問題）を実施。
確認テスト後、講師よりアドバイスを受けながら、実際にプレイ。
今後の開催についても同様。

工夫点・留意点

ジャンプ卒業生がプロとして活動することを機会に、中学生の想いをとり入れ、卒業生と職員で何度も話し合いを重ね、ルール等練り上げる。

「麻雀」というゲームを実施することによるメリット・実施の周知・そしてジャンプという児童厚生施設で実施するうえで、

- ① マイナスイメージの払拭
- ② 人間関係にも通じる対人ルールの伝達
- ③ （麻雀に限らず）依存してしまう気持ちの認識

を、周知の軸とすることとした。

取組の効果

声を挙げた中学生が継続して要望し続けたことが実現に至ったことで、本人たち、そして支援し協力をしてくれた卒業生についても達成感を得られたこと。

また、麻雀を始める前にその経緯を麻雀講習として伝えていくことで、中学生たちが、想い続けて行動することで達成できることもある、と感じてもらっていると実感。

さらに、上記留意点の③「依存」についても併せて伝えることができ、良い効果だと考える。

課題・今後の展開

現在は、中学生が互いに楽しくプレイできるように、オープンスペースでの実施としている。中学生のみでは実施人数が満たないことがあるので、ボードゲームのひとつとして定着していくよう開催の方法に工夫が必要。

また、プロとなった卒業生講師には、今後は通常開催時ではなく大会などの特別イベント時に招へいできるよう事業の定着化を図りたい。

定着することにより、区内多世代施設との交流大会が実施できるよう展開し、地域の中高生と大人（高齢者）の交流に寄与していきたい。



実際のプレイ中の講師の指導に興味津々



「ジャンプ麻雀とは…」と講習をする卒業生講師（麻雀プロ）