



全  
善 善  
然 然  
て き  
かな  
る べ  
し



GUIDE BOOK

# 最先端の学び × 圧倒的な出会い

# × デジタル会話力

ZEN大学には、想像以上の「出会い」が待っています。

学問の枠を超えた最先端の学びをいつでもどこからでも。

国内外の現場体験を通して面白い仲間や専門家と繋がり、

デジタルを駆使して実社会の知識やネットワークを拡大する。

これら一つひとつが、未来を形作る大きな原動力となるでしょう。

AIが急速に進化する今、その力を使いこなせれば、

未来はもっと面白くなっていくはずですよ。

ZEN大学で日常的にAIやデジタルツールを使いこなし、

「コミュニケーション×AI」「経済×AI」といった

分野を超えた多様な学びを探求することで、

経験値や可能性は無限大に広がっていきます。

ZEN大学ではSlackなどでのコミュニケーションや、

卒業に向けてカリキュラムをこなしていく過程で、

デジタルツールを使いこなす力が自然と身に付きます。

これからの時代、デジタル会話力が高い人こそ、

チャンスを引き寄せられるでしょう。

4年間、親身に伴走してくれる専門アドバイザーも、

その道のりを力強くサポートします。

ZEN大学は、人生の分岐点です。

「私のこれから」をもっと面白くしましょう。

## CONTENTS

- 02 ZEN大学の特長
- 04 ZEN大学1期生の横顔
- 08 日本財団(笹川順平)×ドワンゴ(川上量生)対談
- 10 ZEN大学ライフ
- 16 卒業を目指すオンライン大学
- 18 カリキュラムと課外プログラム
- 20 ZEN Study
- 22 ZEN大学のカリキュラム
- 44 地域・企業連携プログラム
- 50 ゲンロン×ZEN大学
- 52 留学・国際交流
- 56 3種のアドバイザー
- 58 キャリアサポート
- 60 イベントとサークル
- 61 ICTツール
- 62 ZEN大学すずかんゼミ
- 64 ZMC(ZEN数学センター)
- 66 HARC(コンテンツ産業史アーカイブ研究センター)
- 70 ZEN大学関係者の想い
- 72 教員一覧
- 80 FAQ

最先端の学びをすべての人に。

# ZEN大学 5つの特長

ZEN大学では、学生一人ひとりの「学び」と「挑戦」が自然に加速するよう、最先端の学びや豊富な現場体験と共に、自分のやりたいことを見つけ、続けられる環境を用意しています。どこからでも、何度でも、挑戦できる。この環境こそが、学生一人ひとりの人生を、自ら動かす力となります。

学部 知能情報社会学部

279科目から  
選択できる学び



## FEATURE 01

現代社会の複雑な課題に  
幅広い考え方で対応

ZEN大学は、250以上の科目を通じて、幅広い学問分野をカバーする6つの横断的な学びを提供します。その分野のトップを走る講師陣が最先端の知を分かりやすく伝えます。変化の激しい現代社会において、単一の専門性だけでは対応できない複雑な課題に取り組むための柔軟な考え方や幅広い知識の応用力を身に付けます。

国内外の  
自治体・企業と  
連携したプログラム



## FEATURE 02

ネットとリアル問わず  
国内外の現場で活動

社会の実情を学ぶ現場体験型プログラム(インターンシップ、海外スタディツアーや留学プログラムなど)を提供していきます。ネット・リアルを問わず国内外のフィールドで活動をして、これからの社会を自分らしく生きていくための力を身に付けます。

AIやICTを  
使いこなす習慣



## FEATURE 03

実用的なICTツールが  
ZEN大学生は使い放題

ZEN大学では、多くの企業で使われているICTツールを日々の学生生活に取り入れます。実用的なツールを日常的に使うことで、卒業時にはICTツールを“使いこなす”スキルが自然と身に付きます。

専門アドバイザーが  
個別サポート

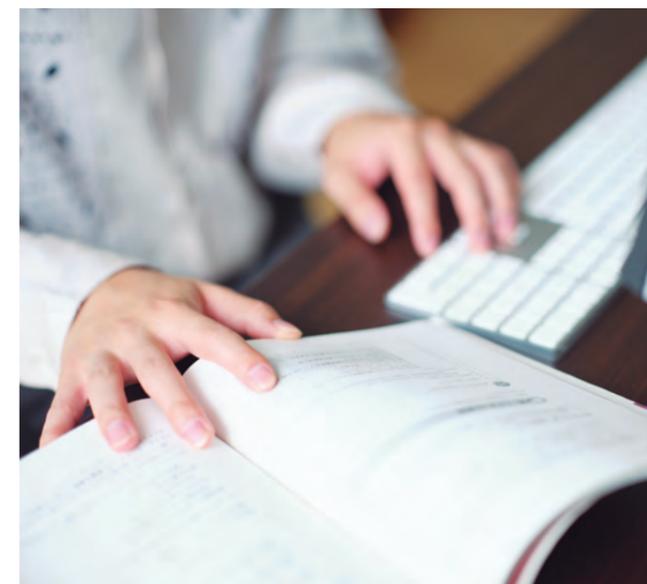


## FEATURE 04

学生生活、学び、キャリアを  
三位一体で手厚くサポート

ネットでの学びには、モチベーションの維持と進捗管理が不可欠です。そのため、ZEN大学では、専門的なアドバイザーと学習システムを活用して、学生一人ひとりの学びや学生生活をサポートします。

数学・AI・文化の  
研究拠点



## FEATURE 05

世界トップクラスの  
研究にも挑める

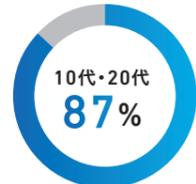
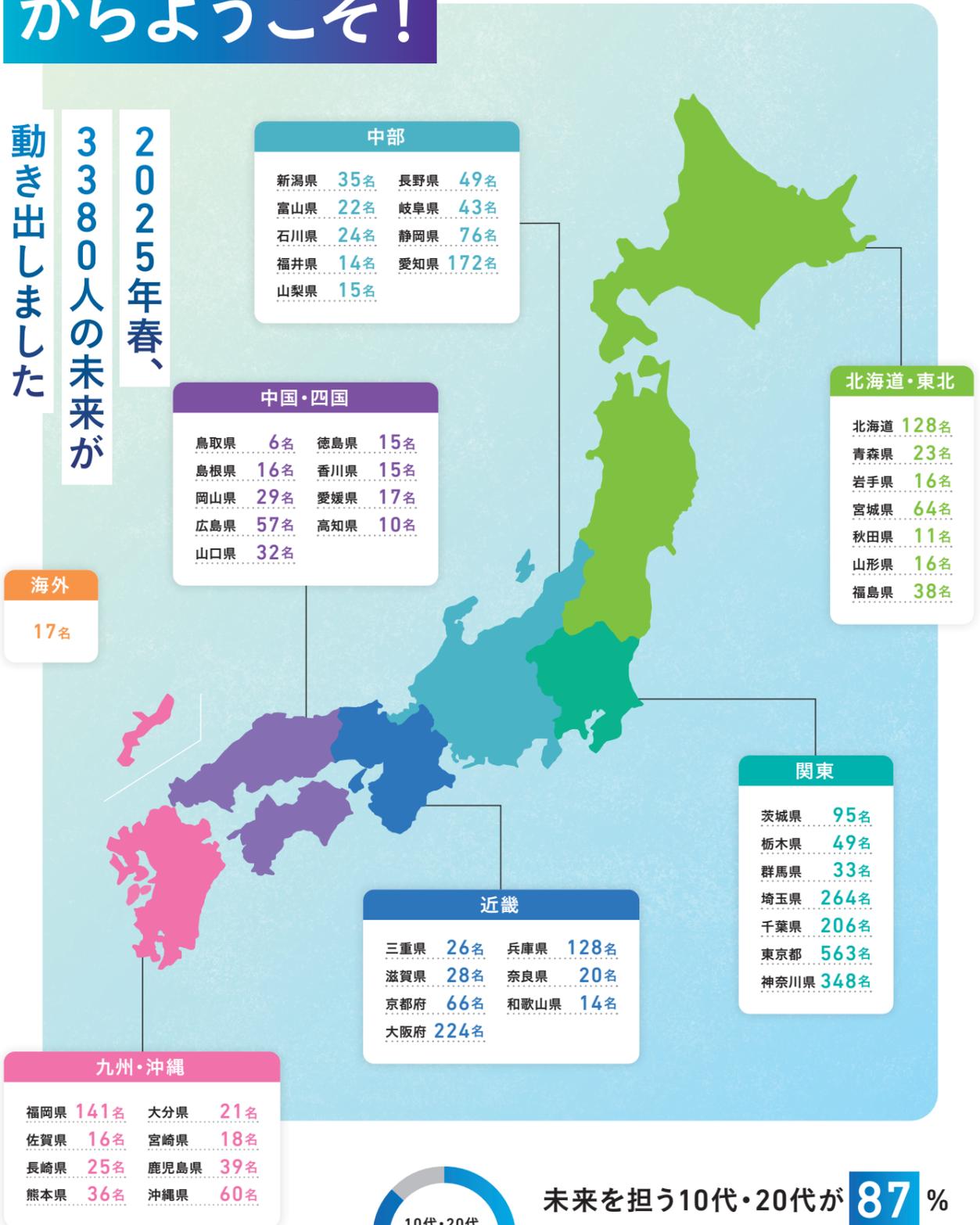
ZEN大学には、現代数学、AI、コンテンツ産業を研究する拠点があります。「複雑な現代社会の動き」と「人間そのもの」を多角的に理解する力があり、ZEN大学でこれらを横断的に学ぶことは、世界とつながりながら、自分の文化を見つめ直す視点を得られます。

# 47都道府県 +海外 からようこそ!

ZEN大学生が、全国各地と海外から集結しました。さまざまなバックグラウンドを持つ仲間とつながり、学びと交流が世界へ広がります。

動き出しました  
3380人の未来が  
2025年春、

海外  
17名



未来を担う10代・20代が **87%**

オンライン大学として幅広い年代を受け入れています。自由度の高いカリキュラムや多彩なプログラムを活かしながら積極的に学ぶ若年層の学生が数多く在籍しています。

※2025年4月1日時点  
※2025年4月時点での入学生は3,380人

現役ZEN大学生のリアルな声をお届け!

# STUDENTS' VOICES

第一期生として入学したZEN大学生に、  
チャレンジしたいことや興味のあること、志願した理由を質問しました。

**金融系**の資格取得に力を入れたい

日本の英語力を底上げするための**AI活用法**を見つけたい

課外活動で刺激を受け**さまざまな企画**を立てたい

ITのプロとして**地域貢献**をしたい

海外大学の**医学部と両立**し**社会学**にも精通した研究者に

**イベントの企画・運営**に必要な知識を得たい

働きながら多くの学びを身に付け**仕事にも活かしたい**

ZEN大学にしかない**数理科学**を学びたい

隙間時間で**クリエイティブ**のスキルを身に付けたい

興味がある**文学や日本史**を学びたい

**Q1 ZEN大学でチャレンジしたいことは?**

**Q2 ZEN大学への進学を志願した1番の理由は?**

RANKING TOP3

- 1位 通学が不要
- 2位 学びの内容
- 3位 学費

ZEN大学はオンラインのみで大学卒業資格を取得できます。文理横断型のカリキュラムに加え、年間授業料38万円も出願の理由にあげられています。

**Q3 どの分野の学びに興味がありますか?**

RANKING TOP5

- 1位 情報
- 2位 文化・思想
- 3位 クリエイティブ
- 4位 AI
- 5位 経済・マーケット

「数理」「情報」「文化・思想」「社会・ネットワーク」「経済・マーケット」「デジタル産業」の6分野やキャリアにつながる科目群から好きなだけ学ぶことができます。

ZEN大学では、多彩な学びや自由にアレンジできる時間、仲間とのつながりなどが得られます。これらを活かし、どのようなことに挑戦していきますか?



様々な価値観に触れて  
自分も頑張ろうと思える

### なぜZEN大学を選んだのですか？

N高で味わった「濃い経験」をもっと深掘りしていきたいというのが一番の理由です。実際に入学した今、すでにその実感を得られていて、これからも様々な経験を積んでいきたいと思います。入学前は、多くの学生に対して手厚いサポートを受けられるのかなと不安に思いましたが、実際、ものすごく丁寧にサポートしてもらっています。身近に相談できる人が近くに1人でもいると、すごく支えになりますね。

### ZEN大学に入って いかがですか？

「ZEN大学すずかんゼミ」などを通じて全国の仲間と出会い、ネットワークがとて広がりしました。様々な価値観に触れる中で、「自分も頑張ろう」という気持ちにもなりますし、そういった人との繋がりを今後も大事にしたいと思っています。「N高でもっとこんな体験をしておきたかった」という心残りを払拭するかのよう、色々なことを体験しながらとても楽しいZEN大学生活を送っています。

### 将来の夢を教えてください。

生まれ育った島根県に貢献していきたいという想いがあります。空き家活用や観光、教育など、様々な分野から地域活性化の事業をやりたいです。



上:自身のSlackチャンネルの登録者は300人を超える。  
下:お気に入りのタンブラー。

Geminiを使ったテスト対策の  
Slackチャンネルを開発



林 篤之心さん

### なぜZEN大学を選んだのですか？

もともと別の大学に進学する予定のところ、時間や場所に制限のないZEN大学を見つけ切り替えました。ZEN大学でAIに触れる機会が多いのですが、同じプロンプトでも違う出力がされることもあり、根気強さが必要だと思いました。また、使いこなせる人とそうでない人の間に差が開くかもしれないと感じました。

### ZEN大学に入って いかがですか？

自分が作ったSlackチャンネルに300名ほどメンバーが集まっています。特別講義の予習として始めた「Geminiを使ったテスト対策紹介」なのですが、やっているうちに楽しくなり、ここまで拡大しました。今後もNotebookLM (Geminiを搭載した情報整理ツール) など、GoogleのいろいろなAIを使っていきたいです。ゆくゆくは、マーケティングを学び、ビジネスを展開したいです。

### お気に入りのアイテム

「人類皆酒袋」と書かれたステンレストンブラー。長時間作業する際の相棒で、このタンブラーのおかげで集中力が続きます。



ZEN Studyを使い、  
好きなことを学ぶ

### なぜZEN大学を選んだのですか？

ZEN Studyを使いながら自分の好きなことが学べるという喜びと期待感がありました。また、コンテンツ産業の一次資料をアーカイブ化して未来に伝える「ZEN大学コンテンツ産業史アーカイブ研究センター(HARC)」の理念に共感したことが大きな理由です。「生み出してくれた人たちのことを残したい」ので、自分で開発するための技術的な学びが必要なかもしれないという発見ができました。

### どのように学修を進めていますか？

1クォーター目はアルバイトの通勤時間に合った長さの動画を選んだり、休憩時間を活用したりして勉強していました。家にいるよりシフトが入っているときの方がはかどったので面白かったです。最近は家でゆっくり授業を受けることが多いです。手書きをすることが減り、デジタルツールを使うことが増えました。レポートの中で紹介されたGoogleのツールなどを意識的に取り入れるようになりました。

### 友だちはできましたか？

ZEN大学に入学して「思い出をいっぱい作ろう」と様々なイベントや課外プログラムに参加しました。特に文化祭「磁石祭ZERO」の運営などを通して友だちが一気に増えました。文化祭終了後も引き続き仲良くしています。クリエイティブに関する話題が多いのですが、プライベートな話も増えてきてますます楽しくなってきました。



上:「磁石祭ZERO」で出会った仲間と。  
下:自身のイラスト作品。

# ZEN大学生の 学び・活動 レポート!!

### なぜZEN大学を選んだのですか？

私がZEN大学を選んだのは、既存の枠組みにとらわれず、主体的に学びを深められる環境に惹かれたからです。まず、オンデマンド授業が中心のため、自分のライフスタイルや将来の目標に合わせた計画を立てられます。また、国内外の多様なプログラムが豊富に用意されていて、経済的な支援も充実しているので、安心して挑戦できる点も魅力的です。この環境で、自分に限界を定めることなく学び続け、また、様々な経験を通して視野を広げ、社会に貢献できる人材へと成長していきたいと考えています。

### 将来の夢を教えてください。

将来の夢はまだ定まっていませんが、自分の周りの人々を笑顔にしたいという目標があります。この目標を実現するため、大学生活では多方面に挑戦し、自分に何ができるのかを探求していきます。多くの人に頼られる人材になるために、得意なことをさらに伸ばし、自らの道を切り拓いていきたいです。

### お気に入りのアイテム

一番愛用しているのはGoogle Geminiです。これ一つあれば旅行の計画を立てたり、思わぬアイデアをもらえたりします。ただ Geminiに考えを委ねるのではなく、自分が主体となって活用し、Geminiを使いこなすことが大切だと考えています。

誰かの歩んだ道ではなく  
新しい道を切り拓く



上:「磁石祭ZERO」でまとめたモザイクアート。  
下:ステージで発表。

ZEN大学生がなぜZEN大学を選んだのか。  
6人にインタビュー

### なぜZEN大学を選んだのですか？

高校時代に参加していたさまざまな課外活動での経験が、将来を考える上でとても役に立ったので、大学でも同じようにたくさんの経験をしたと思い選びました。家族も「面白いんじゃない?」と背中を押してくれました。

### 学生生活はいかがですか？

オンデマンド授業は、一度通して見た後に、メモを取りながら倍速で見直しています。授業がない時は、アルバイトや業務委託のお仕事をしていることが多いです。今後は、「ZEN大学すずかんゼミ」で学んだAIの活用方法をコーディングなどに活かしていきたいですね。オフラインで同期と会える機会も多くて充実しています。

### 今後チャレンジしたいことは？

色々な国に行きたいです。高校では、日本国内の様々な土地に行くことができました。日本と全く異なる文化圏に行った時、自分がどう影響を受け変化するかとても気になります。そのため、ZEN大学の留学プログラムをチェックしています。自分がやりたい勉強だけでなく、どんなことでも自分の力になるとして全力で向き合いたいです。

どのような学びや活動、仲間と出会ったのか。  
ユーをしました。



ZEN大学すずかんゼミ  
でプレゼンテーション

異なる文化圏で自分が  
どう変化するか楽しみ



志賀 千紘さん

### どんな大学生活を送っていますか？

入学後に秋田から東京に引っ越し、エンターテインメントのインターンシップやオンラインを通じた人脈作りを力を入れています。卒業後、培ったノウハウやスキル、ネットワークを使って、秋田県で以前から携わっているイベント運営を盛り上げ、それをモデルに全国のエンタメにおける地方格差を解消したいと考えています。

### 印象的な課外プログラムは？

幅広いエンタメを扱うニコニコ超会議は私の理想であり、ZEN大学の文化祭「磁石祭ZERO」の運営メンバーとして入学前から活動が続けました。幅広い世代のメンバーと企画を進める中で、ミーティングの準備や外部の方との接し方など、社会人学生から学ぶことがとても多く、それもZEN大学の魅力のひとつだと感じています。

### 将来の夢を教えてください。

私の夢は「地方と都会のエンターテインメント格差を無くすこと」です。秋田県という人口流出や少子高齢化などの課題が他の都道府県より早く起き、ある意味では「日本の最先端」の場所で生まれた私は、娯楽の少なさにマンネリを感じていたからです。今はZEN大学のいつでも授業を受けられるという利点を活用し、昼はインターンシップ、夜は授業というサイクルで、ノウハウや人脈を広げながら自分の好きな科目の教科を受けられるようにしています。

昼はインターンシップへ。  
学外にも人脈を広げる



上:エンターテインメント企業でインターンシップ。  
下:麻布台ヒルズでの入学式。

「オンラインコミュニティ」

多様性のある

オンライン教育にとどまらない、

目指すのは、



学校法人角川ドワンゴ学園  
理事

川上 量生

PROFILE

1968年、愛媛県生まれ。京都大学工学部卒業。97年に株式会社ドワンゴを設立。2016年に学校法人角川ドワンゴ学園にてN高等学校を立ち上げ、生徒数日本一に導く。

気付ける体験を

自分の価値に

国内外の現場で

人間力育成の大切な時期に、



公益財団法人日本財団  
理事長

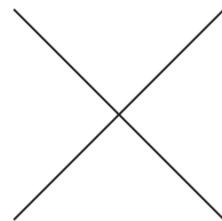
笹川 順平

PROFILE

1975年、東京都生まれ。慶應義塾大学卒業後、三菱商事株式会社に入社。2005年にハーバード大学院を修了後、マッキンゼー・アンド・カンパニーに入社。2025年より日本財団理事長。3児の父。

dwango

日本 THE NIPPON  
財団 FOUNDATION



**生徒数日本最大級のN高グループを設立**

3万2千人以上が学ぶネットの高校

ネットとリアルで一流の学びを

公益財団法人日本財団と株式会社ドワンゴが提携して創るZEN大学は、これまでにないタイプのオンライン大学です。

日本最大級の生徒数を誇るN高等学校・S高等学校・R高等学校でのオンライン教育の実績を持つドワンゴと、若者支援における実績を持つ日本財団が提携し、それぞれの強みを生かした大学を目指しています。

**川上** 教育環境には「収入」「居住地域」「性別」などの格差が存在します。これらを解消し全ての人に必要な高等教育を届けるには、時間や場所の制約がないオンライン大学が必要です。

**笹川** 情報が溢れる現代では、受け身の判断になりがちです。そのため、ZEN大学では道徳的判断力をさまざまな角度から養っていきたいですね。日本財団が社会貢献を軸にした体験を大切にしている理由は、誰かの役に立ち感

謝され、初めて相手の立場に立って考えられるようになるからです。

**川上** N高グループでも「人生を変える出会い」をテーマにさまざまな体験の場を用意してきましたが、海外や多様な機関とのパイプを持つ日本財団と一緒に取り組むことで、その舞台を広げることができると期待しています。

**笹川** 18歳から21歳というのは人間力育成の大切な時期。海外へ行くチャンスや、国内の

社会課題を抱える現場で、自分の価値に気付けるような体験を提供したいですね。

**一流に学び、現場で試すZEN大学にしか提供できない機会**

**笹川** 社会との接点を在学中に持てるのが大事だと考えます。これまでに、国内における子どもの貧困問題の解決やウクライナ避難民の受け入れなど、数々の社会課題の解決に取り組んできた日本財団なら、国内外でさまざまな体験を設けることができます。

**川上** ZEN大学ではオンデマンド授業として動画総数12,000本以上を予定し、その道の第一人者を迎えたプログラムや研究も多数提供します。普通の生活ではなかなか出会うことのできない、一流の専門家と出会うのがZEN大学ですね。

**笹川** また、日本財団にはソーシャルアントレプ

レナー支援として、シリコンバレー視察や資金援助の実績があります。ドワンゴと一緒にビジネスパートナーを探すことも可能ですので、失敗を恐れず在学中からビジネスにも挑戦してほしいですね。

**川上** 選択肢はたくさん用意しますが、選ぶのは学生自身です。ZEN大学はその決断を最大限にサポートします。社会には“先生”はいません。自分の意志で行動できる人材を輩出したいです。

**笹川** 地に足の着いた人間力を土台に、それぞれの思考やスキルを積み上げて自立した人材が増えることは、社会にとってもプラスですね。

**川上** 目指すのは、オンライン教育にとどまらない、多様性のある「オンラインコミュニティ」。社会の縮図ともいえる場で、さまざまなスキルや境遇を持つ仲間を作って社会に出て行けるというのは、一生涯の強みになるはずですよ。

**社会貢献を軸にした現場体験**

子どもの第三の居場所を全国200ヵ所に設置

ウクライナ避難民支援ボランティアでの学びを

自由に学べる

# ZEN Life Style



イラストレーターを目指す!

マンガに没入したい

## CASE 01

【住まい】  
兵庫県

【出身高校】  
県内の全日制高校

【趣味】  
イラスト、マンガ

【サークル】  
イラスト系サークル

【ZEN大学を選んだ理由】  
アニメやマンガの科目があるのと、イラストを描く時間をたくさん作りたかったから。



サンドウィッチ片手に  
コンテストに応募する  
イラスト作品を制作

人物の全身を  
描いてみよう

12:00  
ランチ

イラストと  
エンタテインメントD  
でキービジュアルの制作に挑戦!



10:00  
授業

タブレット片手に  
デジタル画像技法論I  
を視聴

9:00  
起床

やりたいことややるべきことが山積みの大学生にとって、4年間はとても限られた貴重な時間です。  
ZEN大学の授業はいつでもどこでも受講できるので、  
自由に使える時間を生み出し、好きなことに没頭することができます。  
「まだやりたいことが決まっていない」あなたにも、「ZEN大学ライフ」の楽しみ方を提案します。



近・現代アート概論  
を視聴したら美術館に  
行きたくなった!

19:00  
夕食

家族と夕食を囲み、  
あれこれ、おしゃべり

明日は色を  
塗ってみよう〜。  
お休みなさい zzz

22:00  
就寝

20:00  
自由時間

金曜日は、  
大好きなアニメを  
観るんだ!

サブスクで  
アニメ鑑賞



Q1

ネットでの授業は学びやすい?

イラストを描く時は、2~3時間没頭してしまうことも。事前収録型の「オンデマンド授業」なら、朝や夜にまとめて取り組めるので助かります。ちなみに、授業でもイラストを描いたり物語を作ったりできるので、勉強なのか趣味なのか分からないくらい楽しいです。

Q2

どんなサークルに入っているの?

イラストのサークルに入っています。Slack上で仲間と作品を見せ合ったり、イベントと一緒に出かけたりするのが楽しみです! この週末も秋田の友だちと東京で会う予定です。ZEN大学に入ってから、全国に気の合う友だちができて、本当に嬉しいです!

Q3

人生を変えた経験は何ですか?

友だちと同人誌を作って、**ニコニコ超会議の文化祭**で販売したら売りに! 手応えを得て **pixivのコンテスト**に応募したところ、なんと入選することができました。もう、震えましたね。pixivのプロクリエイターに一歩近づけたかな、なんて(笑)。

### 履修科目一例

- Webユーザーエクスペリエンス
- デジタルイラスト演習基礎
- リテラシーと応用のための物語理論
- WEBコミック演習
- マンガ産業史
- 二次創作の歴史から見るネット文化
- アニメのクオリティー管理と商品性
- 伝わる論理とコミュニケーション
- イラストとエンタテインメントD
- デジタル画像技法論I

※講義画面は変更になる可能性があります。



留学経験を生かし

海外でグローバルに活躍したい

## CASE 02

- 【住まい】アメリカ(神奈川県出身)
- 【出身高校】通信制高校
- 【趣味】自転車と語学(英語)
- 【サークル】国際交流系サークル
- 【ZEN大学を選んだ理由】アメリカに語学留学しながら、大学の卒業単位を修得したかったから。



機械翻訳実践  
(英語読解・作文)  
で機械翻訳をマスター



語学学校の友だちと  
ハンバーガーランチ

12:00  
ランチ



9:00  
移動

バスに乗って現地の  
語学スクールへ

大好きな  
野球チームが  
練習している!

7:00  
授業

ホームステイ先の  
ファミリーと朝食

6:00  
起床

ホームステイ先でパーティー、  
今日は夜更かし

クラス・コーチと  
Zoomで面談



18:00  
授業

人生のステージが  
変わったみたい!



16:00  
面談

Q1

人生を変えた体験は?

アメリカでも日本のマンガが大人気なので、**マンガの歴史**を学ぶ授業を受講しました。学んだことを現地の友だちに英語で伝えたら、すごく喜んでくれて。渡米したのに、日本への興味が膨らんでいます。マンガやアニメ、ゲームなどのエンターテインメントを学ぶ授業がたくさんあるので、履修しようと思います。

Q2

海外でも  
違和感なく学べる?

**オンデマンド授業**で単位が取得できるから、時差があっても好きな時に授業が受けられるし、**Slack**や**Zoom**で**アドバイザー**の方がサポートしてくれるので安心です。友だちともSlackで毎日やりとりしているので、日本にいるのと変わらないかも!

Q3

なぜアメリカに  
住もうと思ったの?

もともと日本でZEN大学の授業を受けていたのですが、**ボストンへの短期留学**をした際に「もっと世界を見てみよう」と思い、2年次に渡米しました。短期留学中に、現地の大学生と共に企業を回ったり、ワークショップに参加したりして、異文化を目の当たりにしたのがきっかけです。

20:00  
夕食

英語コミュニケーションI(発音)  
を視聴していたら、ネイティブの  
英語が聞き取れるようになってきた

22:00  
就寝



### 履修科目一例

- ・異文化理解
- ・多言語ITコミュニケーション
- ・伝わる論理とコミュニケーション
- ・機械翻訳実践(英語読解・作文)
- ・日本大衆文化史
- ・デジタル・マーケティング
- ・人生設計とお金の管理
- ・社会学I
- ・英語コミュニケーションI(発音)

CASE 03

【住まい】  
青森県  
【出身高校】  
県内の全日制高校  
【趣味】  
ゲーム  
【サークル】  
eスポーツ系サークル  
【ZEN大学を選んだ理由】  
実家に住みながら、本格的なプログラミングの技術を身に付けたかったから。

プログラミングを極めて

エンジニアになりたい

パジャマのまま  
Webアプリケーション開発1  
を視聴

8:00  
起床

9:00  
授業

友達と  
新作スマホを物色

11:00  
移動

カメラの解像度  
いいよね

13:00  
アルバイト

プログラミング教室で  
講師のアルバイト

16:00  
授業

Q1

今、ハマっていることは？

プログラミングでオンラインゲームを作っています。この前、試作したゲームを友達とプレイしたらめちゃくちゃ盛り上がり、夜通し遊んでしまいました！オンライン大学だから友だちができるか心配だったけど、ネット上で毎日顔を合わせているので高校の時より友人関係が濃くなりました。

Q2

情報の授業で  
得られたことは？

そうですね。パソコンに向かってコードを書くだけではなく、現役のプログラマーやデザイナーから今の社会が求めていることや、やりがいなどが聞けるので実社会にすごく近づけている感じがします。今は、国家資格を取得しようと頑張っています。

Q3

人生を変えた体験は？

地域・企業連携プログラムに参加し、農作物を販売するECサイトを作りました。今でも農家の方々の売りに貢献できていて、就職面接でも太鼓判を押していただきました。評価していただいたのは、現地の方々の生の声を直接聞いて、ニーズとして反映できた点だと思います。

履修科目一例

- 科学技術と社会
- Pythonプログラミング
- 統計学入門
- プロジェクトマネジメント概論
- 数理統計
- 機械翻訳実践(英語読解・作文)
- 統計学を哲学する
- ゲーム制作論基礎
- Webアプリケーション開発1
- ネット情報発信概論

夕食後に友だちとネットゲ!  
まだまだ夜は長い!

23:00  
就寝

20:00  
自由時間

ネット情報発信概論  
でこれからの時代に  
欠かせないリテラシーを学ぶ

18:00  
授業

Slackで友だちと  
最新情報を交換

オンラインだから、  
友達増えたかも!

# 誰もが卒業を目指せる オンライン大学

卒業・キャリア選択までの  
多角的なサポート

ZEN大学は、複数の専門的なアドバイザーが  
学生一人ひとりに寄り添い、  
卒業までの学生生活を多角的にサポートします。  
また、「居住地域」や「収入」などによる  
教育格差を是正することで、  
誰もが大学卒業資格取得を目指せます。



POINT 01

好きな時間に好きな場所から  
通学・スクーリング不要

POINT 01

時間や場所を  
問わず  
受講できる

POINT 02

スクーリングや  
卒論は  
不要

POINT 03

124単位の  
修得で  
卒業できる

### 単位修得の流れ

単位修得に必要な授業の大半が事前収録型のオンデマンド方式のため、好きな場所で、好きな時に学ぶことができます。ネットでの学びだけで、単位を修得することができます。

### オンデマンド授業



1回の授業で、約10分間の動画を6本視聴します。授業ごとに、4択式または完全一致の確認テストを実施します。

### 単位認定試験



15回の授業を受講した後、単位認定試験を受けます。

### 単位修得



単位認定試験で一定の点数を超えると単位を修得します。

POINT 02

手厚いアドバイザー制度と  
最先端のテクノロジーで徹底サポート

ネットでの学びには、モチベーションの維持と進捗管理が不可欠です。そのため、ZEN大学では、専門的なアドバイザーと学習システムを活用して、学生一人ひとりの学びや学生生活をサポートします。

## 3種類のアドバイザーが伴走する制度

日々の学びから学生生活、キャリア開発に至るまで、専門的なアドバイザーが個別にサポートします。

幅広い学びのための  
充実した学修サポート

アカデミック・  
アドバイザー

履修計画や  
学修計画をサポート

クラス・コーチ

納得のいくキャリアを  
実現するための個別サポート

キャリア・  
アドバイザー

▶「アドバイザー制度」の詳細はP.56を確認してください。

## ネットでの学びをサポートする学習システム「ZEN Study」

学習システム「ZEN Study」で正課内、課外ともに授業を行います。事前収録された授業「オンデマンド授業」と、業界研究や海外の動向など最新の知見をリアルタイムで学ぶ「ライブ映像授業」を受けることができます。

### コミュニケーション システムを搭載

授業や研究内容について、  
アカデミック・アドバイザー  
などに質問・相談ができる  
ほか、「ZEN Study」のフォー  
ラム機能で学生同士が  
意見交換や質問をすること  
ができます。



### ラーニングマネジメント システム(LMS)で進捗管理

日々の学習の進捗が可視化され、自分  
の学習ペースを把握して学習計画に活  
かすことができます。データは教職員と  
も共有されており、アドバイザーが学生  
一人ひとりの状況を把握  
して個別にサポートします。

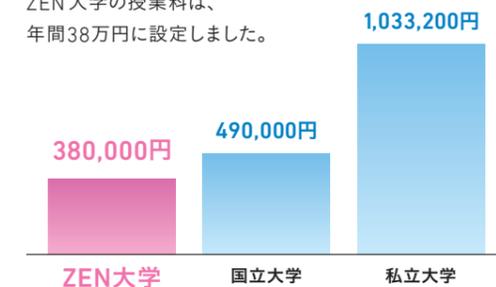
▶「ZEN Study」の詳細はP.20を確認してください。



POINT 03

学びやすい授業料設定  
教育格差の是正を図る

経済的な理由や現在住んでいる地域に大学がないことから進学を諦めている学生も学びやすいよう、ZEN大学の授業料は、年間38万円に設定しました。



※グラフの数字は、独立行政法人日本学生支援機構「令和2年度学生生活調査結果」に基づき、株式会社ダウンゴが集計した進学費用シミュレーションより算出した授業料です。「令和2年度学生生活調査結果」には、学年の記載がありません。※授業料は、減額または減免対象者を含め、実際に納入する額を指します。テキスト・教材、授業料以外の学校納付金、修学費、課外活動費、通学費は含まれていません。※記載の内容は変更の可能性があります。



# ネットとリアルが融合した学びで 自分の新たな可能性に気付く

## カリキュラム

Curriculum

情報化社会を生き抜く上で必要となるリテラシーを身に付けることができる「知能情報社会学部」は、AIを“使う”ではなく“使いこなす”ことを目指す、唯一無二の学部です。「数理」「情報」「文化・思想」「社会・ネットワーク」「経済・マーケット」「デジタル産業」の6分野を横断し、文系の学びも理系の学びも好きなだけ学ぶことができます。開講予定の282科目は主に事前収録型のオンデマンド授業としてインターネット上で提供されます。豊富な授業から選択できるので、自分の関心をとことん追求できます。



AI社会を柔軟に生き抜く  
これからの人材に  
必要な学び



## 6つの分野の学びで 知識やスキルをアップデート

高校までの学びと違って、大学では、教科書に載っていない情報を自分で集めて読み解き、社会への応用を考えていきます。そのため、これからの知能情報社会に必要な、学問領域を超えた6つの分野を横断的に学ぶことで普遍的な物の見方や考え方、情報活用能力などの“武器”を身に付けます。

2025年の開学時には6,480本のオンデマンド授業が用意されており、その中から好きなものを選び学ぶことができます。2027年には156科目、12,400本のオンデマンド授業が完成します。

※完成スケジュールは予定です。

### オンデマンド授業の本数

# 6,480

 本

## 279 科目から 履修選択できる

ZEN大学は知能情報社会学部の一学部ながら、279科目を開講。多様な科目からアカルトで選べるので、自分に合った学びを実現できます。

#クリエイター	#地域おこし	#イラスト
#データサイエンス		#マンガ
#プログラミング		#アニメ
#Webアプリケーション		#心理学
#イラスト	#美術	#英語

履修科目を見つける  
キーワード

知能情報社会学部では単位修得のための学びを、学問領域を超えた6分野から選べます。これらを学ぶことで、AI社会を生き抜く人材として必要なリテラシーを身に付けることもできます。また、ネット・リアルを問わず参加できる課外プログラムでは、人生を変えるような体験ができます。

## 課外プログラム

Extracurricular Program

公益財団法人日本財団と株式会社ドワンゴが連携し、社会の実情を学ぶ現場体験型プログラム(地方や企業でのインターンシップ、海外スタディツアーや留学プログラムなど)を提供していきます。ネット・リアルを問わず世界中のフィールドで活動をして、これからの社会を自分らしく生きていくための力を身に付けます。自治体や企業との共同プログラムに取り組みながら、問題解決に挑みます。また、海外大学への留学では、グローバル人材に必要な語学力やコミュニケーション力を養うことができます。



現場でしか学べないことがある  
人生を変える  
多様なプログラム

### 学ぶ場所や期間など多彩な組み合わせから、自分に合ったプログラムを選べる

さまざまな分野と地域、プログラムの参加期間など、幅広い選択肢から自分に合ったものを選べます。



## 2×2×3×3×α

### の体験をいくつも、何度でも

ZEN大学は、オンライン大学でありながら“現場体験”を豊富に用意しています。国内外や連携先、期間などの条件別に、自分の興味関心やライフスタイルに合ったプログラムを選択できます。

課外プログラムへの参加方法は、ネットとリアルから選択できます。ネットで参加する場合は、移動に時間がかからないため、地球の反対側で行われているプログラムにも気軽に参加できます。経験を積み重ねながら、社会の扉を開いていきます。

### 自宅からの距離

# 0 km ~ 2万 km

## 50年 以上にわたる 活動から生まれたプログラム

公益財団法人日本財団が50年以上にわたり築いてきたネットワークをもとに、国内外でプログラムを展開します。社会課題に取り組む場所や状況に直接足を運ぶことによって、視野を広げ、さまざまな人や地域とのつながりを作ることができます。

プログラム一例

次世代クリエイター育成プロジェクト	
離島教育インターン	カンボジア教育支援活動
商品開発プロジェクト	外国語トークセッション

ZEN大学オリジナル学習システム

# ZEN Study



最先端のテクノロジーで

未来の学びを実現する

ZEN大学では学生自身が履修科目を決め、授業で学んだことから課題を発見し、教員や学生同士と一緒にディスカッションを通じて考えを深めます。ZEN Studyは、そんな自主的に学びたい学生に最適な環境を提供します。オンデマンド授業の学びはもちろん、学生同士でつながることができる場が、ZEN Studyにはあります。



ZEN Studyは、ニコニコ動画を運営しているIT企業の「株式会社ドワンゴ」が開発した、ZEN大学オリジナルの学習システムです。

ネットの向こうの、リアルを動かす。人間らしさと、つながるデジタルを。  
by dwango

## 4つの魅力で学生の学びをサポート

APPEAL 01

学生間の  
交流と学び合い

APPEAL 02

進捗・成長レベルの  
可視化

APPEAL 03

いつでも  
オンデマンド授業

APPEAL 04

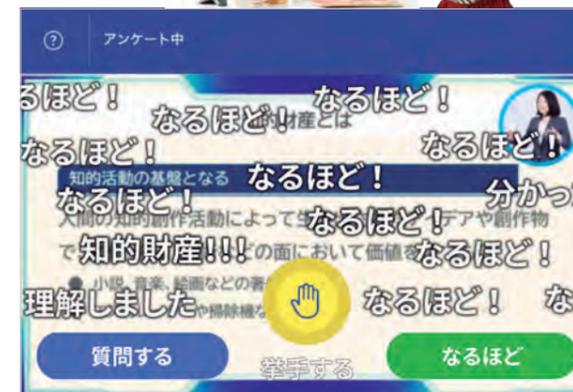
教材がシステムに  
搭載済み

## ZEN Studyの特長

FEATURE 01

コミュニケーションシステムで  
他の学生の気付きを  
知ることができる

ZEN Studyでは学生同士の学びの輪を感じられる「コメント」機能で、同じライブ映像授業を受けている学生の気付きを知ることができます。ライブ映像授業ではさらに、挙手・アンケート・質問ボタンなどさまざまな機能が搭載されています。



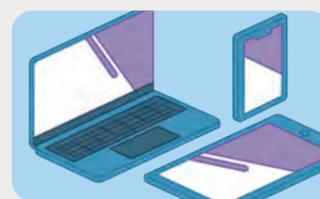
FEATURE 02

ラーニングマネジメント  
システム(LMS)で  
進捗管理ができる

授業の進捗状況、テストの提出率、累計の学修記録などが確認できます。LMSを活用することで、学びのスケジュールを組みやすくなります。また、データは教職員とも共有されており、全教職員が一人ひとりの学生の状況を一元化して把握できる仕組みになっています。



POINT!



パソコン・スマホ・タブレット  
デバイスを選ばない

好きなデバイスを用いて、好きな時に、好きな場所で学べます。ネットの時代に求められる最適な学びの環境があります。

※プログラミングなど一部の授業はパソコンで学ぶことを前提として行われます。

POINT!



教材の持ち歩き不要  
映像と教材が同一画面に表示

専門的な領域を学ぶ大学の授業では、多くの教材が必要となります。ZEN Studyには映像だけでなく、教材も搭載されています。そのため多くの教材を持ち運ぶ必要がありません。

POINT!



学生同士で意見交換  
「フォーラム」機能

オンデマンド授業や日々の学びに関する疑問点などについて、学生同士で意見交換ができます。ネットでも共通目的を持った仲間とつながり、学び合うことができます。

未来をつくる学びを選ぶ



# ZEN大学の カリキュラム

279科目から  
学問領域を超えて学べる

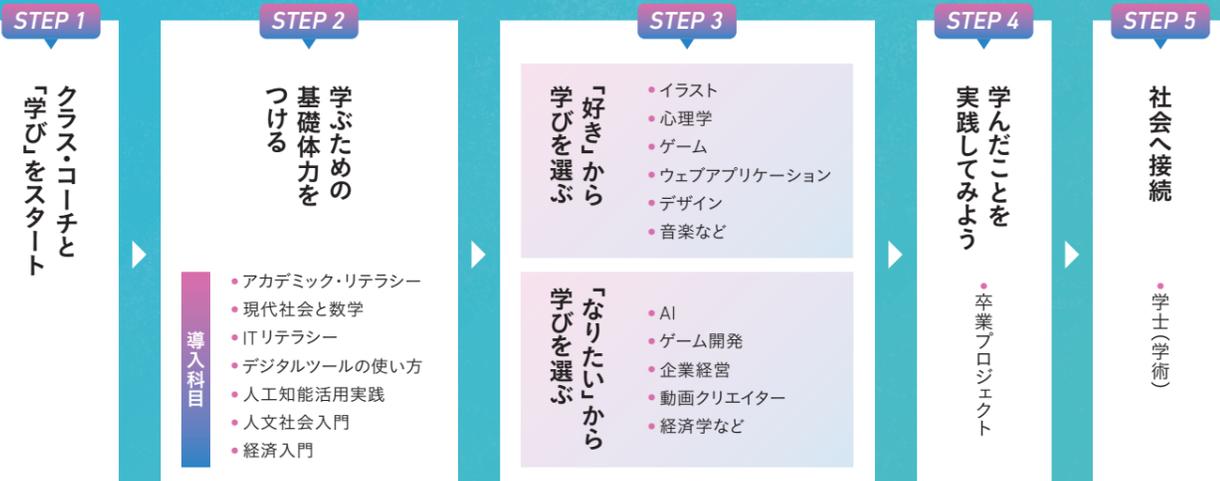
YouTuberやドローンのパイロット、データサイエンティストなど、10年前には存在しなかった職業がここ数年で数多く生まれています。今後、産業構造がますます変わると予測されている中で、確かなことは、大量の情報を正しく理解し必要な情報を取捨選択できる力が、どんな職業に就いても求められることです。そこでZEN大学では、これからの社会を生き抜く上で必要となるリテラシーを定義し、基盤リテラシー科目の「数理」と「情報」、世界理解科目の「文化・思想」、「社会・ネットワーク」、「経済・マーケット」、「デジタル産業」の6つの学びからなる科目を設置します。

## CURRICULUM

1日あたりアメリカの図書館8個分の情報が生まれると言われている現在、価値観や生活様式は日ごとに変化し続けています。

ZEN大学では、そのような知能情報社会を生き抜く上で必要となるリテラシーを定義し、学問領域を超えた学びを提供します。

## ZEN大学での学び方



## オーダーメイドカリキュラムで

自分だけの学びと未来を創る

### 「好き」を自分の強みに。

「なりた職業が分からない」、「履修すべき授業が分からない」という場合でも、クラス・コーチやアカデミック・アドバイザーによる履修科目選択のサポートを受けられる他、履修モデルが用意されているので、自分に合った科目を選択することができます。アドバイザーに相談をしながら、独自の学びを築き上げていきましょう。

※クラス・コーチやアカデミック・アドバイザーの詳細はP.56を確認してください。

**IT** に関わる仕事に就きたい

<b>ゲーム開発者</b> にどうしたらなれるの?	<b>「AI」</b> ってそもそも何だろう?	<b>Webデザイン</b> を学びたい
情報 オブジェクト指向プログラミング	社会・ネットワーク AI社会の歩き方	情報 Webデザイン演習
情報 ゲームプログラミング演習	情報 ディープラーニング1	情報 Webユーザーエクスペリエンス
数理 線形代数1・2	情報 AIアルゴリズム実践	社会接続科目 デジタル画像技法論I

**経営**って何だろう?

なぜ**「DX」**が必要なの?

**地域**のことをもっと学びたい

経済・マーケット 企業経営とファイナンス	情報 情報処理概論	経済・マーケット 地域課題の解決とイノベーション
経済・マーケット 企業経営	情報 ビッグデータ分析概論	文化・思想 民俗学
経済・マーケット 地域アントレプレナーシップ	数理 数学の方法	経済・マーケット 農業とデジタルテクノロジー

### 起業するには

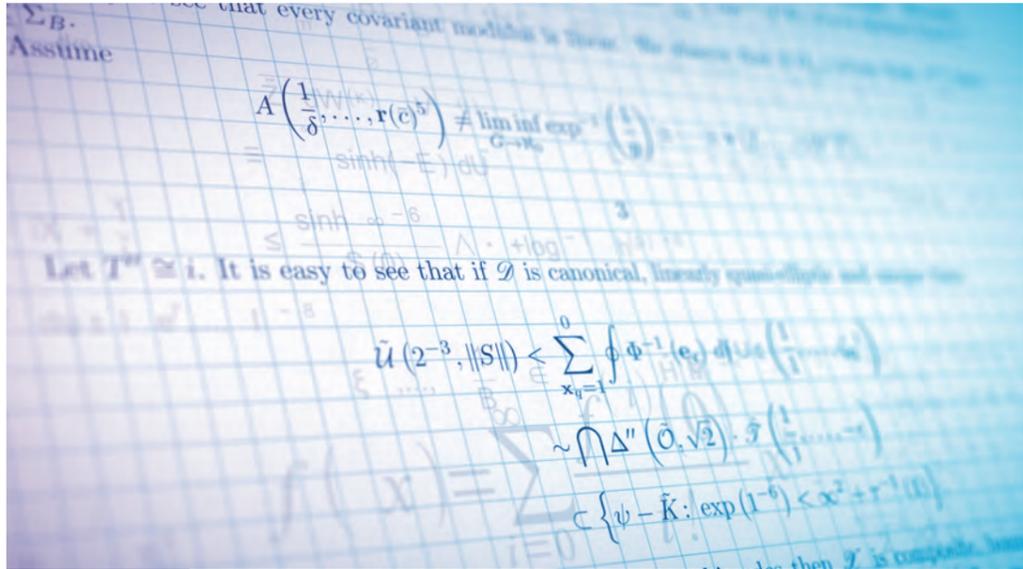


**アニメ**が好きなんだけど...

もっとうまくイラストを描けるようになりたい	<b>アニメ</b> を世界中に伝えたい	<b>アニメ</b> はどうやって作られるの?
社会接続科目 デジタル画像活用I・II	デジタル産業 マンガの企画立案とプロデュース論	デジタル産業 二次創作の歴史から見るネット文化
自由科目 イラストとデザインA	デジタル産業 文化資源のデジタルアーカイブ	デジタル産業 アニメ産業史
文化・思想 マンガ絵コンテから学ぶ視覚表現	社会接続科目 アニメ産業に関わる仕事	社会接続科目 イラストとその活用D

# ZEN大学の数理

アニメもゲームも数学  
でできている



加藤 文元  
Kato Fumiharu  
ZEN 大学 教授

数学は数と形を扱う学問です。これまで、皆さんは数や形の扱い方について学んできたことと思います。でもちょっと振り返ってみて、そもそも数とはなんでしょう。1+1は、本当に2でしょうか？ 私たちは本当に、3次元の空間に生きているのでしょうか？ 大学で学ぶ数学では、私たちが無意識に受け入れてしまっているものを考え直すということが必要になります。ちょっと不思議だけど、世界が変わる体験ができるかもしれません。一緒に数学の面白さと奥深さを探究しましょう。

## カリキュラムの構成

CURRICULUM

「数理」関連科目では、数学の理論を体系的に学び、さらにその知識を経済や情報などの分野に生かせるように実践的な科目を設置予定です。また、数学を専門的に学びたい意欲のある学生に向けて、ガロア理論やIUT理論などの科目を開講する予定です。

### STEP 01

数学の歴史や考え方などを学ぶ

### STEP 02

代数学や幾何学などを専門的に学ぶ

### STEP 03

ガロア理論やIUT理論などを発展的に学ぶ

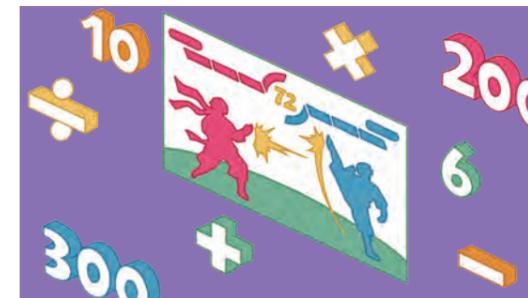
## PICK UP! 授業

### 授業 1

現代社会とサイエンス

### 数学と科学を学んでこそ アニメのキャラが動かせる

数学は机上で学ぶ計算だけではありません。身の回りのアニメやゲームの動きも数学によってできているのです。身近な題材を通して、数学を楽しく解説します。



### 授業 2

数学的思考とは何か

### 「数学は役に立たない？」さえ、 数学的思考です

どんな思考も突き詰めれば、「数学的思考」になると言えます。数学的思考についての入門書『数学入門』を手掛かりに、数学の面白さに迫っていきます。



POINT  
人間と数学は  
深い関係に  
ある！

## 科目一覧

SUBJECTS

(順不同・予定)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 現代社会とサイエンス</li> <li>▶ 数学的思考とは何か</li> <li>▶ 数学の方法</li> <li>▶ 数学史</li> <li>▶ 逆さ科学史</li> <li>▶ 初等代数概論</li> <li>▶ 日常に現れる物理学</li> <li>▶ 線形代数1</li> <li>▶ 線形代数2</li> <li>▶ 解析学1</li> <li>▶ 解析学2</li> <li>▶ 解析学3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ グラフ理論</li> <li>▶ 数理構造の発見と活用</li> <li>▶ 集合と論理</li> <li>▶ 記号論理</li> <li>▶ 距離空間</li> <li>▶ 複素解析</li> <li>▶ 群論</li> <li>▶ 位相空間</li> <li>▶ 多様体</li> <li>▶ 圏論</li> <li>▶ 数理統計</li> <li>▶ 力学</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 電磁気学</li> <li>▶ 量子力学</li> <li>▶ 熱統計力学</li> <li>▶ 数理科学発展演習I</li> <li>▶ 数理科学発展演習II</li> <li>▶ 環論</li> <li>▶ 組合せ論</li> <li>▶ トポロジー</li> <li>▶ 積分と測度</li> <li>▶ ガロア理論</li> <li>▶ 数理物理学</li> <li>▶ 量子からはじまる確率論</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 量子コンピュータ演習</li> <li>▶ Wolfram 言語で学ぶ科学計算</li> <li>▶ 宇宙際タイヒミュラー理論1</li> <li>▶ 宇宙際タイヒミュラー理論2</li> <li>▶ 宇宙際タイヒミュラー理論3</li> <li>▶ 宇宙際タイヒミュラー理論4</li> <li>▶ ゼミ(数理科学特論ゼミI)</li> <li>▶ ゼミ(数理科学特論ゼミII)</li> <li>▶ ゼミ(数理科学特論ゼミIII)</li> <li>▶ ゼミ(数理科学特論ゼミIV)</li> <li>▶ ゼミ(量子科学技術)</li> </ul>
---	---	---	---

### POINT

### 01 数学の 起源を学ぶ

得意でなくても楽しめる。  
数学の歴史・哲学の  
授業がある

### POINT

### 02 数学はどこに 使われている？

数学と他の分野の  
関わりについて  
学ぶことができる

### POINT

### 03 専門的な 学びに挑戦

トップレベルの研究者に  
基礎から発展まで  
学ぶことができる

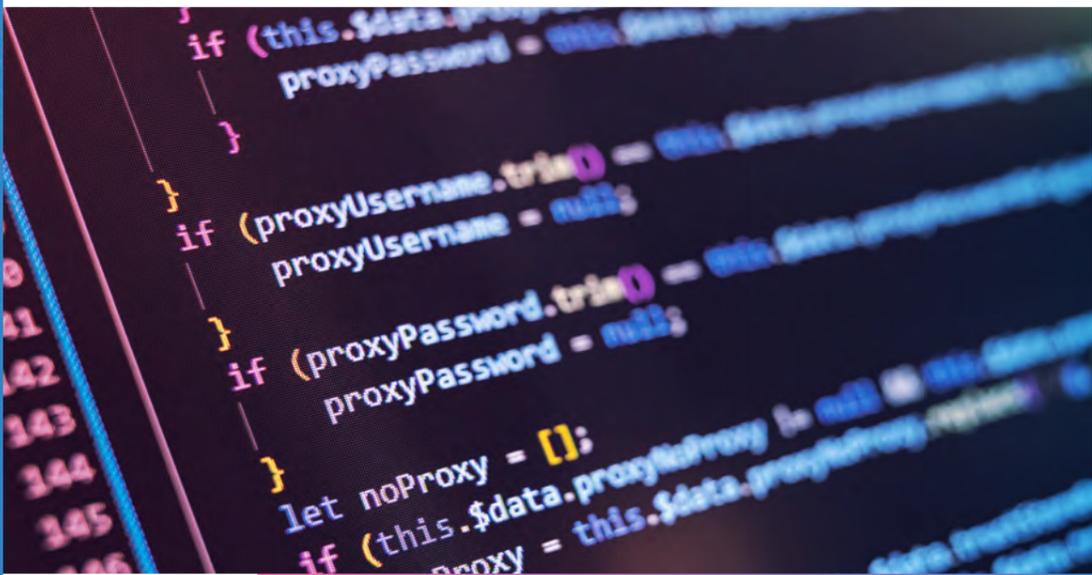
# ZEN大学の情報

好きな動画を検索したり、フリマアプリで買い物をしたり……。そんな日常を支えているプログラミングや情報技術を一緒に学んでみませんか。ツールの使い方からアプリ開発まで、現役のプログラマーや開発者から楽しく学ぶことができます。コンピューターサイエンスを真剣に学びたい方が本格的に学べる授業もあります。アプリケーションエンジニア、システム管理者、Webデザイナー、メディアアーティストと多様なキャリア選択が可能です。

## 現役の開発者や研究者がいざなう



**江渡 浩一郎**  
Eto Koichiro  
ZEN大学教授



### POINT 最先端の 技術

現役エンジニアから  
アプリ開発を本格的に学ぶ

### POINT 実践的な データ分析

仕事や研究で役立つ  
データ分析力がぐんとアップ!

### POINT 国家資格に 挑戦

国家資格である基本情報  
技術者試験の合格を目指す

## カリキュラムの構成

CURRICULUM

「情報」分野では、国家資格を目指す知識を習得し、実際に開発を行う実践的な科目を設置予定です。プログラミングの基礎を学んだ上で、段階的にITやアプリケーションの開発、データサイエンスのスキルを身に付けます。



## PICK UP! 授業

授業1  
メディアアート史

### 今、思い描いたものが 未来の技術に発展する

スマホのようなメディアデバイスは、さまざまな研究者や起業家が発明・開発してきたものです。情報メディアの発展の歴史をメディアアートの分野から見てみましょう。



POINT  
歴史を学ぶと  
未来の世界が  
見えてくる

授業2  
Webアプリケーション開発

### 開発現場で実際に役立つ アプリ開発術を習得

未経験からWebアプリ開発ができるまで、IT企業「株式会社ドワンゴ」の現役プログラマーが最先端のデジタルツールと最強メソッドを伝授します。



## 科目一覧

SUBJECTS

(順不同・予定)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 情報セキュリティ概論</li> <li>▶ 情報倫理と法</li> <li>▶ データサイエンス概論</li> <li>▶ ビジュアルプログラミング</li> <li>▶ Webアプリケーション開発1~4</li> <li>▶ Pythonプログラミング</li> <li>▶ Webユーザーエクスペリエンス</li> <li>▶ メディアアート史</li> <li>▶ 統計学入門</li> <li>▶ ディープラーニング1~3</li> <li>▶ インターネット概論</li> <li>▶ プロジェクトマネジメント概論</li> <li>▶ Linux概論</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ オブジェクト指向プログラミング</li> <li>▶ コンピューターサイエンス概論</li> <li>▶ JavaScriptによる自動化、効率化</li> <li>▶ 情報処理概論</li> <li>▶ コンピュータ概論</li> <li>▶ 機械学習概論</li> <li>▶ 計算機実験で学ぶ確率とモンテカルロ法</li> <li>▶ ビッグデータ分析概論</li> <li>▶ R言語プログラミング</li> <li>▶ クラウドコンピューティング技術</li> <li>▶ 関数型プログラミング</li> <li>▶ オートマトンと形式言語理論</li> <li>▶ 暗号技術とその応用</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ データベース運用実践</li> <li>▶ 並行処理プログラミング</li> <li>▶ 画像処理論</li> <li>▶ 論理回路概論</li> <li>▶ データサイエンス実践I~III</li> <li>▶ ビッグデータ分析実践</li> <li>▶ 情報収集と伝達技術</li> <li>▶ 3Dモデリング技術演習</li> <li>▶ ジェネラティブアート演習</li> <li>▶ インターネットのしくみ</li> <li>▶ Javaプログラミング演習</li> <li>▶ Webセキュリティ演習</li> <li>▶ デジタルイラスト演習基礎</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ AIアルゴリズム実践</li> <li>▶ 統計学展望</li> <li>▶ マーケティング × データサイエンス</li> <li>▶ ゲームプログラミング演習</li> <li>▶ チームプログラミング演習</li> <li>▶ プロジェクトマネジメント応用</li> <li>▶ Webアプリケーション開発演習</li> <li>▶ 動画クリエイター技術演習</li> <li>▶ Webデザイン演習</li> <li>▶ デジタルイラスト演習発展</li> <li>▶ 共創場デザイン演習</li> <li>▶ 統計数理の方法</li> <li>▶ 自然言語処理の方法 ほか</li> </ul>
---	--	--	---

AIをより身近に、最適に使える

# 第二松尾研

スキルを磨く

日本が誇るAI研究の第一人者、  
東京大学の松尾豊教授と連携した新しいコンセプトの  
研究室もZEN大学に生まれます。  
AIで劇的に物事が変わっていく現在、  
AIをただ学ぶだけでは足りません。  
実際の「武器」としてAIを使うことを目的としていきます。

ZEN大学 特別招聘教授

## 松尾 豊

Matsuo Yutaka

東京大学大学院工学系研究科教授。人工知能学者。研究テーマは、人工知能、深層学習(ディープラーニング)、ウェブ・ビッグデータ。日本ディープラーニング協会理事長を務める。2021年より、新しい資本主義実現会議有識者構成員。主な著書に『人工知能は人間を超えるか ディープラーニングの先にあるもの』(KADOKAWA)など。

※ZEN大学の教員と連携し、松尾研究室のAI教育の仕組みや思想を踏襲した新たな研究室を立ち上げます。東京大学松尾・岩澤研究室とは異なります。

松尾・岩澤研究室 PRESENTS **ピックアップ授業**

### 深層学習について理論から応用まで学べる

#### ディープラーニング1~3

「ディープラーニング1~3」は、東京大学の松尾・岩澤研究室が公開しているディープラーニング(深層学習)の講義をZEN大学生向けにブラッシュアップした授業です。ZEN大学の学生であれば誰でも受講可能です。現代のAI技術において中心的な役割を果たしている深層学習について、理論から応用まで、その道の第一人者から学ぶことができます。

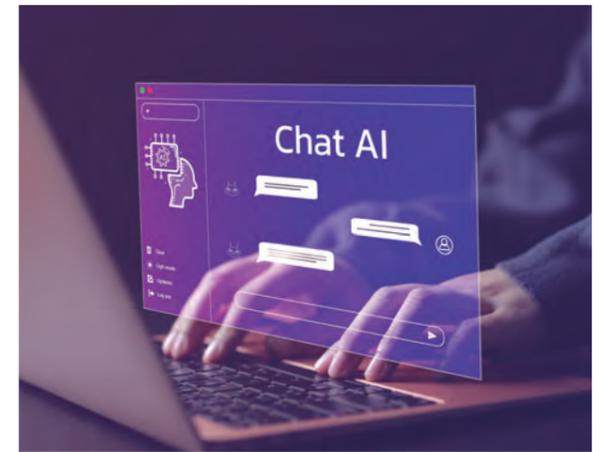


### 変化に満ちたAI時代に必要なスキルを備える

よく「AI時代に人間はどう生きればいいのか?」という質問をされます。ですが、この問いに答えることはとても難しい。AI技術の進展が早過ぎるのです。例えば、2022年11月30日に公開された対話するAI「ChatGPT」。わずか2、3か月で世界中が大きなインパクトを受けました。このように驚くほど早く進展するAIを前提にすると、大学1年生に「こう生きたい」と何か具体的にアドバイスをすることは、ほとんどできません。彼ら彼女らが社会に出るまでにかかる4年という時間軸と、わずか3か月足らずで世界を変えてしまうAIの時間軸との間には大きなズレがあります。AI時代の4年後、世の中がどのようにになっているか。その答えを今、見つけることはできないのです。

つまり「世の中がこう変わるから先回りして自分はこうなっておこう、という生き方はもう無理だ」ということ。人間はAIの進展の先回りにはできません。AI時代の人間は、基本的に変化する方向に自分を寄せていくことしかできないのです。だからこそ心がけるべきなのは、変化に対して常に得をする側に身を置いておくこと、反射的に身を処していくこと。それらが求められるわけです。

東京大学の松尾・岩澤研究室では主に企業が持つ大量のデータ、ディープラーニングと、時代を先駆ける研究に挑んでいます。一方のZEN大学の第二松尾豊研究室では、「AIをより身近に、最適に使えるスキルを磨く」ことをテーマにしたいと考えています。AIの学習とは「高度な機械学習や設計をすること」だけではありません。さまざまな場面でAIが常識となった時代では「AI技術を使えるようになること」も、大きな学習テーマです。AIを最適に



使いこなす人が、創造的なビジネスができる人材になっていくのです。私は、2つの松尾研究室を通して、最先端の研究・技術の他、人文系の知識・素養も備えた次世代の学生を育てていきたいと考えています。

AIの分野は、本当にチャンスに満ちていますし、何よりエキサイティングです。だからこそ、若い人々にはAIに触れてほしい、学んでほしい。これからAI技術はさらに進化し、さまざまな分野と掛け合わさって劇的に物事が変化していきます。AIを武器にすることで、成長していけるタイミングが、今なのです。さあ、私と一緒にAIを研究し、変化を起こす側に回りましょう。そのために必要な知識と技術は十分に身に付けられるようにしていきます。

### 日本財団 HUMAIプログラムとは



日本財団 HUMAIプログラムは、人文社会系のAI初学者を支援するコミュニティです。AIを基点として人文社会を中心とした各分野の研究人材が繋がり、社会変革をリードする場を目指します。コミュニティへの参加や定期的なアウトプットを通じて、参加者がAIの発展を積極的に取り込むことをサポートします。

#### 「AI×人文社会」

- 問いを交わし、過去を継ぎ、未来を描く -

# ZEN大学の文化・思想



思考力や表現力を磨いていきましょう



安藤 昭子  
Ando Akiko  
ZEN大学客員教授

好きなマンガの「面白さの仕組み」とは何でしょう。  
日本の小説は世界の中でどのように読まれているのでしょうか。  
「絶対知っておくべき14人のアーティスト」とは……。  
「人間がなぜ戦争をするのか」  
「映画の元になった神話や伝説ってどんなもの？」  
「心の仕組みについて知りたい」  
—文化・思想は、日常から生まれた「学び欲」に応えるジャンルです。多様な物の見方を学びながら、自分の思考力や表現力も磨いていきましょう。

### POINT

人の心と  
思考に迫る

心理学から哲学までの  
アプローチで社会を見る

### POINT

作品を知る、  
作品を創る

物語を理解し  
創作する主体的な授業

### POINT

過去から  
未来へ

創作に欠かせない  
歴史と文化を幅広く学ぶ

## カリキュラムの構成

### CURRICULUM

文化・思想・心などの捉えづらいものを、多様な学問分野がどのように扱ってきたかを体系的に学びます。  
人、科学、文化など他から与えられたものとして受け入れてしまいがちなものを  
批判的に捉える力を身に付け、思考力・表現力を養います。

#### STEP 01

表現・人・文化の理解の  
仕方について学ぶ

#### STEP 02

表現活動、人の心理、  
文化、歴史、哲学などを  
専門的に学ぶ

#### STEP 03

人や文化を分析する  
方法論と、他の分野での  
学びを結びつける

## PICK UP! 授業

授業1  
心理学

### 心の観察を通して 自分の心のあり方を知る

人の行動を観察することを重視し、なぜ人によって行動パターンが違うのか、人はどのように他者と関わっていくのか、といった問いを深めていきます。



POINT  
他者との  
関わり方のヒントを  
探る一歩に!

授業2  
世界が変わる編集力

### 「本当の世界」を見る方法、 これからの必携技能です

普段見ている範囲や思い込みによって、見える「世の中」は変わります。現代社会では、本質を見抜く力を備えることが不可欠です。



## 科目一覧

### SUBJECTS

(順不同・予定)

- ▶ 日本文学Ⅰ
- ▶ 文化人類学Ⅰ
- ▶ 心理学
- ▶ 世界が変わる編集力
- ▶ リテラシーと応用のための物語理論
- ▶ 哲学概論
- ▶ 公共哲学
- ▶ マンガ絵コンテから学ぶ視覚表現
- ▶ 近・現代アート概論
- ▶ 認知神経科学
- ▶ 科学哲学
- ▶ 人新世の人類学
- ▶ 日本文学Ⅱ
- ▶ 文化人類学Ⅱ
- ▶ 民俗学
- ▶ 日本科学史
- ▶ 芸術と文化資本Ⅰ
- ▶ 統計学を哲学する
- ▶ 日本大衆文化史
- ▶ 生きてゆくための禅
- ▶ 政治を超える哲学Ⅰ
- ▶ 政治を超える哲学Ⅱ
- ▶ 社会で生きる囲碁論
- ▶ 心理学実験・調査演習
- ▶ WEBコミック演習
- ▶ こころの成り立ちとメンタルヘルス
- ▶ ウェルビーイングをデザインする
- ▶ 芸術と文化資本Ⅱ
- ▶ 日本文学Ⅲ
- ▶ 文化人類学Ⅲ
- ▶ AI時代の科学と哲学
- ▶ フィールドワークで学ぶ宗教思想史
- ▶ ゼミ(心の科学)
- ▶ ゼミ(物語創作と物語の構造分析)
- ▶ ゼミ(トークイベントをつくる)
- ▶ ゼミ(展覧会のつくりかた)
- ▶ ゼミ(文芸批評論)
- ▶ ゼミ(ファン文化論を捉えなおすための参加型文化論)
- ▶ ゼミ(数理哲学)

# ZEN大学の社会・ネットワーク

「社会」って大きすぎて、なんだかよく分からないと思いませんか。  
 そんな社会の「分かり方」をZEN大学は授業にしました。  
 暮らしている地域から考える社会、  
 ネットでのジェンダー表現から見えてくる社会、  
 法律や歴史から分かる社会のあり方、  
 SF的思考を駆使して覗く今よりちょっと未来の社会、  
 自分たちと一見かけ離れた異文化の社会との付き合い方……。  
 学んだ先に、進むべき社会の方向性が見えてきます。



山口真由  
ZEN大学教授  
Yamaguchi Mayu

## 異文化社会との共通点が見つかる



POINT

### 01 AI社会に必要な知識

これからの社会の  
リスクリングを在学中から

POINT

### 02 多様性とは何か

多様性を知り、  
他者と協業する感度を磨く

POINT

### 03 社会の歩き方

社会人に必要な素養を  
身に付ける

## カリキュラムの構成

CURRICULUM

「社会・ネットワーク」関連科目では、私たちが生きる社会を理解するための多様なものの見方を学びます。  
 時事問題や変化する社会での生き方を考える上での思考法が身に付きます。

### STEP 01

社会を切り取る方法論、  
法学の思考法、人への  
考えの伝え方を学ぶ

### STEP 02

社会を扱う特定の  
分野のより発展的内容や、  
分野横断的な領域について学ぶ

### STEP 03

社会の多様な調査・  
分析手法を修得し、社会課題を  
解決する力を身に付ける

## PICK UP! 授業

### 授業1 ネット時代の著作権

#### 動画視聴も創作も 一歩間違えると著作権侵害!?

日頃何気なく見ている映像作品や身近な存在となった生成AIは、著作権の問題が常に隣り合わせです。制作者の権利を正しく理解しましょう。



### 授業2 伝わる論理とコミュニケーション

#### 考えることを再定義して 「伝わる」を体験しましょう

そもそも「考える」ということはどんなことを定義し、「漏れなくダブリなく」のMECEや、フレームワークで捉える認識の方法論などを解説します。



POINT  
「伝わる」には  
方法論が  
必要です

## 科目一覧

SUBJECTS

(順不同・予定)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 社会学I</li> <li>▶ 法学I</li> <li>▶ 伝わる論理とコミュニケーション</li> <li>▶ AI社会の歩き方</li> <li>▶ 地域研究</li> <li>▶ 意思決定の能力開発</li> <li>▶ 共創地球論</li> <li>▶ 情報社会の総合安全保障</li> <li>▶ ネット時代の著作権</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ジェンダー論</li> <li>▶ メディア論</li> <li>▶ 科学技術と社会</li> <li>▶ 情報社会論</li> <li>▶ 戦後日本史1</li> <li>▶ 異文化理解</li> <li>▶ 大学とメディアの人類史</li> <li>▶ 社会学II</li> <li>▶ 法学II</li> <li>▶ 戦後日本史2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 社会学III</li> <li>▶ 現代スポーツ構造分析</li> <li>▶ SFから考える未来ビジョン</li> <li>▶ 現代社会理論</li> <li>▶ 未来社会デザイン論</li> <li>▶ 音楽と社会</li> <li>▶ 子どもと地域づくり</li> <li>▶ コラボレーション・クリエイティブ</li> <li>▶ スマート田舎のススメ</li> <li>▶ 課題解決と改革のリーダーシップ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 民主主義論</li> <li>▶ 国際関係論</li> <li>▶ ゼミ(多様化する家族)</li> <li>▶ ゼミ(情報社会の政治学)</li> <li>▶ ゼミ(社会学)</li> <li>▶ ゼミ(意思決定研究と実践)</li> <li>▶ ゼミ(異文化理解)</li> </ul>
--	--	---	--

# ZEN大学の経済・マーケット



経済のメガネで世界が見えてくる



田岡 恵  
Taaka Megumi  
ZEN 大学教授

「お金は、人類の発明した最大のコミュニケーション」と言われているように、お金の流れから見える人間の行動や社会の動きが分かる学問です。スタンダードな経済学や経営学、会計学はもちろん、交渉術や地域おこし、スタートアップの方法論も学べます。普段利用しているサービスや商品はもちろんのこと、今日のニュースや日常の何気ない出来事も、「経済のメガネ」をかけると、新しい世界が見えてくるはずです。

POINT

01  
起業から  
価値創造へ

ビジネスのタネを見つけて  
未来を開く

POINT

02  
経済の  
メガネで見る

経済の知識や理論を学び  
世の中を見る

POINT

03  
社会課題を  
解決するには？

国内外の各地域の課題を見つ  
け解決策を提案する

## カリキュラムの構成

CURRICULUM

基礎的な経済・経営の仕組み、および社会課題とマーケット(市場)の接続について視野を広げます。その上で、企業経営に欠かせない財務およびマーケティング活動の基礎知識を得て、新たに事業を生むための方法論を学ぶことで、事業活動を通じて持続可能な価値を社会にもたらす知識と視点を身に付けます。

STEP 01

企業経営の基本的な  
仕組みと地域課題解決の  
枠組みを学ぶ

STEP 02

経済の歴史・概念から  
分析手法、企業経営、  
起業について学ぶ

STEP 03

全ての分野で養われた  
学びを活用し、  
課題解決力を身に付ける

### PICK UP! 授業

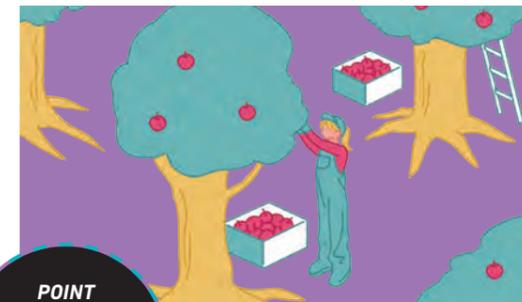
授業 1

地域課題の解決とイノベーション

#### 地域の再生の主役は人。

#### 課題を直視し、解決に挑む

自分の住む地域で直面する幅広い課題について、その本質が何か、課題を放置するとどうなるかを見通し、課題解決をイメージしていきます。



POINT

自分の住むエリアの  
まちづくりに  
生かせる

授業 2

スタートアップ

#### 将来の選択肢に

#### 「起業」を加える

「起業」という未来を考えるあなたに、着想からデザイン思考、プロトタイピング、仲間集め、資金調達までのプロセスの理解を通してビジョンを描きます。



## 科目一覧

SUBJECTS

(順不同・予定)

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 企業経営</li> <li>▶ 地域アントレプレナーシップ</li> <li>▶ 地域課題の解決とイノベーション</li> <li>▶ 経済言説史</li> <li>▶ マルクス経済学</li> <li>▶ 企業経営と会計</li> <li>▶ マクロ経済学</li> <li>▶ ミクロ経済学</li> <li>▶ 企業経営とファイナンス</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ デジタル・マーケティング</li> <li>▶ スタートアップ</li> <li>▶ 農業とデジタルテクノロジー</li> <li>▶ 交渉・合意形成概論</li> <li>▶ 現代資本主義論</li> <li>▶ マクロ経済分析演習</li> <li>▶ 課題解決のための計量経済分析</li> <li>▶ 事例から学ぶ統計学</li> <li>▶ 財務分析演習</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 企業価値創造とM&amp;A</li> <li>▶ 交渉・合意形成演習</li> <li>▶ スタートアップ実践</li> <li>▶ ゼミ(地域づくり新事業ワークショップ)</li> <li>▶ ゼミ(ビジネスモデル分析)</li> <li>▶ ゼミ(経済発展を考える)</li> <li>▶ ゼミ(計量経済)</li> <li>▶ ゼミ(幸福曲線)</li> </ul> |
|--|--|--|

# ZEN大学のデジタル産業

私たちが楽しんでいるゲームやアニメ、マンガは、日本を支える大切な産業でもあります。日本発のエンターテインメントはどのように生まれ、ITやネット社会で発展し、世界に羽ばたいていったのか、今の課題は何なのか——これこそが今までにない、ZEN大学オリジナルの学びです。エンターテインメントだけにとどまらない、我々の未来が見えてくるはず。今、まさに目の前で組み上げられていく新しい歴史と学問の世界に、ぜひ飛び込んでください。



ZEN大学客員講師  
佐渡島 庸平  
Sadoshima Yohhei

## ZEN大学発のエンタメの学び



POINT

### 01 多様なカルチャー

アニメ、ゲーム、マンガ、IT、ネットを横断的に学ぶ

POINT

### 02 デジタル産業の歴史

日本のソフトパワーに迫る歴史と世界との関係を学ぶ

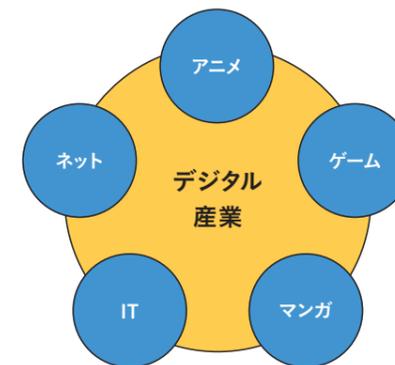
POINT

### 03 クリエイターの本音

デジタル産業を牽引するクリエイターの授業が受けられる

## カリキュラムの構成

CURRICULUM



「デジタル産業」関連科目では、各業界の発達における重要な歴史を時代背景や技術発展、クリエイター目線などさまざまな観点から俯瞰的に学びます。各コンテンツが社会に与えた影響を知ること、時代の変化に対応する思考力が養えます。さらに、授業では、業界人の思考や現場の実情などを知ることができます。

## PICK UP! 授業

授業1

ゲーム制作論基礎

### ゲームを作って ヒットを生み出すには?

業界の市場調査や企画立案、ローカライズやPR方法などゲーム制作における必要な流れを理解し、ものづくりの基礎となる力を鍛えます。



授業2

マンガ産業史

### マンガの歴史をたどり マンガ文化の基礎を学ぶ

世界にもファンが多い日本のマンガ。その歴史を辿りながらマンガ業界の発展や変化から、文化の基礎、編集者の思考に至るまでを総合的に学びます。



POINT  
編集者の思考から作品創りの全貌が見える

## 科目一覧

SUBJECTS

(順不同・予定)

- ▶ IT産業史
- ▶ マンガ産業史
- ▶ アニメ産業史
- ▶ 日本のゲーム産業史
- ▶ 二次創作の歴史から見るネット文化

- ▶ コンテンツ産業論
- ▶ ゲーム制作論基礎
- ▶ ゲーム制作論応用
- ▶ メディアで検証する未来の作り方
- ▶ アニメのクオリティ管理と商品性

- ▶ マンガの企画立案とプロデュース論
- ▶ 文化資源とメタバース
- ▶ 文化資源のデジタルアーカイブ
- ▶ ゼミ(文化資源アーカイブとメタバース)
- ▶ ゼミ(アニメ作品の分析メソッド)

実用的な思考法やスキルを身に付ける

# ZEN大学の社会接続科目・自由科目



就職に強い大学を目指し、  
社会で求められる  
スキルと知識を修得できる  
約40のオリジナル科目を用意しました。  
6つの分野に加えて将来のキャリアを  
選ぶ際の効果的なガイドラインとなります。

POINT

## 01 キャリア選択に 直結する科目群

将来のキャリアや留学を  
考える上での近道となる!

POINT

## 02 第一線で活躍する 講師陣

ビジネスの知見をもった  
実務家が授業を担当!

POINT

## 03 pixivと提携した 20科目

プロクリエイターによる  
クリエイティブの授業が満載

pixivとの提携科目はP40へ

PICK UP! 授業 01

### ネットワーク産業論

株式会社ドワンゴ代表取締役・夏野剛をはじめ、ネットビジネスの最前線にいるゲストスピーカーの講演を織り交ぜ、AIやIoTを含むIT技術やネットワークの特性や、その社会的インパクトをオリジナル授業に。

PICK UP! 授業 02

### 対人コミュニケーション論

かつていわゆる「コミュ障」だった吉田尚記が、20年以上にわたるラジオパーソナリティ経験を通して得た、特に会話における実践的かつ受講直後から使えるコミュニケーション術を伝授します。

### 社会接続科目一覧

- ▶ 対人コミュニケーション論
- ▶ クリエイティブ現場論
- ▶ ソーシャルインノベーション概論
- ▶ ネット情報発信概論
- ▶ デジタル画像技法論I
- ▶ デジタル画像技法論II
- ▶ デジタル画像技法論III
- ▶ キャリアデザインI(自己理解)
- ▶ キャリアデザインII(仕事理解)
- ▶ キャリアデザインIII(就活実践)
- ▶ 人生設計とお金の管理
- ▶ ネットワーク産業論
- ▶ 英語コミュニケーションI(発音)
- ▶ 英語コミュニケーションII(日常会話)
- ▶ 英語コミュニケーションIII(プレゼンテーション)
- ▶ 英語コミュニケーションIV(ビジネス会話)
- ▶ デジタルトランスフォーメーション時代の働き方
- ▶ 映像プロデューサー論
- ▶ アニメ産業に関わる仕事
- ▶ デジタル画像創作論I
- ▶ デジタル画像創作論II
- ▶ デジタル画像創作論III
- ▶ デジタル画像活用I
- ▶ デジタル画像活用II

※「社会接続科目」は10単位まで卒業要件に含めることができます。

### 自由科目一覧

- ▶ イラストとエンタテインメントA
- ▶ イラストとエンタテインメントB
- ▶ イラストとエンタテインメントC
- ▶ イラストとエンタテインメントD
- ▶ イラストとデザインA
- ▶ イラストとデザインB
- ▶ イラストとデザインC
- ▶ イラストとデザインD
- ▶ イラストとその活用A
- ▶ イラストとその活用B
- ▶ イラストとその活用C
- ▶ イラストとその活用D

※「自由科目」は、卒業要件には含めることができません。

## 卒業プロジェクト

4年次の必修科目「卒業プロジェクト」では社会課題などを題材にプロジェクトの一連の流れを実践します。  
設定されたテーマに対し、自ら課題を設定、解決策を提案することがゴールです。

卒業プロジェクトは左の社会接続科目・自由科目には含まれません



### 1 オリエンテーション

課題解決の目的とプロセスを理解する。

### 2 課題の背景を理解する

デジタルツールを用いて課題の背景と原因をリサーチする。

### 3 課題解決スキル演習

個人・グループで取り組む課題を絞り込む。

### 4 中間レポート

取り組む課題について発表し、フィードバックを得る。

### 5 課題解決アウトプット演習

明確化した課題の解決策を考える。

### 6 最終発表

個々に発表を行い、相互フィードバックを行う。

## シラバスをみてみよう

ZEN大学の250以上の科目をウェブサイト上に公開しました。二次元コードよりご覧ください。

<https://syllabus.zen.ac.jp/>



### STEP 01



文化 / 思想系・社会系・経済系・情報系・数理系・クリエイティブ系など学びの方向性に応じた履修モデルやフリーワード、タグなどから履修科目を絞り込むことができます。

### STEP 02



授業の概要と担当教員名を一覧表示。興味のある科目を探し出すことができます。

### STEP 03



科目ごとに、目標や概要、授業方法、必要となる教科書、参考書、前提・後継科目などを確認できます。

FEATURE

## 01 「最先端」を 広く深く面白く

デジタル社会に欠かせないイラストを中心に、デザインやマンガ、アニメーションなど、さまざまなクリエイティブ領域の知識やスキルを学ぶことができます。クリエイティブについて網羅的に学ぶもよし、イラストの基礎から応用まで集中して学ぶもよし。それぞれの興味関心に合わせた履修選択が可能です。

FEATURE

## 02 人気クリエイター から学べる

さまざまな領域で活躍する現役クリエイターが授業を担当予定。それぞれの経験や実績に裏打ちされたテクニックや考え方を、動画教材を通じてお伝えします。最前線で活躍するプロのクリエイターが講師だからこそ、社会に出ても活きる実践的な学びを得ることができます。

FEATURE

## 03 幅広い職種に つながる学び

クリエイティブを教養として身に付けることで、将来さまざまな職種で生かすことができます。ものづくりを行う職種はもちろんブランディングや広報宣伝に携わりたい方、クリエイティブ領域での起業を考えている方なども、それぞれのやりたいこととクリエイティブを掛け合わせて自分らしい将来像を描くことができます。



創作活動を、もっと楽しくする「pixiv」との提携科目

## プロクリエイターによる20科目を開講!

ZEN大学では、人気クリエイターによる20科目を開講し、皆さんの創作活動と学びの場を創出します。



漫画家

赤坂 アカ

Akasaka Aka

PROFILE

2011年から漫画家として活動開始。  
2022年からは原作者専業を公表。

代表作 **ib -インスタントバレット-** /  
かぐや様は告らせたい ~天才たちの恋愛頭脳戦~  
/【推しの子】(原作) / 恋愛代行(原作)

マンガとイラストの違いはコマ割りにあることで、そのコマ割りでつまる人が多いように感じています。ネーム作成はロジックの積み重ねで難しいものではないことをお伝えできれば嬉しいです!



© 赤坂アカ×横槍メンゴ / 集英社



クリエイティブディレクター

有馬 トモユキ

Arima Tomoyuki

PROFILE

コンピューティングとタイポグラフィ、  
物語をキーワードに複数の領域を  
横断するデザインを行う。

代表作 著書「いいデザイナーは、  
見ためのよさから考えない」(星海社)

可能な限り本質的なデザインを行うための考え方と、現代的な実践を共に学んでいきたいと思ひます。デザインは大量に生産され、消費されるものと感じるかもしれませんが、しかし同時に深く人の心に浸透するものでもあると思ひます。



SR3 (Small Render 3)

# pixiv監修 × プロクリエイター が ZEN大学で教えます!

ZEN大学は、専門学校でも美術大学でもありません。しかし、ZEN大学だからこそ、社会と接続したクリエイティブ制作を学ぶことができます。別の科目群と併せて学ぶことで、さらに広がりのあるキャリアを描くことも可能です。

ゲスト講師



背景画デザイナー  
エンバイロメントアーティスト

わいっしゅ  
y.ishi

**代表作** 王立士官学院魔導科第2教室にて背景イラスト制作に関する知識や技術的なところはもちろん、クリエイティブを仕事にする際の心構えや姿勢などもお伝えします。



ゲスト講師



漫画家

高河 ゆん  
Kouga Yun

**代表作** LOVELESS

一人ひとりが自分自身の為に戦略を練り、希望に沿った人生を送る手助けをたく、わたしの経験をシェアします!



ゲスト講師



イラストレーター  
株式会社スタジオエンカウント代表

安達 洋介  
Adachi Yosuke

**代表作** 三銃士

情報が溢れる現在、かえって道に迷ってしまうこともあるでしょう。皆さんが目指すべき方向を見つけ、進む手助けができればと思っています。



ゲスト講師



イラストレーター

藤ちょこ  
Fuzi Choco

**代表作** 彼岸の花嫁

フリーランスの経験を中心に、制作やクライアントとのやり取りで気を付けている事、SNS活用、事例を交えながらお話しします。



ゲスト講師



イラストレーター

しらこ  
Shirako

**代表作** 遅い昼食

光と影に関する正しい知識を身に付ける、光や影の存在に気づき、作品という形で他の人に伝えられるようになることを目指します。



ゲスト講師



イラストレーター

フジワラヨシト  
Fujiwara Yoshito

**代表作** 旅の始まり

『見る』が得意になると、絵はもちろん世界が変わって見えてきます。この授業を通して皆さんと『見る』力を養う基礎を学んでいきましょう。



イラストレーター  
アニメーター

下田スケッチ

Shimoda Sketch

**代表作** ガラクタ町

クロッキーやスケッチなどの技法やプロセスを伝え、実践的な学びを提供します。



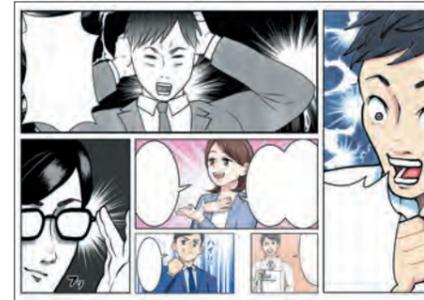
広告マンガ家

大塚 勇

Otsuka Yu

**代表作** omnibus

受注者と発注者の目線で学ぶ、創作プロジェクトの極意を教えます。



イラストレーター

ディープブリザード

Deep Blizzard

**代表作**

ディープブリザードの超入門講座  
初めてのCLIP STUDIO PAINT PRO 編

初心者向けのペイントツールや、コミックイラストの基礎を担当します。

出版・玄光社  
著・ディープブリザード



イラストレーター

浅川 りか

Asakawa Rika



エンバイロメント  
アーティスト

たいらあきら

Taira Akira



アートディレクター  
イラストレーター

早川 涼太

Hayakawa Ryota



イラストレーター

ふるり

Fururi



イラストレーター

六番

Rokuban

ゲスト講師



アニメーション  
監督・演出

中園 真登

Nakazono Masato

アニメーション演出をしている立場から、アニメーション業界で求められている人材や、どんなスキルが必要なのかを中心に授業します。

経歴

監督作として「忘却バッテリー」、演出参加作品として「チェンソーマン」「呪術廻戦 1期」「SSSS.GRIDMAN」など。

ゲスト講師



プロデューサー  
(フリー)

三鈴 ヨシハル

Misuzu Yoshiharu

バーチャルがより近くなる未来に向けクリエイターはどう関われば良いのか。VTuber業界の仕組みを学び、新しい可能性を探しましょう。

経歴

某大手VTuber関連企業のスタートアップに携わり、現在はVTuber領域に関するプロデューサーやアドバイザーなどを手がける。専門は広報・宣伝・マーケティング。

ゲスト講師



アニメーション監督

幾原 邦彦

Ikuhara Kunihiko

イラストとその活用D アニメーション概論を担当します。授業では、時代によってアニメーションのスタイルと作り方は変化していることを学び、また監督という視点でとらえる映画・アニメーションのクリエイティブを考察します。

経歴

アニメーション監督、原作、脚本。小説、漫画原作、音楽プロデューサー。代表作として『輪るピングドラム』『少女革命ウテナ』『さらざんまい』など。

もっと詳しいカリキュラムや授業担当者の紹介はこちら!

特設サイト <https://creative.zen.ac.jp>



pixiv × ZEN大学

# プログラム 地域・企業連携



## 日本財団による サポート

ZEN大学が提供する地域・企業連携プログラムは、幅広い層の学生に参加をしてみたいという考えから、日本財団の支援により、学生側の費用負担をできる限り安価に設定しています。



ZEN大学では国内外100を超える、

自治体・企業と連携した合同プログラムが満載

ZEN大学では、学生の将来的な実務スキルを高めるために、産官学連携にも力を入れています。国内外を含めたさまざまな自治体や企業と連携した100を超えるプログラムを用意。大学在学中から、将来を見据えた活動を幅広く体験できるようになっています。

## 地域・企業連携プログラム 類型リスト

期間	プログラム名	概要
長期プログラム	滞在型地域課題解決プログラム	1ヵ月～3ヵ月程度の長期において地域に滞在しながら、地域の課題に取り組む実践型のプログラム
	企業・団体コラボレーションプログラム	企業や団体とともに取り組む実践型の課題解決プログラム
短期プログラム	滞在型体験学習プログラム	1週間未満程度の短期において地域滞在を伴う体験学習プログラム
	1Day フィールドワーク	特定のテーマについての知識の習得・知識の深掘りを主な目的とした体験学習プログラム
	ワークショップ	1日や数回の開催など、短期で完結するスキル開発やアイデア創発を目的としたプログラム
	トークセッション	著名人や有識者などの講演、ディスカッションイベント

44 ※長期プログラムは実施期間が1ヵ月以上のプログラム、短期プログラムは実施期間が1週間以内のプログラムです。

# MESSAGE

ZEN大学の学生に出会いたい!



高階 大輔氏  
Takashina Daisuke

公共財団法人日本財団  
経営企画広報部



井上 莉沙氏  
Inoue Risa

アドビ株式会社  
Sr. Experience Designer, Adobe Express

## リアルな体験こそ得られる喜び

日本財団は、ソーシャルイノベーションのハブとして、人や組織、資金をつなぎ、率先して社会課題を解決することで、「みんながみんなを支える社会」の実現を目指しています。社会課題解決の現場には、「リアルな」体験だからこそ得ることができる、たくさんの学びがあります。新しい仲間と協働し、国内外で、最前線の社会貢献活動と一緒に取り組みながら、新たな自分の可能性を発見しませんか？

## 自分のクリエイティビティに自信をつけて

私が最初にアドビ製品に触れたのは大学の授業中でした。アドビ製品は表現力が豊かな分、使い方の勉強が必要なアプリですが、プロの世界でも全ての機能を覚えている人はいません。気になることから少しずつ始めるのが、早く上達するコツです。また、一回学んでしまえば「私でもこんなことができるの!？」と驚く瞬間が皆さんに必ず訪れます。何かを自由に創る楽しさや喜びをぜひ学生のうちに積み重ねて、自分のクリエイティビティに自信をつけて社会に飛び立ってください。

## 「地域・企業連携プログラム」を通して 身に付くスキル

不確実で予想困難な社会では、正解を見つけるのではなく、新しい問いや答えを創り出すことが求められます。一人ひとりが将来をより良く生きていくために、職業体験やワークショップを通して、自己の内面を認識し、多様な他者と協同/協働しながら正解のない課題に取り組む「21世紀型スキル」を身に付けます。



感情に対処する  
スキル

セルフアウェアネスやメタ認知のトレーニングを通じ、感情やストレスへの対処、集中力の向上を学びます。



創造的に考える  
スキル

アイデアの発散と収束、論理的・類推的・批判的思考を活用し、正解のない問題に取り組む創造性を学びます。



協同/協働する  
スキル

表情や身ぶり手ぶりなどの非言語表現を含めたコミュニケーションスキルを伸ばし、チームワークを学びます。



課題解決と  
価値創造

身近な課題を発見して、解決する力や、自分にとっての魅力を見出し、そこから価値を創造する力を身に付けます。

幅広いビジネスに活用できる課題解決を身につける

## ビジネスの最前線でビジネス デザインスキルを身につける

リコーが品川に設立した「RICOH BUSINESS INNOVATION LOUNGE TOKYO」は、企業の経営層を招き、共創で課題解決を探る拠点として設立された。そこで実際に運用されている「ビジネスデザイナー育成プログラム」を受講し、企業の経営課題を解決するためのスキルを習得する。



**RICOH** 運営企業：株式会社リコー

**STEP 01** 施設体験と研修プログラム  
施設の概要を知り、後半の顧客プレゼンに向けて必要な知識を集中的にインプットする。

**STEP 02** 仮説を立てる  
BIL TOKYOに来場する企業の課題を調べ、仮説をもとに解決策を提案する体験をする。

**STEP 03** 解決を提案する  
企業のフィードバックから課題の解像度を高め、本質的な解決策を探索していく経験を得る。



淡路島の名産を加工した食品など

## 地域農産物を活用した お土産品開発

農産物の6次産業化を見据え、生産から企画、加工、販売までの一連の流れを体験することで、農業の川上から川下までを学ぶプログラム。若者の農業への関心を集め、農業界の抱える課題に取り組んでいく。



**PASONA** 農援隊 連携企業：株式会社パソナ農援隊

**STEP 01** 農業体験を通じて  
生産者の思いを受け取る

**STEP 02** 淡路島の名産を加工した  
土産品アイデアを考える

**STEP 03** 加工した土産品を  
実際に販売



淡路島の名産であるいちじくやレモンを原材料としたゼリーを製造して、土産品として販売。

最先端技術で地方創生

## 「まちおこし」を メタバースで実現する

地元社会への貢献とリソース削減・DX/XR化を目的に、メタバース空間による新しい未来の仕組みを大学生の視点から企画・開発する。役所業務の効率化、イベント、観光誘致、自治体内外の相談窓口など、人がその場で介入せず対応可能なことを、メタバースを活用した世界を創造して提案する。



**cluster** 連携企業：クラスター株式会社

**STEP 01** 課題発見  
対象となる地方自治体の課題を調べて、解決するための未来の街を想像する。

**STEP 02** 仮説・検証  
実現可能性を考慮しながら仮説を立てて検証し、メタバース空間をつくるための技術力を養う。

**STEP 03** 発表・フィードバック  
これまでの検討結果と成果物を発表して、専門家に評価を受ける。必要に応じて実証実験を進める。



最新の技術や知識を学び業界の未来を広げる

## ドローンの活用で未来を変える 次世代アイデアディスカッション

農業・運送業をはじめ観光や医療など、今後ドローンに期待される役割は多く、その活用によってビジネスや娯楽の可能性が広がっていくことが期待されている。そのドローンを活用したアイデアと一緒に考え、イノベーションを創出することを目的としたプログラム。

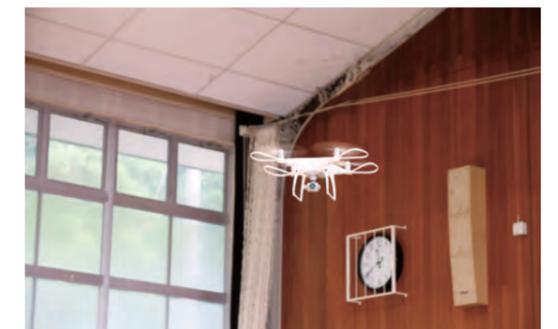


**PERSOL** 連携企業：パーソルビジネスプロセスデザイン株式会社

**STEP 01** ドローンの基礎学習  
ドローンの種類や基本的な仕組み、最新の法律・制度を学ぶ勉強会を開催。

**STEP 02** ドローン体験会  
実際にドローン进行操作する操縦体験プログラムを実施。

**STEP 03** 自動航行プログラム  
自動航行のプログラミングを行い、全て自動でドローンを動かす自動航行プログラム会。



福島県浜通りで、“地域と生きる体験”をする

## 一度ゼロになった町で挑戦する 地域づくりと自分づくり

2011年3月11日の東日本大震災後の避難指示で、一度は住民がゼロになった福島沿岸地域。参加者はこの福島県浜通り地域に長期滞在し、住民の一人として地域と関わり、何らかの主体的活動を行うことを目指します。



協力現地団体：一般社団法人NoMAラボ

**STEP 01 浜通り地域を学ぶ**  
地域のキーパーソンや重要施設に訪問し、過去と現在の浜通り地域とそこに住む人たちから学びとる。

**STEP 02 地域活動を計画・実践する**  
アート思考で「自分がこの地域である」行動を計画。住民の一人として実際に活動してみる。

**STEP 03 地域の方々への成果発表**  
地域メンターからフィードバックを得ながら地域住民として活動を継続。最後に成果を発表する。



島しょ地域で働くイメージを描く

## 離島DX化プログラム

廃校を利用した「うるま市浜比嘉島地域交流拠点施設」に住み込みながら、沖縄県の島しょ地域で生活する住民から課題を聞き出し、ICTやAIの力を活用しながら地域住民の皆様に喜ばれる仕組みを考える。



**STEP 01 島しょ地域の住民との交流**  
地域の住民の方々から課題を感じていることを実際に交流しながら課題を深めていく。

**STEP 02 DXプログラム開発**  
地域住民の課題が見えてきたところで、DXで生活を豊かにする方法を考える。

**STEP 03 実装に向けてのプレゼンテーション**  
地域住民やお世話になった皆様に向けて自分たちの考えたプランを発表する。



横須賀という地域と共に創る、未来のビジネス

## 若者の起業マインドを育て 地域未来を担う人材を創出

横須賀商工会議所と提携し、地域の特性を生かして、課題を解決するビジネスを作り、若者が地域活性化の中心に立つプログラム。



協力現地団体：横須賀商工会議所

**STEP 01 地域を知る**  
横須賀商工会議所と連携し、フィールドワークを通じて地域の産業やビジネス環境を学びます。

**STEP 02 課題を見つける**  
商工会議所職員やメンターからフィードバックを受けながら、地域の課題や新たなビジネスチャンスを探ります。

**STEP 03 解決策を創り、実践する**  
地域の課題を解決する「ビジネスアイデア」を地域の経営者・専門家に学びながら、実現可能性の高い「起業プラン」としてブラッシュアップします。



その他、社会の現場を肌で学べる体験プログラムが盛りだくさん!



過去と未来の寺院の役割を学ぶ、世界遺産の山寺での宿坊体験



公益財団法人と連携した、動物愛護プロジェクト



自治体と連携した離島での職業体験



数百年の歴史を誇る陶磁器の制作体験・販売



大手企業グループとコラボした体験学習で農業の魅力発見



大手流通企業やメーカーとの商品開発プロジェクト



地域の食の魅力を学び発信力も養うネットでのスタディツアー



有名人や通訳者などの外国語トークセッション



アスリートと連携したスポーツでつながる社会貢献



農業の本質を体系的に学ぶリアル農業体験プログラム



ウクライナ避難民支援ボランティア体験

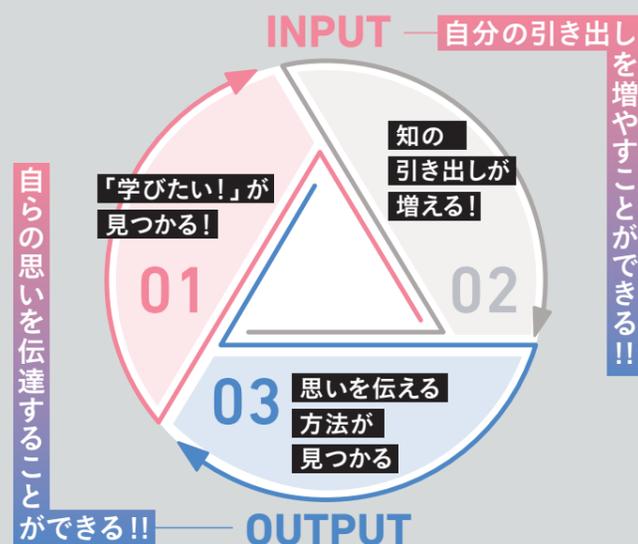


泊まって学べるハンセン病療養所におけるスタディツアー

学生の学び

ZEN大学では、東浩紀による授業を行います。授業を履修した学生は、「ゲンロンカフェ」における対話型講座を通して、知の引き出しを増やせます。学生は、作家など各界で活躍するゲストから幅広い視野を得るとともに、自分の考えや価値観を深めることができます。

※「ゲンロンカフェ」とは、株式会社ゲンロンが運営するイベントスペースおよびイベントの総称です。  
※「ゲンロンカフェ」におけるイベントは教育課程外の任意で参加できる活動です。



ゲンロンとは



genroncafé

「ゲンロン」は批評家の東浩紀が創業した企業です。学会や人文書の常識にはとらわれない、領域横断的な「知のプラットフォーム」の構築を目指し、10年以上活動を続けてきました。出版事業に加え、東京・五反田のイベントスペース「ゲンロンカフェ」の運営や、独自の動画配信プラットフォーム「シラス」の開発などを通じ、最先端の知を社会に開いています。

ZEN大学は、

ゲンロンカフェとコラボし、

学生が新しい知に出会える場を創出します。

POINT 01 東浩紀による授業

『訂正可能性の哲学』を教科書として、哲学の役割や現代思想の基礎概念(ポストモダン、公共性、リベラリズムなど)を学ぶ授業や、ディスカッションを通して「トークイベントの作り方」を学ぶゼミ形式の授業を予定しています。



POINT 02 ZEN大学とゲンロンの公開講座

「ゲンロンカフェ」および「ゲンロン」のプラットフォームである「シラス」および「ニコニコ生放送」の「ゲンロン完全中継チャンネル」からインターネット配信にて公開講座に参加できます(講座は、単位の認定はありません)。



何を学ぼうか悩んでいる君へ

私の専門とする人文知は人間について考える学問です。人文知を深めるためには、大学の外で生きるさまざまな人々を知ることが必要なのですが、大学の中には大学人しかいない。この矛盾を、どうにかできないだろうか?一方で、大学で得る知識は重要ですが、より大切なのは考えること。ですが、考える行為は、この現代において意識されがちな“タイムパフォーマンス”に反しています。これもまた、人文知そのものがはらんだ矛盾と言えることでしょう。私はZEN大学を舞台にして、これらの矛盾に挑戦したいと思っています。たとえば、授業で著名な文化人を招き、対談や講演をし

ていただく。それに対して、時間をかけて十分に学生たちからもコメントしてもらえるような授業をつくりたい。さまざまな分野の、ありとあらゆる対話を通して考える喜びを知り、知の扉を開ききっかけを提供できればと思っています。

PROFILE

批評家・作家。株式会社ゲンロン創業者。著書に『存在論的、郵便的』(第21回サントリー学芸賞)、『動物化するポストモダン』、『クオラム・ファミリーズ』(第23回三島由紀夫賞)、『弱いつながり』(紀伊國屋じんぶん大賞2015)、『観光客の哲学』(第71回毎日出版文化賞)、『ゲンロン戦記』、『訂正可能性の哲学』、『訂正する力』など。

東浩紀  
Azuma Hiroki  
ZEN大学教授



# 国際交流・留学

グローバル社会で活躍するためには、語学力はもちろん  
“多様なバックグラウンドを持つ人とコミュニケーションをとる力”が必要です。  
異なる文化や価値観に触れ、国際教養を身に付けることで卒業後の未来が広がります。



## 異文化を体験し

多様な価値観に触れる

## 海外で学ぶ

ZEN 大学では短期から中・長期まで多様なプログラムを提供し、学生一人ひとりの将来像に合わせて留学をサポートします。

## ネットで学ぶ

自宅にいながら、海外の現地にいるような体験ができます。現在のライフスタイルを維持しながら、異文化を体験できます。

自宅から海外体験

ライフスタイルと両立可能



## 海外体験で得られるもの

### グローバル人材に必要なスキル

語学力だけでなく、論理的思考力や自分の意見を伝える力、プレゼンテーションスキルが養えます。



### 多様性への理解

さまざまな国の人と出会うことで異文化への理解が深まり、多様な価値観と広い視野が身に付きます。



### 国境を超えた仲間との出会い

国境を超えた仲間たちと築いたネットワークは帰国後もかけがえのない財産となります。



## オンラインサポート



### 留学を希望する学生をオンラインでサポート

- 説明会・イベント
- 個別相談
- 海外渡航前後のサポート など

## 日本財団国際交流・留学プログラム奨励金付き 短期プログラムの例

### CASE 01

#### ZEN 大学・ボストン

#### 短期留学プログラム

ボストンにて、英語研修と現地のビジネスや文化について学び、プロジェクト発表、フィールドトリップを通し異文化体験を積み重ねることができるプログラムです。初めて留学を体験する学生も楽しめる内容です。

●実施期間：15日間

※2026年度以降は春・夏開催予定



## 日本財団によるサポート

ZEN 大学が提供する留学プログラムは、幅広い層の学生に参加をしてもらいたいという考えから、日本財団の支援により、学生側の費用負担をできる限り安価に設定しています。



### CASE 02

#### シリコンバレーから学ぶ： スタートアップと可能性の聖地

シリコンバレーのIT・スタートアップ企業訪問や現地起業家・イノベーターとの交流を通し、アメリカのIT業界やスタートアップ事業への理解を深め、キャリアの選択肢を広げる体験を積み重ねることができるプログラムです。コンフォートゾーンを乗り越え、新しいことに挑戦し、多様なキャリアを考えたい学生におすすめです。

●実施期間：8日間

※WiLによる過去の訪問事例：スタンフォード大学、Google、Plug and Play、WiLオフィスなど



### CASE 03

#### カリフォルニア名門大学

#### サマーセッション

The Study Abroad Foundation (SAF) が提供する UCLA、UCバークレーの夏季プログラム(サマーセッション)に参加し、現地の学生と一緒に世界レベルの学びを得ることができます。海外大学の授業を受けてみたい学生におすすめです。

●実施時期：夏(2026年6月～8月)

●実施期間：6～8週間

※GPA、語学要件あり



地球規模の社会問題に向き合う

## インドネシア

### フィールドワーク研修

産業の80%を観光業が占めるリゾートアイランドであるバリ島が抱える社会課題について理解を深めるプログラム。さまざまなエリアや施設への訪問を通して、自分はどう行動すべきかを考える。



**STEP 01** 社会課題の現状を理解する  
バリ島のさまざまなエリアや施設を訪問しながら、地球規模で起きている課題の現状を把握し、理解を深める。

**STEP 02** 解決策を学ぶ  
課題解決に挑戦する現地の人々と意見を交わしながら、解決に向けたリジェネラティブ(再生型)な社会構造への変換を学ぶ。

**STEP 03** アクションプランの作成、実行  
自分はどう行動すべきかを考え、アクションプランを作成・実行する。



エネルギー問題について考える

## オーストラリア

### フィールドワーク研修

世界で起きているエネルギー問題やカーボンニュートラルに向けた各国・企業の取り組みを学び、再生可能エネルギーの重要性について考える。



**STEP 01** エネルギー問題の現状を理解する  
事前研修を通して、地球規模で起きているエネルギー問題に関する知識を習得する。

**STEP 02** エネルギーを生み出す現場を視察する  
太陽光発電所や関連企業への訪問を通して、再生可能エネルギーへの理解を深める。

**STEP 03** アクションプランの作成、実行  
自分はどう行動すべきかを考え、アクションプランを作成・実行する。



環境問題を「自分ゴト」として捉える

## マレーシア

### フィールドワーク研修

日常生活に欠かせない「パーム油」の生産が引き起こす環境問題について理解を深めるプログラム。オランウータンの保護施設訪問や植林活動への参加を通して、環境問題の原因を深く理解し消費者として私たちにできることを考える。



**STEP 01** 環境問題の現状を理解する  
オランウータンの保護施設や森林保護区への訪問を通して、地球規模で起きている課題の現状を把握し、理解を深める。

**STEP 02** プロジェクトに参加する  
植林活動へ参加し、現地の人々と一緒に森を再生させるための一連の活動を体験する。

**STEP 03** アクションプランの作成、実行  
自分はどう行動すべきかを考え、アクションプランを作成・実行する。



教育問題について考える

## カンボジア

### フィールドワーク研修

カンボジアの子どもたちとの触れ合いや支援活動を通じて、世界情勢や国際社会の問題を肌で感じ取り、課題意識を養っていく。



**STEP 01** 世界情勢の知識を習得  
オンラインプログラムを通して、カンボジアの歴史や現在の立ち位置などについて事前知識をインプットする。

**STEP 02** カンボジアでの実地体験  
カンボジアに赴き、支援活動に参加しながら、現地の子どもの対話を通じて社会課題に意識を向ける。

**STEP 03** アクションプランの作成、実行  
国際社会が抱える課題を見て感じた後は、課題解決のために自分がすべきことを考え、実行する。



# 3種のアドバイザー

Student Support

学生の“やりたいこと”を実現するために必要な、手厚いサポート体制が整っています。  
在学中の学修や卒業後のキャリアについて、専門的なアドバイザーが三位一体でサポートします。



## 各アドバイザーが学生生活・学び・キャリアをサポート

### クラス・コーチ

CLASS COACH

クラス・コーチ(CC)は、学びや学生生活における悩みなどを、一人ひとりに寄り添いながらサポートします。

### アカデミック・アドバイザー

ACADEMIC ADVISOR

アカデミック・アドバイザー(AA)は、学修に関するあらゆる悩みや発展的な学びをサポートします。

### キャリア・アドバイザー

CAREER ADVISOR

キャリア・アドバイザー(CA)は、学生の希望進路を実現するために入学直後から個別サポートします。



CLASS COACH

## 専任アドバイザーがクラスごとにサポート

CCは、入学から卒業までの学生生活をサポートする、学生にとって最も身近な存在のアドバイザーです。履修計画や日々の学修の計画・管理だけでなく、学生生活で困っていることに対する相談など、クラスごとにサポートします。

## クラス・コーチ

POINT 01



### 履修相談

CCは履修に関する相談に対応します。ガイダンスや履修モデルの掲示を通じて、279科目からそれぞれの学生が自分に合った選択ができるようにサポートします。

POINT 02



### 学修の進捗管理

授業の受講状況や単位認定試験の受験状況など、学生一人ひとりの学修の進捗状況を管理して、卒業に必要な単位を修得できるように促します。

POINT 03



### 学生生活の相談

学生が日々の学生生活で困っていることや悩んでいることなどの相談を受け付けて、解決に導きます。

## アカデミック・アドバイザー

ACADEMIC ADVISOR

## 学力を問わず、幅広い学びをサポート

AAは入学直後の必修科目『導入科目』の補習授業などを通して、大学での授業を理解するための基礎学力に不安がある学生でも安心して学ぶことができるためのサポートを行います。また、特定分野に関心がある、同じ志向を持った仲間と勉強会を開きたいといった、授業以外の発展的な学びも支援します。



POINT 01



### 履修相談

ZEN大学の学びについて、より深く知りたい学生の相談に対応します。AAは学生が描くキャリア実現のための履修選択や、各科目で学べる内容の説明など、より本質的なサポートをします。

POINT 02



### 補習授業

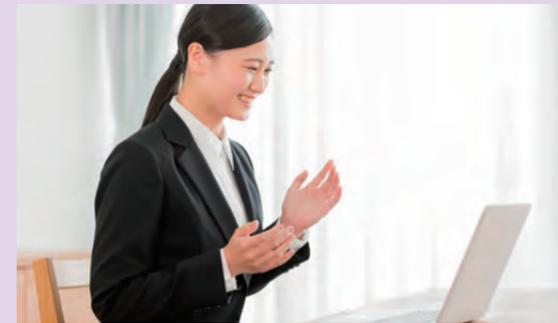
入学して最初に受講する必修科目『導入科目』の補習授業などを行い、ZEN大学での学びに必要な基礎学力に不安を抱える学生に対するサポートをします。

POINT 03



### 卒業までの学びの伴走

履修の相談から、発展的な学びの支援や4年次必修の卒業プロジェクト科目の授業補助まで、4年間の学びをサポートします。



CAREER ADVISOR

## あなたのキャリアを、一歩ずつ、一緒に。

CAは1年次から定期的に各種面談やイベント開催、キャリアに関する情報発信を通して、卒業後のキャリア形成と進路選択をサポートします。一人ひとりに担当のCAがつくので、卒業後のキャリアに関する悩みを気軽に相談できます。

## キャリア・アドバイザー

POINT 01



### キャリア相談

進路実現につなげるための個人面談やグループ面談を1年次から行います。キャリアに関する悩みをCAや学生同士で話すことで、視野を広げて進路を考えることができます。

POINT 02



### キャリア情報提供

動画での知識習得をはじめ、キャリアに関するイベントを幅広く開催します。一人ひとりのニーズに合わせたコンテンツを担当CAから紹介します。

POINT 03



### 自己分析サポート

学生の自己理解を深めるため、ワーク教材や面談での対話を通して得意不得意や興味関心などをCAと一緒に見つけ、振り返ることでポートフォリオの作成をサポートします。

POINT 04



### ES添削・模擬面接

就職活動の採用選考試験に向けて、エントリーシート(ES)や履歴書の添削、採用面接対策も行います。担当CAだからこそ、学生一人ひとりの強みを引き出します。

自分が納得のいくキャリアを選択するには、在学中から多様な学びや体験を言語化し、「これだけのことに取り組んだ」という自信を目に見える形にすることが必要です。ZEN大学では、キャリア・アドバイザーによる個別サポートやシステム上に蓄積された記録によって新たな強みや適性を発見することができます。

## FEATURE 01 ZEN大学生の4年間をフルサポート キャリア・アドバイザー(CA)

### キャリア・アドバイザー(CA)とは?

キャリア・アドバイザー(CA)は、学生と並走しながら卒業後のキャリアを共に考えるアドバイザーで、学生が納得して進路を決定するためのサポートをします。1年次からキャリアについて考え始めることで、慌てずに進路決定に向けた準備が進められます。4年間通して親身なサポートを受けることができます。



### キャリアに関する悩みや疑問を個別相談でサポート



個別面談は1回30分



年間いつでも相談可能  
※平日10:00-18:00



相談方法が選べる

キャリア・アドバイザー(CA)との個別相談は1回30分で、年間を通じていつでも相談できます。Google MeetやSlackなど希望のコミュニケーション方法を選べるため、場所や状況に応じて柔軟に相談することが可能です。キャリア形成やスキルアップ、就職活動など、必要なタイミングで専門的なアドバイスを受けられます。



個別相談体験者の声

将来のやりたいことが漠然としていましたが、個別相談を機に視点が変化。企業で求められるスキルを意識することで、アルバイトや学習の目標が明確になり、大学生活が楽しくなりました。

学業と両立しながらインターンなどで社会経験を積みたいと考えていましたが、自分に合った探し方が分からずにいました。相談したことで、具体的な探し方や情報の集め方が分かり、安心して次の一歩を踏み出せそうです。

### 他にもグループ面談や情報発信など、さまざまな形でキャリアをサポート

※その他のサポート内容の詳細は、P.56で確認することができます。

全学生必須  
※社会人学生の必修授業

## キャリアガイダンス

✓大学1年生で知っておきたいこと

✓キャリアサポートセンターの活用方法

byキャリアサポートセンター

## FEATURE 02 進路決定のために必要な情報を学ぶ キャリアガイダンス

### 就職活動の早期化に1年次から対応できる

ZEN大学では、キャリア形成の第一歩として、将来を考えるためのヒントとなるキャリアガイダンスを実施しています。このガイダンスに参加することで、卒業後の進路を考えるうえで大切な「自分を知る」「社会を知る」という視点から、1年次から卒業までにやるべきことのヒントを得られます。

## FEATURE 03 さまざまな業界・業種の実情を知る 企業とのオンラインイベント

### オンラインだから日本全国の企業とつながる

場所に縛られないZEN大学だから、日本中の企業と出会うチャンスが広がっています。自宅から気軽に参加できるオンライン合同企業説明会はもちろん、リアルな仕事に触れるオープンカンパニーや職場体験も多数企画。社会で働くリアルを知り、自分の「好き」や「得意」がどう活かせるのかを考える貴重な機会です。

ZEN大学生限定!

## オンラインオープンカンパニー

情報・通信 出版業界 メーカー ゲーム アニメ  
飲食 人材 旅行 ホテル

### ZEN大学生と企業をつなぐ オンラインイベント



合同企業説明会



オープンカンパニー(会社説明会)



オンライン職場体験

### ZEN大学生向けの インターンシップ・求人情報も充実

ZEN大学生を対象とした、企業からの求人情報やインターンシップ情報を多数公開しています。また、ZEN大学生が実際に経験した就職活動の記録や、キャリアサポートセンターの職員による企業情報を閲覧して、企業研究や自己分析に活用することができます。

1年次

未来を考えるスタート

2年次

社会とつながり、好きなことにチャレンジ

3年次

次の進路に向けて動き出そう

4年次

進路を決めて、次のステージへ!

•キャリアを意識した大学生活の過ごし方

•キャリアサポートの使い方

•企業を招いたイベントや動画

•アルバイトガイダンス

•自己理解のために今からできること

•ポートフォリオの記入

•キャリアに役立つサイトやツールを活用しよう

•業界研究講座

•オープンカンパニーガイダンス

•多様な働き方ガイダンス(起業・フリーランスなど)

•インターンシップ エントリーシート・面接対策

•地域・企業連携プログラム

•課外活動で身についたスキルを振り返ろう

•自分に合った業界・職種を見つけよう

•就活スケジュールと働き方

•就活トレンドセミナー

•就職サイトの使い方ガイダンス

•インターンシップ企業合同説明会

•インターンシップ体験談

•社会人の先輩に聞く! 就活体験談

•社会人の先輩に聞く! グローバル就職

•OB・OG交流会

•CAと一緒に履歴書・エントリーシートを書く

•就活お悩み相談会

•面接対策講座

•グループディスカッション対策講座

•聞いてみよう! 企業人事の本音

•合同企業説明会

•筆記試験対策

•進学の方角ガイダンス

•面接対策

•後悔しないための意思決定ガイダンス

•就活リスタートガイダンス(秋冬採用)

•社会人になる前の心構えガイダンス

# イベントとサークル

Communications

ZEN大学ではネットとリアルで開催されるイベントやサークル活動を通じて、全国の仲間たちとつながることができます。学年を超えた仲間たちとの出会いは、4年間の学生生活を豊かに彩ります。



## ネットとリアルで楽しむ

仲間と大切な思い出をつくる

### イベント

ZEN大学では年間を通して、ネットとリアルでさまざまなイベントが企画されます。新入生オリエンテーションの参加やプレゼンテーション大会への出場を通して、仲間との思い出がつかれます。

#### プレゼンテーション大会



社会人を含め、幅広い年齢層が参加するプレゼンテーション大会で日々の研究内容などを発表します。

#### ニコニコ超会議に参加



ドワンゴが主催するイベント「ニコニコ超会議」のブースに企画運営者として参加することができます。

#### イベント開催予定

- 入学式
- 新入生オリエンテーション
- プレゼンテーション大会
- ニコニコ超会議に参加

※イベントは年度ごとに変更します。

## サークル

サークル活動は学生主体で行われます。学生が自ら発起人となり、サークルを立ち上げ運営。さまざまな種類があり、全国に仲間ができます。



学生自ら  
サークルを運営



全国各地に  
仲間ができる



仲間たちと  
大会を目指す



SlackやZoomで  
交流・活動



学生主体で自由にサークル活動

ネットで仲間とつながる

# ICTツール

「使える」から「使いこなす」へ——ZEN大学の学生なら使い放題——

ICT Tools

多くの企業で使われているICTツールを日々の学生生活に取り入れます。実用的なツールを日常的に使うことで、卒業時にはICTツールを“使いこなす”スキルが自然と身に付きます。

## アプリケーション

Google Workspace for Education



Google for Education が提供するクラウド型の統合アプリケーション。Gmail™ やGoogle カレンダー™、Google ドライブ™ など、多くの便利なツールが使用できます。

Google ドライブ、Google カレンダー、Gmailは、Google LLC の商標です。



## クリエイティブ

Adobe Creative Cloud



アドビ社が提供するPhotoshop、Illustrator、InDesign、Premiere Pro、XDをはじめとした20以上のアプリケーションソフトウェアを利用できます。また、これらのソフトウェアを使いこなし、多彩な創作スキルを身に付けるための授業も予定しています。

Adobe Creative Cloudロゴは、Adobe (アドビ社)の米国およびその他の国における商標または登録商標です。

## コミュニケーション

slack



多くの企業で導入されている、ビジネス向けコミュニケーションツール。授業などの連絡・サークル活動・雑談など学生同士や教職員との交流に利用します。

zoom



映像と音声によるビデオ会議にチャット機能などを備えたコミュニケーションシステム。遠隔地にいる複数の人たちとリアルタイムでコミュニケーションをとることができます。

## 学術研究のための電子書籍

紀伊國屋書店 学術電子図書館  
KinoDen  
Kinokuniya Digital Library

紀伊國屋書店が提供する、和書の専門書・学習書を中心とした電子書籍サービスです。パソコンから利用するほか、読みやすいビューア(アプリ)により、スマートフォンやタブレットでいつでも閲覧できます。教職員が選定した約1万点のタイトルのほか、未購入タイトルも含めて約7万点の全文検索や試し読みも可能です。



© KINOKUNIYA COMPANY LTD.  
All rights reserved.



「すずかんゼミ」は、ZEN大学の評議員でもある鈴木寛が、かねてから東京大学や慶應義塾大学にて教授を歴任する中で開講してきた、次の社会の先導者を育成するための「学びのコミュニティ」です。ZEN大学においても新たに「ZEN大学すずかんゼミ」を開講することとなりました。

他大学の「すずかんゼミ」との交流や協働、「すずかんゼミ」コミュニティの先輩や協力者のサポートも得ながら、ソーシャルイノベーションを実践的に学ぶことができます。

## POINT 01 活動内容

ZEN大学すずかんゼミでは、AIを活用したプロジェクトの立案や遂行に必要な知識を学びながら、ゼミが用意するソーシャルイネーティブなプロジェクトに参画することで仲間と協力してプロジェクトワークに取り組むことを学びます。また、インカレ形式を取る慶應義塾大学(湘南藤沢キャンパス:SFC)や東京大学のすずかんゼミ生たちとも協働・交流をし、実践の中で身に付けたことを活かしたゼミ生独自のプロジェクトの立ち上げや実施についても指導します。



## POINT 02 プロジェクトテーマの一例

- 慶應義塾・東京大学のすずかんゼミでは、次のようなプロジェクトが生まれました。
- ・視覚の状態を問わず楽しめるオーディオ・ブックの開発・普及
  - ・北海道・洞爺湖町での循環型農業体験学習や福島県・西会津町での耕作放棄地対策
  - ・域内交通システムなど地方自治体でのAI利用したデジタル・サービス
  - ・楽天野球団の創立支援、2020オリンピック・パラリンピックや2025万博の招致・準備
  - ・萩、三豊、今治などでの高校生向け探究STEAM学習プログラム開発・普及 など



## POINT 03 年間スケジュール

月2回、全国のZEN大学の拠点やすずかんゼミの拠点で、対面×オンラインの授業を行うほか、合宿・フィールドワークを不定期で開催する予定です。また、別途、個々のプロジェクト活動を行います。



出会うと探究が才能をブーストさせる



ZEN大学評議員  
鈴木寛  
Suzuki Kan

私が「すずかんゼミ」を始めたのは、1995年です。バブル崩壊、金融危機、阪神淡路大震災などで日本が将来に大きな不安を抱えた時期でしたが、インターネットなどの最先端IT技術を使いこなし、ボランティア精神に溢れた若者たちが、世の中を変えていくのを後押ししようとの思いで始めました。現在までに、約1000人の若者が共に学び、自らの探究課題と使命をみつめ、社会のエポックメイカーとして、経済、政治、行政、研究、芸能、スポーツなど様々な分野で活躍しています。ZEN大学の学生の皆さんも、この仲間に加わって、青春をかけて夢中になって取り組みたいテーマを見出し、自らの才能を開花させ、生涯の仲間、同志を創ってください。

## MESSAGE (五十音順)



認定特定非営利活動法人  
カタリバ 代表理事  
今村 久美  
Imamura Kumi

経験学習の場で  
Do it with others!

思い込みでもいい。ふとした疑問を探究し、まずはやってみる。そして見えたヒントを、横軸の知恵(今この瞬間の世界に広がる他者の知恵)と縦軸の知恵(過去に先人たちの開拓した概念を理解したり取り組みを学んだり)、この二軸に照らして自分のプロジェクトを深めます。すずかんゼミはそんな、経験学習の場。Do it with others!



LINEヤフー株式会社  
代表取締役会長  
川邊 健太郎  
Kawabe Kentaro

オモロイ仲間と、  
オモロイことを!

すずかんゼミは、オモロイ仲間と、オモロイことを仕掛ける学びのコミュニティです。私も大学時代に鈴木さんと出会い、様々な大学から有志が集まる中でゼミ長をやっていました。卒業後も後輩たちのサポートなどを通して、年齢も分野も多様な仲間と共に沢山のチャレンジを続けています。ZEN大学開学の2025年は、ゼミ創始から30年の節目。歴史あるゼミの新たな幕開けに、オモロイ仲間と共に未来を創っていきましょう!



歌手・女優  
鈴木 愛理  
Suzuki Airi

やりたいことが見つかる  
仲間が背中を押してくれるゼミ

すずかんゼミの魅力は、なんといっても「何かの先駆者になること」。本格的な研究に取り組めたり、自分でも知らなかった可能性に気付くことができます。ゼミで私は主に、認知科学・音認知を研究し、卒論に向けて実際に脳波測定にも取り組みました。きっとやりたいことが見つかり、仲間が全力で肯定し、背中を押してくれます。私はすずかんゼミに入って本当に良かったと思っています。



芦屋市長  
高島 峻輔  
Takashima Ryosuke

自分の「哲学」を大切に、  
ソーシャルプロデュース

中3の頃からお世話になっているすずかん先生。東大時代にはゼミ生として学びました。私が市長という仕事を選んだのも、今思えば「ソーシャルプロデューサー」を育てるゼミの影響を大いに受けたのだと思います。何より「哲学」を大事にすることを教えてくれたPCCP(フィロソフィー、コンセプト、コンテンツ、プログラム)のメソッドは、今の仕事にも活かしています。一緒によりよい社会を創りましょう。すずかんゼミは、その第一歩になってくれるはずです。



株式会社umari代表取締役/  
プロジェクトデザイナー  
古田 秘馬  
Furuta Hima

社会や自分の人生を  
切り開きたい人、集まれ!

今は、時代が大きく変化しようとしているタイミングです。今の世の中の常識は新しい時代には過去の考えとしてあつという間に置き去られていきます。すずかんゼミにはまだ世の中には注目されていない頃から新しい分野に注目して飛び込む挑戦者がいっぱい集まってきます。自らの力で、社会や自分の人生を切り開きたい人はぜひ飛び込んでください!



YouTuber  
すしらーめん  
《りく》  
SUSHI RAMEN[Riku]

自分とは異なる分野を  
極めようとする人と出会う

何かを極めようとするほど周りの環境は同じ属性の人になりやすいのではないのでしょうか。しかし、すずかんゼミでは、自分とは異なる分野を極めようとする者たちが多数集まっています。それにもかかわらず、不思議なまとまりがあり、互いに刺激し合える関係が築かれています。もし自分の好きなことを見つけたら、ぜひ思いっきりそれにチャレンジしてほしいです。たとえそれが失敗しても、好きなことの中で得た力は絶対次の何かに生かされる物だと確信しています!

# ZEN 数学センター

ZEN Mathematics Center; ZMC

現代数学は変わりつつあります。それはますます社会に近いものになり、コンピューター科学や人工知能など、多様な分野を横断するインタラクティブな学問になっていくでしょう。ZEN 数学センターは、そんな「未来の数学」を切り開く活動を推進していきます。

ZMC

人工知能やコンピューター科学の発展で  
数学が変わろうとしている。  
ZEN 数学センターは、現代数学の未来を開く。



## 現代数学の「形式化」というプロジェクト

ZEN 大学教授・ZEN 数学センター所長  
**加藤文元**  
Kato Fumiharu

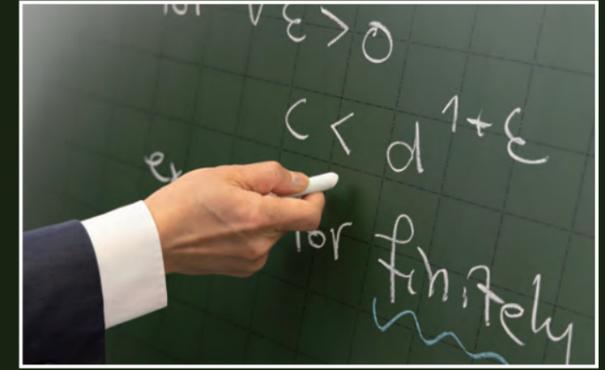
1997年1月に京都大学で博士(理学)を取得し、九州大学助手、京都大学准教授、熊本大学教授、東京工業大学教授を歴任。専門は代数幾何学および数論幾何学、特にリジッド幾何学(非アルキメデスの幾何学)で、長年に渡りその基礎付けの仕事に携わっている。

数学はとても難しい学問ですが、社会とのつながりが極めて深い学問でもあります。その数学が、今変わろうとしている。私はそのように感じています。その一つの理由は、昨今の人工知能(AI)の発展です。人工知能の基礎となっているディープラーニングなどの機械学習は、従来の数学の手法ではなかなかその内部まで理解することはできません。人工知能のような進んだ技術を人間が「理解」できるようになるためには、新しい数学が必要となるでしょう。もう一つの理由は、プログラミング理論などコンピューター科学の発展です。この世界では理論的な数学の重要性が日々増しているよう

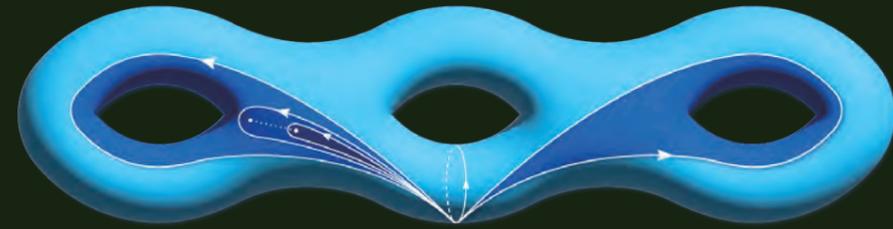
に思います。未来の数学はよりインタラクティブな、そしてより社会と密接な学問になることでしょう。そんな中、ZEN 数学センターでは「遠アーベル幾何学」など、日本が世界をリードする現代数学の研究を奨励・推進し、そのコンピューター言語による形式化というプロジェクトに取り組んでいます。「形式化」とは数学の定理の証明をプログラミング言語に変換することです。そうすることで、証明が完全に正しいことが客観的に保証されます。現代数学の新しい未来を開き、同時に社会との新しい関係性を構築することができるよう、我々は日々努力しています。

## ABOUT

ZMC(ZEN Mathematics Center; ZEN 数学センター)は、数論幾何学を中心とした現代数学や、コンピューター言語を用いた現代数学の形式化(formalization)の推進と発展を目指して設立された研究所です。



詳細は <https://zen.ac.jp/zmc>



zmc 公式サイト

Benjamin Collas, Anabelian Arithmetic Geometry - A new geometry of forms and numbers: Inter-universal Teichmüller theory or "beyond Grothendieck's vision" (<https://collas.perso.math.cnrs.fr/documents/Collas-Anabelian%20Arithmetic%20Geometry-IUT.pdf>) (縦横比及び色変更)

## 革新的な理論を生み出す日本人の

潜在力に期待

ZEN 数学センターでは従来の大学の枠組みでは規制などによってできなかった事柄にどんどんチャレンジしていきます。例えば、より広範な分野の人材との連携を図ります。数論の諸問題においてイノベティブな解決策を生み出そうとしたら、必ず壁にぶつかります。その壁を乗り越えるにはどうしたらいいか。日本の産業界も含め、異分野で活躍するイノベーターやパイオニアから学ぶことで、障害や限界をブレークスルーするさまざまなヒントが得られるでしょう。AIに代表される第4次産業革命の時代と言われる中で、数学を学ぶ重要性はこれまでになく高まっています。世界各国のリーダーたちも国

民の数学の知識や数学的な思考が伸びなければ、国力は成長しないと考えているようです。その中でも、日本人には独特の潜在能力がある。私はそう捉えています。数学の先駆者、先見者は日本人に多く、日本は数論幾何学の世界的中心地と言えます。現代数学は確かに難しい側面もあります。しかし、それを研究し発展させることには、人類の歴史を変えるだけの大きな可能性が秘められているのです。だから、純粋数学や数論に興味を持つ若者には、ぜひ研究室の扉を叩いてほしい。我々と一緒に現代数学の未来を開いてほしいと思います。



ZEN 大学教授・ZEN 数学センター副所長

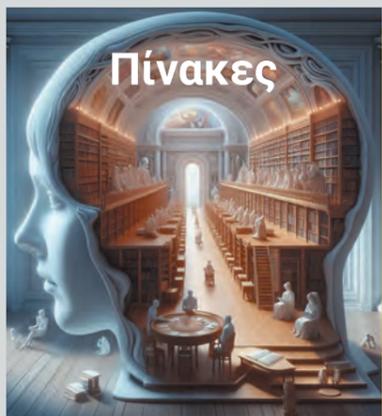
**イヴァン・フェセンコ**  
Ivan Fesenko

数学者。ZEN 大学ではZEN 数学センター副所長に就任して、「宇際タイヒミュラー理論」の入門の授業を担当予定。現在は中国・西湖大学所属。

# コンテンツ産業史 アーカイブ研究センター

History of Content Industry Archives Research Center(HARC)

時代の流れとともに今日に至るまでの、日本のコンテンツ産業の歴史を知る  
“ヒトの証言”や“当時を知る資料”はますます貴重なものとなりつつあります。  
コンテンツ産業史アーカイブ研究センターでは、それらの一次資料をデジタルアーカイブし次世代に伝えます。



日本のコンテンツ産業は、現代を代表する表現文化として世界に大きな影響を与えてきました。また、現代的で総合的な文化創造産業として、国内外で大きな存在感を持つようになっています。本センターは、その歴史を形作ってきたヒトやモノやコトに関わる一次資料を広く深く収集、保存するアーカイブを構築し、研究や教育、事業創造など社会的な利活用のために公開していくことを使命とします。



ZEN大学 教授  
コンテンツ産業史  
アーカイブ  
研究センター 所長  
**細井 浩一**  
Hosoi Koichi

歴史遺産から現代のポップカルチャーにいたる、さまざまな日本の表現文化資源を総合的なデジタルアーカイブとして構築し、その社会的な活用を進めることを主眼とする研究を進めている。特に、デジタルゲームとその関連資料の長期保存に取り組むゲームアーカイブ・プロジェクト(GAP)は、産学公連携によるゲームの包括的な社会的保存活動として1990年代後半から継続している。



## コンテンツ産業史 アーカイブ研究センターとは

マンガやアニメーション、ゲームというコンテンツを文化として保存する試みは、すでに多様な主体によって始まっていると言えますが、まだまだ課題も多く未熟な段階です。これらの文化的創作は、それぞれが単独で成立しているというよりは、相互に影響を与えつつ転換することを繰り返して成熟してきました。そして、その基盤には情報機器やメディアの革新とユニークなファン文化があり、それらの歴史についても重要なアーカイブ対象であると考えています。

IT、ゲーム、マンガ、アニメーション、ネット文化  
——世界に広がる日本発コンテンツ・カルチャーの  
レジェンドたちの声を未来に残す研究プロジェクトが始動！

## INTERVIEW



ZEN大学 客員教授  
コンテンツ産業史  
アーカイブ研究センター 副所長

**井上 伸一郎**  
Inoue Shinichiro

『アニメック(ラポート)』副編集長を経て、『月刊ニュータイプ』創刊に副編集長として参加。1987年株式会社ザテレビジョンに入社。以後、雑誌・書籍の編集者、アニメ・実写映画のプロデューサーを歴任。2007年株式会社角川書店代表取締役社長、2019年株式会社KADOKAWA代表取締役副社長に就任。現在はKADOKAWAアニメ・声優アカデミーおよびKADOKAWAマンガアカデミー名誉アカデミー長。

## 日本から発信する ということの 意義について

**井上** 日本式のマンガは、今や世界中で読まれるようになり、この遺伝子は世界に広まりました。しかし、現在、驚くようなスピードで海外で生まれた縦スクロール型のマンガであるウェブトゥーン市場が伸びています。

日本のマンガ業界がきちんと歴史を保存しておかなければ、日本のマンガ文化が正しい歴史として世界に継承されないのではないかと、という不安があります。

**浜村** ゲーム業界もそうです。もともとゲームはアメリカで生まれ、日本が独自に発展させた産業です。しかし、今、日本が作ったゲームの文化が、欧米のものになりつつあります。さらに近年は、スマートフォン向けゲームが伸び、中国や韓国で生まれたゲームのシェアが増えてきました。

日本のゲームの歴史をアーカイブとして残していかないと、誇りさえなくなってしまうのではないかと、私も危惧しています。

**井上** だからこそ、我々の世代が生きているうちに、業界のキーパーソン・クリエイター・技術者などへ取材を行い一次資料としてアーカイブ化し、その貴重な証言が未来の業界の発展につながればと思っています。

**浜村** 日本のコンテンツが世界の中に埋没しないためにも、エンタメ産業の軌跡を言葉として残しておきたいですね。



ZEN大学 客員教授  
コンテンツ産業史  
アーカイブ研究センター 副所長

**浜村 弘一**  
Hamamura Hirokazu

ゲーム総合誌『週刊ファミ通』(当時は『ファミコン通信』)創刊から携わる。同誌の編集長に就任したのち、株式会社エンターブレイン代表取締役社長、株式会社KADOKAWA常務取締役を経て、現在は株式会社KADOKAWA デジタルエンタテインメント担当シニアアドバイザー。また、2018年1月に設立した一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)の理事として、日本におけるeスポーツ産業の普及とさらなる成長・発展に向けて活動中。

## “ヒトの証言”を記録するという 本プロジェクトの取り組みについて

**井上** 大変意義のある取り組みだと感じています。私事になりますが、最初に所属したアニメ雑誌の編集部と同世代の仲間が近年、3人急逝しています。これは急がなければいけないと思いました。

作家の方はインタビューを受ける機会があるので、証言が比較的残りやすい状況ですが、業界を裏側で支えてこられた方々の証言はあまり残っていません。

また、歴史的事実に基づいた客観的な評論というのもまだまだ少ないですね。1963年にTVアニメ『鉄腕アトム』がスタートし、今年で60年を迎えました(2023年現在)。あれから、さまざまなアニメが生まれ、それぞれに歴史があるにもかかわらず、すでに多くの証言が失われてしまいました。

マンガやアニメが世界に誇るカルチャーとなった今も、“ヒトの証言”はあまり残されていないように感じています。

**浜村** ゲーム業界にも同じことが言えます。日本のゲームの歴史は約40年と、マンガやアニメに比べると日は浅いかもしれませんが、それでも日本のゲーム黎明期に活躍された方々の証言を保存することが難しい状況になってきました。例えば、アーケードゲームの場合だと、一度作った基板を別のロットに入れ替えることもあるため、時にデータが現存していないこともあります。

歴史資産であるはずのゲームのハード/ソフトを全て保管している会社も少ないのが現状です。ゲーム業界の皆さんも「早く歴史としてアーカイブ化させないと」というのを常々話されています。

**井上** 出版社の方も同じです。当事者の目線から文献として残し、多角的に分析していくこ

とが重要だと考えています。

例えば、ひとりの作家に対して、「俺が育てた」という編集者が何人もでてくることがあります。出版社ごとに担当編集がついていますから、当然なんですね。とはいえ、作家に対するアプローチは編集者ごとに異なります。このように、幾人もの人がひとりの作家を語ることで、多角的に作家の実像が見えてくるがあります。

**浜村** それはそうですね。ゲームの場合、作家や作品が目ざされはじめたのは、ここ20年です。それ以前は、工業製品として認知されていませんでしたから、誰が作ったのか外からは分かりにくい状態でした。ですから、人によって言うことが違うというのはたくさんあるんです。ただ、それら全てが貴重な証言なので、皆さまの証言を今こそ残さなければ、多角的な視点で物事が分らなくなるなと感じています。

# 研究プロジェクト

RESEARCH PROJECT

## オーラル・ヒストリー

過去の出来事などを、コンテンツ史の軌跡を知るための一次資料としてアーカイブする

### 対話を通じて

### オーラル・ヒストリーを収集

コンテンツ産業の発展に寄与したクリエイター・開発者・経営者・研究者たちの経験を通じて、代表作誕生の舞台裏や産業発展のきっかけとなった出来事に迫ります。



### 世界中からアクセスできる

### デジタルアーカイブを構築

収集したオーラル・ヒストリーの映像やテキストをデジタルデータとして保存し、研究者など多岐にわたるユーザーに対して公開・提供する仕組みを構築します。



## リアルタイム・ヒストリー

過去だけでなく、現在進行中のものも一次資料としてアーカイブする

### コミックマーケットと連携し、

### カタログをデジタル化・保存し

### 学術利用可能とする

世界最大の創作物市場であるコミックマーケット。会場を歩くために必要な情報が詰め込まれたカタログの過去分と今後のものを分析可能な形で蓄積し、個人情報に配慮した上で広く学術利用できるように公開します。



### 海外のオタクイベントと連携し、

### イベントの情報を集積し

### 調査・分析可能とする

世界共通語となった「オタク」なイベントが集まるIOEA(国際オタクイベント協会)と協力して世界中のオタクイベントの「今」を蓄積します。



# オーラル・ヒストリー

とは何か



「日本のインターネットの父」  
村井純氏(情報工学者)へのインタビュー調査

※2023年11月22日実施

“

オーラル・ヒストリーとは、人々から過去の出来事や経験したことについて、個人へのインタビューを通じて言葉を記録・収集し、保存する研究手法です。コンテンツ産業史アーカイブ研究センターでは、各コンテンツ分野で活躍した人々へのインタビューを行い、日本のコンテンツ産業の発展における貴重な証言をオーラル・ヒストリーとして収集していきます。収集・記録されたインタビューはコンテンツ史の軌跡を知るための一次資料としてアーカイブします。

”

## プロジェクトメンバー

PROJECT MEMBERS



教授

**氷川 竜介**

Hikawa Ryusuke

専門:アニメ・特撮研究

アニメ作品には、映像だけでは分からない要素が多数あります。巨費が動くためビジネス的な前提条件もありますし、個人による小説やマンガに比して、現場における制作は分担を決めての集団作業ですから、かなり複雑です。それゆえ当事者からの言葉に直接触れることは大事ですし、角度を変えての立体的な「ものの見方」はアニメ分析にとって重要です。ネットにフェイク情報があふれる現在、一次情報としての真實を見分ける訓練にもなるでしょう。



客員教授

**遠藤 諭**

Endo Satoshi

専門:デジタルの技術と文化全般

世界中の人たちが毎日スマートフォンを使い、とくに若い世代はアニメやゲームに親しんでいます。それは、1980年～1990年代に日本で培われたものがそのまま地球サイズになったともいえます。スマートフォンの前身となる端末やモバイルインターネットは日本が発祥とあってよく、アニメやゲームも日本起点のものがあります。この分野では“日本化”が起きたのです。我々のアイデンティティといまを知るプロジェクトに私自身期待しています。



客員講師

**佐渡島 庸平**

Sadoshima Yohei

専門:マンガ・小説の編集

いまや日本のマンガは国内だけでなく、世界各国でも人気を博し大きな評価を得るコンテンツのひとつになっています。その一方、マンガ家や編集者がどのような想いを持って、どのような手法で作品を創り上げてきたのかという功績は保存されることなく日々失われつつあります。本プロジェクトをきっかけに過去の一次資料をアーカイブしていくことによって、未来のクリエイターの礎となり、業界のさらなる発展につながることを期待します。



客員講師

**平 信一**

Taira Shinichi

専門:メディア、ジャーナリスト

日本が誇るコンテンツ産業であるマンガ・アニメ・ゲーム分野ですが、なかでもゲームは一番歴史が浅く、開発資料や制作者など当事者たちの証言というものが、きちんと世の中に残っていない実情があります。このプロジェクトを通して、ゲームをきちんと歴史・文化として残していく。それが日本のゲーム産業のさらなる発展を促し、次世代のクリエイターたちの活躍の場も広がっていくことを期待しています。



客員講師

**伴 龍一郎**

Ban Ryuichiro

専門:オタク属性 ネット関連プランナー

日本で商用のインターネットサービスプロバイダがサービスを開始して約30年。ネットは急速な進化を続け、現在は大学教育すらもネットを通じて行われる時代となりました。今まさに誰もが歴史の生き証人と言え、後世にターニングポイントと呼ばれる出来事が数々起きていると思われます。ネットに関わる皆さんが本プロジェクトに名前を刻むことを名譽だと思っていたら、そのようなものにしたいです。

# MESSAGE

ZEN 大学関係者の想い



ZEN 大学学長

若山 正人

Wakayama Masato

## PROFILE

理学博士。鳥取大学助教授等を経て九州大学教授、同名誉教授。同大学院数理学研究院長・学府長、主幹教授、マス・フォア・インダストリ研究所所長、同大学理事・副学長、東京理科大学副学長・教授、米国インディアナ大学等の海外大学における客員教授、JST/CRDS 上席フェローなどを経て、現在 NTT 数学研究プリンシパル、理化学研究所数理創造プログラム (ITHEMS) 特別顧問、東京科学大学特定教授。

ZEN 大学は国際社会に大きなインパクトを与える新設大学です。「オンライン大学修了第一世代」と呼ぶにふさわしい「オンラインのベスト・プラクティショナー」となる学生の皆さんがここに集うことで。ZEN 大学では、企業と協力して運営するインターンシップや

プロジェクト実務家によるセミナーなどを通して、社会と有機的につながる多様な機会を提供します。大学卒業後の進路によらず、対面でのコミュニケーションは重要です。これらなしに、社会の発展や人類の幸福、人々の充実感は得られません。さて、コロナ禍を経てここ数年、多くの組織や人々がオンラインと対面をいかにバランスよく組み合わせるかに心を砕いています。ZEN 大学では、オンライン環境下で人生の充実を目指す学生の皆さんに対して、国内外で活躍する教員によるオンデマンド授業だけでなく、優れた研究者でもある教員が少人数での対話を通して指導を行います。海外での活動に参加する機会も準備されています。こうした教育

## 正しいIT力と判断力を備え、

今後の国際社会を担う力を

環境によって、学生の皆さんはコミュニケーション能力の涵養に努めることができます。

昨今、AI、特に生成系 AI という言葉を見聞きしない日はありません。便利で都合のよい技術が開発されると、同時に都合の悪いことも生まれます。実際、AI が与える回答の正しさやそれに至る理由は不明なままです。そのため、紛らわしい情報や品質が保証しづらいものが現れてしまうこともあります。正確な情報のやり取りが必須の社会において、AI をはじめとする IT への理解と運用力を持つ人材が一層求められています。その役割を担う人材の育成こそ、ZEN 大学の使命です。

ZEN 大学ではオンラインで授業を提供するため、学生の皆さんは、学習内容や時間を自分の意志でデザインすることができます。より自由な時間を自ら活かすことにより、学内外でのさまざまな機会や体験も通して、社会にあふれる複雑な課題に立ち向かうバランスを持った IT 力と判断力を磨くことができるでしょう。21 世紀の今後を拓き、社会を担う真の力を身に付ける場こそ、ZEN 大学であると考えています。

ZEN 大学が 2025 年 4 月に開学します。日本の大学教育には「収入」「居住地域」「性別」による格差が存在しています。ZEN 大学は、いつでもどこでも大学教育を受けられるというオンライン大学のメリットを生かしこれらの格差解消に取り組みます。38 万円の授業料で大学教育をより身近なものにし、これまで大学教育を諦めていた人にも大学教育の機会を提供します。学生はオンライン授業を受ける中で、日常的にオンライン・コミュニケーション力を身に付けます。大学入学のため地元を離れる必要がないメリットを生かし、全国各地の企業や市町村でのインターンシップや社会課題解決プロジェクト参加の機会を提供します。これらのプログラムに参加す

ZEN 大学理事長

山中 伸一

Yamanaka Shinichi

る中で、卒業後に企業や社会が直面する課題に取り組む実践力を身に付けることができます。「ZEN」という世界に通用する名前の大学として、学生が世界各地に行き課題を肌で感じ理解し解決策を考える力を身に付けられるようにします。

オンライン大学だからこそ、学生は現場で学ぶことができます。AI を始めとする実践的なデジタル活用能力はもちろん、学際的な知識と能力を身に付け、AI によって更に進展を続ける情報社会をリードする皆さんの未来を応援します。



## PROFILE

文部省 (現・文部科学省) に入省後、内閣府審議官 (教育再生会議担当室副室長)、初等中等教育局長、文部科学事務次官を歴任。退官後、駐ブルガリア特命全権大使を務める。2018 年より学校法人角川ドワンゴ学園理事長、2024 年より学校法人日本財団ドワンゴ学園理事長。



ZEN 大学学部長兼副学長

渡邊 聡

Watanabe, Satoshi Patten

きな社会変革の波」を築いています。このように、オンライン大学が世界の潮流となるなか、ZEN 大学は、学びの多様性を重視し、排除することない大学教育を実現します。これにより、多くの学生を受け

入れ、学びのアクセシビリティやインクルージョンの向上をリードしていくことで。先入観や既存概念の枠にとらわれず、各学生が自由な発想で自身のキャリアを描くことのできる教育機会を提供し、新たな学びの場で皆さんにお会いできるのを楽しみにしています。

近年、ネットを駆使した高等教育の事例が聞かれるようになりました。全米で最も革新的な大学として 7 年連続 1 位にランクされるオンライン大学のアリゾナ州立大学\*は、「排他的な少数エリート教育により社会を変えようとするのでなく、多様な学生を受け入れ教育することによって大

若いうちに自分の好きなことを見つけて仕事にしましょう。それで社会に貢献し、人に感謝されたら理想的です。ZEN 大学は、その準備をお手伝いします。私は今まで 119 カ国を旅し、経営コンサルタントとして 150 ほどの企業や行政機関を見てきました。未知の道を次々と歩く方法は学生時代に学びました。法律や政策の勉強は直接仕事に役立ち、東洋史や遺伝の仕組み、数学などの知識も発想を広げる肥やしになりました。世界は激動期に入り、地球環境の変動に加え、ウクライナ戦争、米中冷戦など、予想外のことが立て続け

学生生活で好きなことを見つけて仕事にしよう

に起きています。その中で、大学教育は先の見えない時代を照らすサーチライトとして一層重要です。やりたいことを探し、仕事の基礎の技を身に付け、発想を広げる。ZEN 大学ならいつでもどこでもその鍛錬ができます。

## PROFILE

経営コンサルタント、慶應義塾大学名誉教授。京都大学法学部卒業後、国土交通省、米プリンストン大学大学院 (修士)、マッキンゼー・アンド・カンパニー (パートナー)、米ジョージタウン大学研究教授などを経て 2023 年まで慶應義塾大学総合政策学部教授。東京都、大阪府、愛知県、京都府、新潟市、北九州市などの政策 (特別) 顧問を務めてきた。平和堂、スターフライヤーの社外取締役、愛知県文化振興事業団理事などを兼務。



ZEN 大学副学長

上山 信一

Ueyama Shinichi

## 人類史の大転換期を迎えた今、

全ての若者に最善の学びを

ZEN 大学評議員

鈴木 寛

Suzuki Kan

歴史を振りかえると、最高学府がその時代の文明のあり様を決定してきました。プラトンが開設した「アカデメイア」がギリシャ文明の礎を築き、現代の IT 文明は、米国西海岸の大学が牽引しています。私たちは今、人類史の大転換機に遭遇しています。チェコ共和国の初代大統領であるヴァーツラフ・ハベルは次のように言いました。「何か引き裂かれ、衰退し、消滅しつ

ある一方で、いまだ正体不明の何か別のものが粗削りの岩の中から、産みの苦しみを経て生まれつつあるかのようだ」志を同じくし、ここに集った私たちは、思想や文化など全てを根本から脱構築・再編集し、意志あるもの全てに門戸を開きます。どんな家に生まれてもどんな地域に育っても、全ての若者に最善の学びを。場所や時間の制約、経済負担から解放された、真に自由な学府を目指して。



## PROFILE

東京大学教授、Teach for All Global Board Member。これまで、文部科学副大臣、文部科学大臣補佐官、日本サッカー協会理事などを歴任。

ZEN 大学ついに開学 大学教育を求める人に

第一線で活躍する教員が教壇に!!

# FACULTY

教員一覧(五十音順)

ZEN大学の教員は、それぞれの専門分野を追求するとともに、その知識や経験を広く学生や社会に向けて教授します。

教員一覧サイトはこちら



データからeラーニングを考える



客員教授  
**赤倉 貴子**  
Akakura Takako

専門: 情報工学、知財工学、教育工学

『推しの子』『かくや様は告らせたい』『天才たちの恋愛頭脳戦』のヒットメーカー



客員教授  
**赤坂 アカ**  
Akasaka Aka

専門: マンガ

アニメの作画から演出まで



客員講師  
**浅川 リカ**  
Asakawa Rika

専門: アニメーション、イラストレーション、キャラクターデザイン

マンガを理論的に学び描けるように



客員講師  
**浅野 龍哉**  
Asano Tatsuya

専門: マンガ

『ケンロン』で知の扉を開く



教授  
**東 浩紀**  
Azuma Hiroki

専門: 哲学、表象文化論、情報社会論

Unityゲーム開発のプロフェッショナル



客員講師  
**荒川 巧也**  
Arakawa Takuya

専門: ゲームプログラミング

デザインワークでジャンルの壁を超える



客員教授  
**有馬 トモユキ**  
Arima Tomoyuki

専門: グラフィックデザイン、アートディレクション

世界を読み替え、編集する知力を



客員教授  
**安藤 昭子**  
Ando Akiko

専門: 編集工学

世にも不思議な量子の世界に入門しよう



准教授  
**池田 達彦**  
Ikeda Tatsuhiko

専門: 理論物理学、量子情報

世界を歩く経済学者



教授  
**市橋 勝**  
Ichihashi Masaru

専門: 経済学

メディアミックスの仕掛け人



客員教授  
**井上 伸一郎**  
Inoue Shinichiro

専門: エンターテインメント業界全域

統計学から諸科学をつなぐ



客員教授  
**伊庭 幸人**  
Iba Yukito

専門: 統計学、諸科学の連携

「IUT」研究をグローバルでリード



教授  
**イヴァン・フェセンコ**  
Ivan Fesenko

専門: 純粋数学、数論

アートと科学は地続きだ



教授  
**岩淵 潤子**  
Iwabuchi Junko

専門: 美術館運営・管理学

諸科学の知見を動員して能力開発します



教授  
**印南 一路**  
Innami Ichiro

専門: 意思決定・交渉論

150社超の企業コンサルティングを实践



副学長、教授  
**上山 信一**  
Ueyama Shinichi

専門: 経営コンサルティング、都市経営、地域活性化

数学をより深く、より身近に



講師  
**梅崎 直也**  
Umezaki Naoya

専門: 数学、数論幾何

ニコニコ学会βの創設者



教授  
**江渡 浩一郎**  
Eto Koichiro

専門: メディアアート

AIと社会の未来をデザインする



非常勤講師  
**江間 有沙**  
Ema Arisa

専門: 科学技術社会論、AIと社会

世界から見る日本のファン文化



講師  
**エルナンデス・アルバロ・ダビド**  
Hernández Álvaro David

専門: 社会学、文化人類学

『月刊アスキー』元編集長



客員教授  
**遠藤 諭**  
Endo Satoshi

専門: デジタルの技術と文化全般

3DCGをもっと楽しく、わかりやすく



客員講師  
**大澤龍一**  
Osawa Ryuichi

専門: 3DCG、Blender

科学と哲学を架橋する



教授  
**大塚 淳**  
Otsuka Jun

専門: 科学哲学

イラスト市場を俯瞰で解説!



客員講師  
**大塚 勇**  
Otsuka Yu

専門: 広告マンガ、プロジェクトマネジメント

# FACULTY

教員一覧(五十音順)

いろいろな分野から有名な教員が教壇に!!

地域と国を見る視点を養う



助教  
**大野 元己**  
Ono Motoki

専門: 科学技術政策、中国研究

起業というキャリアの扉をひらく



客員講師(予定)  
**大牧 信介**  
Omaki Shinsuke

専門: 新規事業、スタートアップ

インターネットを担う人材を育てる



教授  
**岡田 雅之**  
Okada Masayuki

専門: コンピュータネットワーク、情報セキュリティ

エンジニアのキャリアには何が必要か



客員講師  
**小田 啓太**  
Oda Keita

専門: ソフトウェアエンジニアリング

あらゆる学問を数学でつなげる



教授  
**西郷 甲矢人**  
Saigo Hayato

専門: 数理物理、非可換確率論

資本主義をアップデートしよう!



客員教授  
**齋藤 幸平**  
Saito Kohei

専門: 経済思想

対話主義的な視点から「心の科学」を考える



客員教授  
**齋藤 環**  
Saito Tamaki

専門: 精神医学

物理でみると「日常」はすごく面白い



准教授  
**作道 直幸**  
Sakumichi Naoyuki

専門: 物理学、統計力学、ソフトマター物理学

N 中等部の共同スタイルプレゼンター



講師  
**折原 ダビデ竜**  
Orihara Davide Ryu

専門: プログラミング、情報

トピック企業のUI/UXエンジニアを歴任



客員講師  
**折原 レオナルド賢**  
Orihara Leonard Ken

専門: UI/UX、フロントエンド

プログラミングで自己表現を



助教  
**ガーバー 明菜**  
Gerber Akina

専門: オペレーションズリサーチ、統計学、マイクロ経済理論

データ活用の実践的プロセスを学ぶ



客員講師  
**葛木 美紀**  
Katsuragi Miki

専門: 機械学習、データ分析

コンピューターサイエンスの楽しさを伝える



客員講師  
**櫻井 快勢**  
Sakurai Kaisei

専門: コンピューターグラフィックス

ドワンゴ新世代のスタープログラマー



客員講師  
**佐藤 弘崇**  
Sato Hiroataka

専門: 数学、物理学、応用・工学物理学

『宇宙兄弟』の初代担当編集者



客員講師  
**佐渡島 庸平**  
Sadoshima Yohei

専門: マンガ・小説の編集

Aで革新を追い求めるプログラマー



客員講師  
**清水 亮**  
Shimizu Ryo

専門: プログラミング

現代数学の水先案内人



教授  
**加藤 文元**  
Kato Fumiharu

専門: 数学、代数幾何・数論幾何

様々な業界で新規事業を立ち上げる



客員講師  
**川上 量生**  
Kawakami Nobuo

専門: マーケティング

AI技術の基礎研究から社会実装まで



講師  
**河野 慎**  
Kawano Makoto

専門: 深層学習・機械学習応用

情報科学で生命を紐解く



客員講師  
**川本 宗孝**  
Kawamoto Munetaka

専門: 情報科学、バイオインフォマティクス、データベース

スケッチで世界を表現しよう



客員講師  
**下田 スケッチ**  
Shimoda Sketch

専門: イラストレーション

一人ひとりの外国語観を大切に



客員教授  
**鈴木 栄**  
Suzuki Sakae

専門: 英語教育、第二言語習得

こころの在り方を科学する



教授  
**積山 薫**  
Sekiyama Kaoru

専門: 心理学、認知神経科学

数学の裾野を広げて文化に



講師  
**瀬下 大輔**  
Seshita Daisuke

専門: 数学教育、データサイエンス教育

社会の構造をモデル図に描こう



教授  
**木野 泰伸**  
Kino Yasunobu

専門: プロジェクトマネジメント、システム開発、質的研究法

音楽と言葉で世界をひらくマエストロ



客員講師  
**木許 裕介**  
Kimoto Yusuke

専門: 指揮、比較芸術、文化政策

実践的なWebデザインを教えます



客員講師  
**小島 芳樹**  
Kojima Yoshiki

専門: Webデザイン

編集の視点から地域発展を考える



客員講師  
**瀬下 翔太**  
Seshimo Shota

専門: コミュニティ論

『キービジュアル』のキモを教える



客員講師  
**たいら あきら**  
Taira Akira

専門: ゲーム エンバイロメントアーティスト

『電ファミニコゲーマー』編集長



客員講師  
**平 信一**  
Taira Shinichi

専門: メディア、ジャーナリスト

仕事に役立つ会計をキャッチーに



教授  
**田岡 恵**  
Taoka Megumi

専門: 会計学、異文化理解

# FACULTY

教員一覧(五十音順)

いろいろな分野から有名な教員が教壇に!!

YouTube上にマスメディアを作る



客員講師  
**高橋 弘樹**  
Takahashi Hiroki

専門:映像制作

パソコンゲーム総合雑誌元編集長



客員講師  
**高橋 ピョン太**  
Takahashi Pyonta

専門:パソコンゲーム、ブロックチェーン・暗号資産

軍縮と防衛のリアルを教える



客員教授  
**高見澤 将林**  
Takamizawa Nobushige

専門:安全保障・防衛政策

サイエンスをもっと身近に



教授  
**竹内 薫**  
Takeuchi Kaoru

専門:科学コミュニケーション

スポーツの多様性を考える



客員講師  
**戸塚 隆**  
Totsuka Takashi

専門:ジャーナリズム、メディア、スポーツ

N高グループの名物英語講師が大学に



客員講師  
**中久喜 匠太郎**  
Nakakuki Shotaro

専門:英語

地域から新たな価値づくりを



講師  
**中村 圭子**  
Nakamura Keiko

専門:地域の起業 ~人と組織・つながり~

経営の最前線からリアルタイムの学問を



客員教授  
**夏野 剛**  
Natsuno Takeshi

専門:ネットワーク、IT経営、プラットフォームデザイン

スポーツとジェンダーを考える



客員講師  
**竹崎 一真**  
Takezaki Kazuma

専門:スポーツ社会学、ジェンダー研究

人新世の地球学、人類学



教授  
**竹村 真一**  
Takemura Shinichi

専門:文化人類学、環境問題

社会を多様な視点で考える



講師  
**谷口 祐人**  
Taniguchi Masato

専門:社会学、社会運動論

データ活用を企画から実装まで



客員講師  
**田沼 巖**  
Tanuma Iwao

専門:データサイエンス、システム開発

物理学で世界の解像度を上げる



客員教授  
**野村 泰紀**  
Nomura Yasunori

専門:理論物理学

「農業」をアップデートする



客員講師  
**橋本 剛**  
Hashimoto Tsuyoshi

専門:地方活性化

クリエイティブを支える著作権の最前線



客員教授  
**濱口 太久未**  
Hamaguchi Takumi

専門:知的財産法

こころの成り立ちと成長から、メンタルヘルスを考える



客員教授  
**濱田 庸子**  
Hamada Yoko

専門:精神分析的精神療法、周産期精神医学

文系にも分かるデータサイエンスを



准教授  
**千葉 尚志**  
Chiba Takashi

専門:ブランドマーケティング、データサイエンス、理論物理学

フーコーからハッカーまでを網羅



客員講師  
**塚越 健司**  
Tsukagoshi Kenji

専門:情報社会学

ビッグデータ工学を概論から実践まで



客員講師  
**塚本 圭一郎**  
Tsukamoto Keiichiro

専門:データ工学

情報と数学のつながりを楽しく学ぼう



客員講師  
**辻 順平**  
Tsuji Junpei

専門:社会シミュレーション、Internet of Things、人工知能

N/S高美術部員を3000人にした指導者



客員講師  
**濱田 順教**  
Hamada Yoshinori

専門:ゲームデザイン(2D/3D)

メディア視点でゲームを研究



客員教授  
**浜村 弘一**  
Hamamura Hirokazu

専門:デジタルゲーム全般

絵の魅力を支える技術を教えます



客員講師  
**早川 涼太**  
Hayakawa Ryota

専門:イラストレーション、キャラクターデザイン、背景美術、アートディレクション

「ニコニコ」立ち上げ時の二次元担当



客員講師  
**伴 龍一郎**  
Ban Ryuichiro

専門:オタク属性ネット関連プランナー

ドワンゴのウェブ開発エンジニア



客員講師  
**津野 貴大**  
Tsuno Takahiro

専門:ウェブ開発

「無知学」の観点から科学史を研究



客員講師  
**鶴田 想人**  
Tsuruta Soto

専門:科学史・科学論

YouTubeの作画魔王が教える最強の技



客員講師  
**ディープブリザード**  
Deep Blizzard

専門:作画

カントからAIまでを読み解く



客員教授  
**出口 康夫**  
Deguchi Yasuo

専門:哲学

映像で人のこころに火をつける



講師  
**坂野 裕**  
Banno Yu

専門:映像制作

アニメ産業と特撮を知り尽くす



教授  
**氷川 竜介**  
Hikawa Ryusuke

専門:アニメ・特撮研究

「ユーザー体験」の最高責任者



客員講師  
**深津 貴之**  
Fukatsu Takayuki

専門:インタラクションデザイン

囲碁プロ棋士八段



客員教授  
**藤澤 一就**  
Fujisawa Kazunari

専門:囲碁AI研究、囲碁棋士育成における他分野との融合

# FACULTY

教員一覧(五十音順)

いろいろな分野から有名な教員が教壇に!!

大学生の学びとキャリアを科学する



客員講師  
**藤澤 広美**  
Fujisawa Hiromi

専門:キャリア教育、人材マネジメント・人材育成

日本古典文学を海外に展開



講師  
**プラダン・ゴウランガ・チャラン**  
Gouranga Charan Pradhan

専門:日本文学、比較文学、国際日本研究

人物の動きの仕組みを学ぼう!



客員講師  
**ふるり**  
Fururi

専門:イラストレーション、マンガ

クリエイティブは、自分と世界をつなぎ直すこと



客員講師  
**星出 祐輔**  
Hoshide Yusuke

専門:集合創造知、コラボレーション、ワークショップデザイン

数学と情報の融合に挑む若手研究者



講師  
**湯山 孝雄**  
Yuyama Takao

専門:計算理論

独学の同時通訳者が教える美戦英語



客員講師  
**横山 カズ**  
Yokoyama Kazu

専門:英語教育、同時通訳

人気パーソナリティーが対話の楽しさと技術を教えます



客員講師  
**吉田 尚記**  
Yoshida Hisanori

専門:コミュニケーション、会話術

未来の器としての大学を語ろう



特別招聘教授  
**吉見 俊哉**  
Yoshimi Shunya

専門:社会学、都市研究、メディア研究

日本コンテンツの原点と未来を考える



教授  
**細井 浩一**  
Hosoi Koichi

専門:文化資源経営学

東京都龍雲寺(臨濟宗)住職



客員教授  
**細川 晋輔**  
Hosokawa Shinsuke

専門:禅宗

組み合わせの中にある豊かな数学を



客員教授  
**前野 俊昭**  
Maeno Toshiaki

専門:代数学、組合せ論

日本ディープラーニング協会理事長



特別招聘教授  
**松尾 豊**  
Matsuo Yutaka

専門:人工知能、深層学習、ウェブ工学

VR、プログラミング教育を推進



講師  
**吉村 総一郎**  
Yoshimura Soichiro

専門:ウェブ開発

一枚絵の魅力を紐解く



客員講師  
**六番**  
Rokuban

専門:イラストレーション

現代数学と数理学人材育成の推進



学長、教授  
**若山 正人**  
Wakayama Masato

専門:数学、表現論・数論、数理物理

海外の知見を取り入れた経済学



学部長、副学長、教授  
**渡邊 聡**  
Watanabe Satoshi Patten

専門:労働経済、教育経済、計量経済、応用統計

機械学習を分かりやすく教える伝道師



客員講師  
**御手洗 拓真**  
Mitarai Takuma

専門:機械学習システムの開発

身体と心と、人生を考える



客員教授  
**三戸 麻子**  
Mito Asako

専門:プレコンセプションケア、女性医学

SFプロトタイプिंगの旗手



客員講師  
**宮本 道人**  
Miyamoto Dohjin

専門:SF思考、VR漫才

国内外でのビジネス経験が豊富



教授  
**村藤 功**  
Murafuji Isao

専門:企業財務、M&A

客員教授  
**高橋 南海子**  
Takahashi Namiko

専門:産業・組織心理学、キャリア心理学

客員講師  
**渡邊 一弘**  
Watanabe Kazuhiro

専門:哲学

「土地」に刻まれた歴史を甦らせる最強の案内人



客員講師  
**茂木 誠**  
Mogi Makoto

専門:日本史、世界史

対称性に潜む美しさを探求しよう



客員講師  
**森脇 湧登**  
Moriwaki Yuto

専門:数理物理

法律から家族の在り方を考える



教授  
**山口 真由**  
Yamaguchi Mayu

専門:家族法、英米法

情報社会の政治学を考える



教授  
**山内 康英**  
Yamanouchi Yasuhide

専門:国際政治学、情報社会学

# FAQ

よくある質問とその回答について、まとめています。

## Q どのような卒業資格を得られるのでしょうか？

卒業要件を満たし卒業することで、大学卒業資格(学士)を取得できる予定です。

## Q 授業はどのように行われますか？

インターネットを介して行われます。映像を視聴しながら自分のペースで学びたい時に学ぶ「オンデマンド授業」やリアルタイムで教員と双方向のやりとりをしながら学ぶ「ライブ映像授業」「演習科目」「ゼミ」などが予定されています。

## Q 授業によって定員の上限はありますか？

双方向性の「演習科目」「ゼミ」など一部の授業は定員の上限を設けます。オンデマンド授業は基本的に定員の上限は設けない予定です。

## Q キャンパスへの通学は必要ですか？

原則として、キャンパスへの通学やスクーリングの必要はありません。

## Q サークル活動はありますか？

学生が主体となりサークルを立ち上げ、さまざまな活動を行うことができます。コミュニケーションツールのSlackを使い、全国の仲間たちとつながることができます。

## Q パソコンの購入は必須ですか？

ZEN大学の学びには、推奨環境以上のインターネット端末が必要となります。学生は、パソコンやスマートフォンなどを利用して学修を行います。

詳しくは<https://zen.ac.jp/qualification/>をご確認ください。



## Q 出願方法を教えてください。

入学・出願手続きや授業料については、<https://zen.ac.jp/admission/>をご確認ください。



## Q 大学入学共通テストを受ける必要がありますか？

いいえ。本学の学部入試には大学入学共通テストを課しません。

## Q 募集要項(願書)の請求方法を教えてください。

インターネット出願のため、紙の願書を取り寄せる必要はありません。募集要項はWeb上でもご確認いただけます。詳しくは<https://zen.ac.jp/admission/>をご確認ください。



## Q 3年次の編入学は可能ですか？

3年次の編入学は、2027年4月入学より予定しています。

## Q 出願時に提出が必要な書類は何ですか？

出願者の「出願資格」によってご用意いただく証明書・点数が異なります。詳しくは<https://zen.ac.jp/admission/webentry/>をご覧ください。



上記以外のお問い合わせは、公式サイトチャットボットをご利用ください。



〒249-0007 神奈川県逗子市新宿3丁目12-11

お問い合わせ  
support-gr@zen.ac.jp



公式サイト

説明会・オープンキャンパス  
開催中!



説明会・オープンキャンパス

## 系属校・関連スクール一覧

KADOKAWA・ドワンゴが創るネットの学校

N高等学校・S高等学校・R高等学校



実践型学習を行うプログレッシブスクール

N中等部



小学生から高校生向けプログラミング教室

N Code Labo



※いずれも学校法人角川ドワンゴ学園が運営する高校・各種スクールです。  
※N中等部は学校教育法第一条に定められた中学校ではありません。  
ご自身の中学校に在籍したままN中等部で学んでいただけます。

## ZEN大学独自の奨学金制度\*



日本財団のサポートにより入学前後に申請できる2種類の給付型奨学金

### 日本財団ZEN大学奨学金

経済的・地理的困難を抱えている学生の学びを応援するための奨学金です。年度ごとに審査の上、入学初年度は、入学検定料・入学金・授業料相当の44.6万円を、2年次以降は38万円を免除します。

都市部の大学へ通うのは負担が大きい



兄弟が多く親に負担をかけずに学びたい

### 特待奨学生支援制度

ZEN大学での学びを超えて社会で活躍する学生を応援するための制度です。1年につき原則50万円、例外的に100万円を支給します。

すでに独立起業し大きく発展させたい



学業・文化・スポーツなどの分野で秀でた実績がある

適用条件・選考プロセスなど各種奨学金の詳細は公式Webサイトをご確認ください。



※ZEN大学のその他奨学金については、随時公式Webサイトにて更新を予定しています。