

大人の部活動（シン サードプレイスによる労働人口形成）

目 概要

仕事と趣味は別々という認識や趣味も特定の人だけの集まりだったものを、趣味としての部活動化を行政が認定して、その代わりに、部員には、その地域での困りごと、解決してもらうことを承諾いただく仕組み

キーワード：

オフライン生活加速 サードプレイスのクローズアップ 世代間の格差 高齢者でも働ける社会 部活動の連帯感 行政（地域連携） 健常者以外も参加できる 学生も取り込む esportも対象にできないか

解決したい課題：アイデアで解決したい課題は何で、それをどうしたいですか？

労働力不足で解決できない困りごとを、部員の文殊の知恵で解決していくこと。

解決方法：課題をどうやって解決しますか。骨子を記載ください。

仕事での付き合いしかない人間関係を、部活動という共通の活動を通して、部活動の持つ連帯感の中から新たな人間関係を構築して、活動範囲を趣味だけにとどめず、必要に応じて社会貢献もできるようなコミュニティの形成を図る。

類似（独創性）：現在、このアイデアと類似する仕組みがあれば記載ください（検索してみてください）

スポーツクラブ、地域コミュニティ、趣味仲間や飲み仲間等

有意性：既に存在する類似の仕組みと比べて、どこが優れていますか（存在している場合のみ記載ください）

趣味仲間以上のメンバで構成されるコミュニティなので、メンバ構成層が厚いこと

実現方法：どのように実現するか、できるだけ具体的に記載ください（ファイル添付も可）

スポーツクラブや地域のコミュニティの縦割りとなっているところに、横串として、行政が入り、地域連携できる場を作る。普段は、その集まりで部活動をしているが、行政に上がってくる困りごとを相談に乗ってもらえることに形成されている場なので、その課題を解決する部に依頼、解決へと活動してもらう。中世のギルドのイメージになります。

課題・障壁：実現する上で課題となることは何ですか、それをどうやって克服しますか

困りごとを、部活動メンバで解決できるのか？ 解決する課題も部ごとに隔たりがある不公平感をどうするのか？

期間・コスト：実現に必要な費用と期間はどれくらいでしょうか。初期リリースとそれ以降など記載ください

コミュニティとしてのポータルサイトの構築及び応募から解決、決済までできるプラットフォームをAWSなどのクラウド上で構築、既存のサービスの利活用で1年以内に構築、その運営に当たっては、初期費用は行政による予算、ランニングは困りごとの費用の中から捻出

未来像：実現したとき、人々がどのように恩恵を受けて幸せになれるか、理想像をお書きください

困っているごとを解決できるだけでなく、部活のメンバで、地域（社会）貢献を実施。個人的には困りごとに貢献できた満足感とそんなに多くはないけど、お小遣いが入ること