

プログラム名 (40年以内)	笑う東大×学ぶ吉本SDGs人材交換留学 オリジナルのアナログゲーム制作・PR体験		
団体名/所属	吉本興業株式会社マネジメント&プロデュース本部/東京大学本部社会連携推進課		
活動区分	就労体験活動	希望する選考方法	書類審査のみ
募集人数	6人	選考対象	大学院学生を含む
活動方法	オンラインを活用しつつ現地活動を行う		
参加者に求めるもの	エンタメ(お笑いに限らない)に興味があること		
活動期間	2024/7月～2025/3月頃 詳細は未定です。決まり次第お知らせします。	主な活動予定場所	吉本興業東京本部(新宿)、その他都内近郊
プログラム実施の目的	オンラインでの交流が簡単にできる現代において、オフラインでのリアルな体験の価値が見直されている中、オリジナルのアナログゲームを実際に企画・制作しPRすることで、体験型エンターテインメントの今後の可能性を拡げる。		
具体的な内容(800字程度)	<p>【内容】コロナ禍を経てその面白さがさらに注目されているアナログゲーム。トランプやチェスといった古典的なものももちろん、モノポリーやカタンといった比較的近年に生まれたものも世界各国の様々な言語でプレイされ、日々なお新しいものが生まれています。</p> <p>本プログラムでは、新規でオリジナルのアナログゲーム(ボードゲームやカードゲーム)を参加学生で考案し、実際に制作(最終的にはPRも含めて設計することを目指します)。</p> <p>制作するアナログゲームに関しては、ダイバーシティ&インクルージョンの理念に基づき、言語や文化を問わず多くの人がプレイできるものを目指し、ユニバーサルデザインを意識したものだとお望ましいです。吉本興業所属のお笑い芸人を活用したものでも構いません。</p> <p>また、ゲームには健康促進であったりコミュニケーション活性化の効果もあるため、どんな人にもどんな風にも楽しんでもらいたいというストーリーを含めて、設計・PRを体験してもらおうと考えております。</p> <p>【想定スケジュール】 7月～講義・ワークショップ 9月～企画・制作 2025年1月～PR施策の実施</p> <p>講義・ワークショップの具体的な日時については、夏休み中や土日、もしくは平日授業終了後の時間を予定しております。対面だけでなくオンラインも含め状況次第で検討します。詳細は決まり次第、参加者にお知らせいたします。</p> <p>【その他】当日、メディアに向けての取材や撮影にご協力頂く可能性がございます。</p>		
【総額】参加するための費用	実施場所(未定)までの往復の交通費		
【内訳】参加するための費用(宿泊費)	現状なし		
【内訳】参加するための費用(交通費)	実施場所(未定)までの往復の交通費		
【内訳】参加するための費用(その他)	現状なし		
奨励金額(予定)	活動終了後算定		
備考	実際のスケジュール制約や予算規模に応じて、細かな変更が出る可能性があります。		
活動に関する関係資料のダウンロードサイト	なし		
応募団体を紹介するウェブサイト等(団体で応募の場合) この企画に対する担当者(応募団体の参加の有無)	参加する		