

ZEN

大学

GUIDE
BOOK

最先端の学びを
すべての人に。



ZEN大学
ZEN University

最先端の学び × 圧倒的な出会い

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つながり、
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が急速に進化し続ける今、その力を自分のものにできれば、
未来はもっと面白くなっていくはずです。

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進めていく過程で、

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。

× デジタル会話力

CONTENTS

- 02 ZEN大学6つの特長
- 04 誰もが卒業を目指すオンライン大学
- 06 数字で見るZEN大学
- 08 学び・活動レポート!!
- 10 ZEN大学ライフ
- 18 年間イベント&部活・サークル
- 20 ZEN大学のカリキュラム
- 40 日本財団(笹川順平)×ドワンゴ(川上量生)対談
- 42 地域・企業連携プログラム
- 48 国際交流・留学
- 52 ZEN大学すずかんゼミ
- 54 ゲンロン×ZEN大学
- 56 3種のアドバイザー
- 58 キャリアサポート
- 60 ZEN数学センター
- 62 コンテンツ産業史アーカイブ研究センター
- 66 HUMAIセンター
- 68 第二松尾研
- 70 ZEN大学関係者の想い
- 72 教員一覧
- 80 FAQ

ZEN大学 6つの特長

6 Key Features

ZEN Univ.
01 Feature

好きな時間と場所で受講できる

オンラインの学び … P.04

ZEN大学はオンライン大学のため、通学やスクーリングは不要です。単位修得に必要な授業の大半は事前収録型の「オンデマンド授業」のため、好きな時に好きな場所で、何度でも繰り返し学ぶことが可能。卒業に必要な124単位も、オンラインの環境だけで修得できます。



家でも



カフェでも



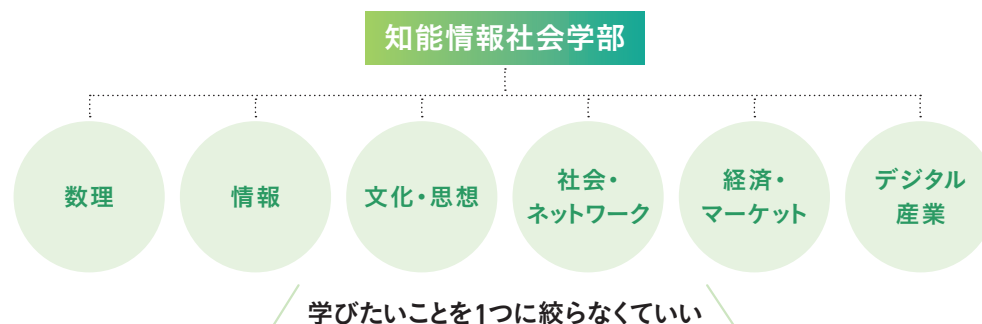
移動中でも

ZEN Univ.
02 Feature

学部は「知能情報社会学部」1つ

270以上の科目から自由に選択 … P.20

「知能情報社会学部」では、文系・理系の枠を超えた6つの横断的な学びを提供します。270以上の科目から自分の興味に合わせて選択でき、各分野の第一線で活躍する教員から学べます。知識の応用力や柔軟な思考を身に付け、複雑な課題に挑む力を養います。

ZEN Univ.
03 Feature

自然と身に付く

ICTツールを使いこなすスキル

多くの企業で使われているICTツールを取り入れています。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。

Google Workspace
for Education

zoom



※ Adobe Creative Cloud ロゴは、米国およびその他の国におけるアドビの商標または登録商標です。

slack
from SalesforceKinoDen
Kinokuniya Digital Library

最先端の学びをすべての人に。

ZEN大学は、最先端のIT技術を活用し、いつでもどこでも学べる環境を実現。

すべての人に大学進学を提供します。

AI時代に活躍できる力を育むZEN大学ならではの、

6つの特長を紹介します。

ZEN Univ.
04 Feature

社会の実情を学び、未来に活かす

現場体験型プログラム … P.42

国内外の自治体・企業と連携し、社会の実情を現場で学ぶプログラム（インターンシップ、海外スタディツアー、留学プログラムなど）を提供しています。現地の人々と協働して課題解決に挑むことで、これからの時代を自分らしく生きていくための実践的な力を身に付けます。

ZEN Univ.
05 Feature

一人ひとりの「やりたい」をサポート

3種のアドバイザー制度 … P.56

ネットの学びは自分のペースで進められる一方、学修計画やモチベーションの維持が重要です。ZEN大学では専門的なアドバイザー制度を整え、学修、大学生活、キャリアを個別にサポート。学生一人ひとりの「やりたい」に寄り添い、個別に支援します。

履修計画や
学生生活クラス・
コーチ

学修全般

アカデミック・
アドバイザー卒業後の
進路選択キャリア・
アドバイザーZEN Univ.
06 Feature

第一線で挑み続ける

数学・AI・コンテンツ産業などの
研究プロジェクト … P.60

ZEN大学では、数学、AI、コンテンツ産業など、さまざまな領域での研究プロジェクトを展開しています。各分野の第一線で新たな問いに挑み続ける研究を通じて、変化の激しい現代社会を多角的に捉え、未来を切り拓く知を生み出します。

ZMC
ZEN Mathematics Center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 CenterHUMAI センター
HUMAI Center

PhiMAS Lab

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、グローバル社会で活躍するための素養やスキルを身に付けられる、日本発の本格的なオンライン大学です。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 通学不要！好きな時間と場所で 受講できるオンラインの学び

ZEN大学は、ネットでの学びだけで単位を修得することができます。通学やスクーリングは不要なため、自分のスケジュールに合わせて、好きな時間・好きな場所に受講できます。

Feature 01

時間や場所を
問わず受講できる

Feature 02

スクーリングや
卒論は不要

Feature 03

124単位の
修得で卒業できる

単位修得の流れ

授業には事前収録型のオンデマンド授業と、教員によるライブ映像授業があります。大半がオンデマンド授業のため、いつでもどこでも繰り返し学べます。

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に達すると単位が認定されます。

※ネットの学びには、推奨環境以上のパソコンなどのインターネット端末が必要となります。詳しくは <https://zen.ac.jp/qualification> を確認してください。

POINT 02 最先端のテクノロジーと手厚いアドバイザー制度で 学生生活を徹底サポート！

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、教員や学生同士のディスカッションを通じて考えを深めます。こうしたネットの学びをサポートするため、オリジナルの学習システムと個別のアドバイザー制度を整えました。

オリジナル学習システム 「ZEN Study」

オンデマンド授業、ライブ映像授業ともにオリジナル学習システム「ZEN Study」で受講します。また、学生同士でつながることができる場も用意しています。

ZEN Study

ZEN Studyは、ニコニコ動画を運営するIT企業「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。

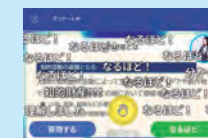
by dwango



デバイスを選ばず 授業が受けられる

パソコンやスマートフォンなど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整っています。

※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。



コミュニケーションシステムで 学生同士の一体感を得られる

「コメント」機能で同じ授業を受ける学生の気付きを知ることができるほか、挙手、アンケート、質問ボタンで主体的に授業に参加することが可能。「フォーラム」機能では、学生同士で交流や教員への質問・相談ができ、ネットでも学び合えます。



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を確認できます。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。進捗は教職員とも共有されるため、一人ひとりの状況を把握したサポートが可能です。

学生一人ひとりに伴走する 3種のアドバイザー制度

日々の学び、学生生活、キャリア実現に向けて専門的なアドバイザーが個別にサポート。入学直後から卒業するまで一人ひとりに寄り添うため、安心して大学生活を送ることができます。

履修計画や
学生生活をサポート

クラス・コーチ

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

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。

ZEN
大学生
なら

多くの企業で使われている ICTツールが使い放題！

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「Slack」や、アドビが提供する20以上のアプリケーション(Photoshop、Illustrator、Premiereなど)を日々の学生生活に取り入れているため、自然と使いこなすスキルが身に付きます。

Google Workspace
for Education

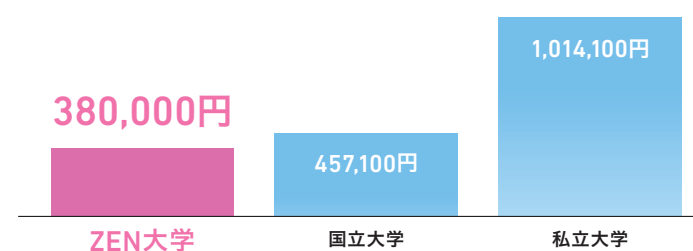
Ps Ai Pr

zoom

slack

KinoDen

POINT 03 教育格差の是正を図る、学びやすい授業料設定



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38万円に設定しています。

※グラフの数字は、独立行政法人日本学生支援機構「令和6年度学生生活調査結果」に基づくものです。
※年間授業料には、テキスト・教材・授業料以外の学校納付金、修学費、課外活動費等は含まれておりません。
※システム利用料2万円、学籍管理料3万円を含みます。
※履修する科目や課外活動によって別途費用がかかる場合がございます。

数字で見るZEN大学

数字で見ると、ZEN大学の学びの自由度やサポートの充実度、仲間とのつながりがよくわかります。
ZEN大学の「リアル」を、ZEN大学生の声と合わせて紹介します。

学生数

約 **7,000** 人

学生の地域別居住地割合

北海道・東北

北海道 **4.0%**
青森県 **0.7%**
岩手県 **0.5%**
宮城県 **2.0%**
秋田県 **0.4%**
山形県 **0.6%**
福島県 **1.1%**

甲信越・北陸・東海

山梨県 **0.4%** 福井県 **0.4%**
長野県 **1.1%** 静岡県 **2.2%**
新潟県 **1.1%** 愛知県 **5.1%**
富山県 **0.6%** 岐阜県 **1.4%**
石川県 **0.9%** 三重県 **0.9%**

関東

茨城県 **2.9%**
栃木県 **1.5%**
群馬県 **1.3%**
埼玉県 **8.1%**
千葉県 **6.1%**
東京都 **15.8%**
神奈川県 **10.0%**

近畿

滋賀県 **0.9%** 兵庫県 **3.9%**
京都府 **1.5%** 奈良県 **0.8%**
大阪府 **6.7%** 和歌山県 **0.6%**

九州・沖縄

福岡県 **4.0%** 大分県 **0.6%**
佐賀県 **0.4%** 宮崎県 **0.5%**
長崎県 **0.7%** 鹿児島県 **1.3%**
熊本県 **1.1%** 沖縄県 **1.9%**

47都道府県+
海外から仲間が集結!
どこにいても
つながれる!

海外

0.5%

10代、20代の割合

86%

※2025年度入学者のデータに基づく

通信制高校生
のおよそ3人に1人が
ZEN大学を選択!

学び
Learning

選べる科目数

270 以上

ZEN大学では「知能情報社会学部」1学部で、6つの幅広い学問領域を横断し、270以上の科目を提供します。複数の分野を組み合わせることで、柔軟な考え方や知識を応用する力を身に付けます。

履修科目の例

心理学 Pythonプログラミング
マンガ産業史 統計学入門
ゲーム制作論基礎 企業経営

【授業の例】

人工知能活用実践
多言語ITコミュニケーション
統計学入門
ディープラーニング1

オリジナルの
AI関連科目

44 科目

クラス・コーチに
対する学生満足度

92.1%

※2026年5月1日時点の在学生アンケートより。「とても満足」「やや満足」と答えた人の合計

相談できる場所が
常にある安心感

リマインドや声かけを
してくれて助かる

一緒に考えてくれる
から嬉しい

1本の授業動画の長さ

約 **10** 分

授業動画
本数は10,012本
と豊富

多彩な授業と
充実したサポートで、
無理なく
学び続けられます

学修継続率

90% 以上

※2025年度入学者のうち、
2026年度も在籍し、学修を
継続している学生の割合

交流

Interaction

学生が主体となる
Slackの総チャンネル数

3,400 以上

Slack上ではサークル活動
や授業、趣味の話など学生
同士の交流が活発。オンラ
イン上にいつでも集まれる
居場所が広がっています。

大学祭などリアルで
仲間に出会えるイベント
もあります!

地域・企業連携
プログラムの実施数

102 件

※2026年8月31日
時点での実績

授業だけでなく、社会の
実情を学ぶ現場体験型
プログラムも豊富。国内
外のさまざまな自治体、
企業と連携したプログラ
ムの中から、自分に合っ
たものを選びます。

Q.ZEN大学の全体的な満足度は?

※2026年5月1日時点の在学生アンケート結果

A. 満足と答えた学生の割合

91.5%

※「とても満足」「満足」と答えた人の合計

授業の選択肢が多いことで
将来の選択肢も増えるから

AIの使い方を
実践しながら学べる

すべての授業を履修したいほど、
多彩な先生たちの講義が揃っている

ゲーム制作など、クリエイティブ
分野を目指すのが良い

※各データは注釈があるものを除き、2026年5月1日時点の集計に基づくものです。



さまざまな価値観に触れて
自分も頑張ろうと思える



上:100人以上が集った「ZEN大学
すずかんゼミ」。
下:インターンシ
ップに精力的に取り
組む。

なぜZEN大学を選んだのですか？

N高等学校で味わった「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、これからさまざまな経験
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えています。
気軽に相談できる人が近くに1人でもいると、
とても支えになりますね。

ZEN大学に入ってみて 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、ネットワークが広がりました。
さまざま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
った人とのつな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
かのように、いろいろなことを体験しながら
とても楽しいZEN大学生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、さまざま
な分野で地域活性化の事業を
やっていきたいです。



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。



林 篤之心さん

Geminiを使ったテスト対策の
Slackチャンネルを開設

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
つけて切り替えました。ZEN大学ではAI
に触れる機会が多いのですが、同じプロン
プトでも違う出力をされることもあり、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大学に入ってみて いかがですか？

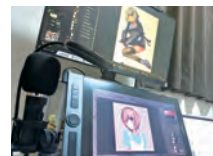
自分が作ったSlackチャンネルに300名ほ
どメンバーが集まっています。特別講義の
予習として始めた「Geminiを使ったテスト
対策紹介」なのですが、やっているうちに
楽しくなり、ここまで拡大しました。今後も
NotebookLM (Geminiを搭載した情報整
理ツール) など、GoogleのいろいろなAIを
使っていきたいですし、ゆくゆくは、マーケ
ティングを学び、ビジネスを展開したいです。

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やすいです。



ZEN Studyを使い、
好きなことを学ぶ



上:「磁石祭ZERO」で出会っ
た仲間と。
下:自身のイラスト作品。

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のかもしない
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」とさまざまなイベントや課外プロ
グラムに参加しました。特に大学祭「磁石
祭ZERO」の運営などを通して友だちが一
気に加えました。大学祭終了後も仲良くし
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。

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。これひと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

長谷 旺我さん



上:「磁石祭ZERO」
でまとめあげたモザイ
クアート。
下:ステージで発表。

ZEN大学生がなぜZEN大学を選
仲間と出会ったのか。5人

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
に力を入れています。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、
大学祭「磁石祭ZERO」の運営メンバーとして入学前か
ら活動続けました。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
自分の好きな科目を受けられるようにしています。

んだのか。どのような学びや活動、
にインタビューをしました。

※インタビューの内容は取材当時のものです。



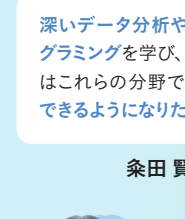
昼はインターンシ
ップへ。
学外にも人脈を広げる



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。

藤井 健佑さん

新入生に聞きました！
ZEN大学でチャレンジしたいこと

吉田 瑠菜さん
(木下アカデミー)菊川 信さん
(Gibbon
International)

泉田 賢亮さん



吉田 瑠菜さん



多分野を学びながら、課外活
動、趣味、アルバイトなど、好き
なことに組みたい

清水 麗さん



ZEN Life Style

— ZEN大学ライフ —

ZEN大学では、幅広い分野を横断して学びながら、自分の興味や目標を深められます。
授業はいつでもどこでも受講できるから、仕事や趣味、好きなことに挑戦が可能。
自由な学び方から生まれる、さまざまな「ZEN大学ライフ」を紹介します。



CASE 01

- 住まい**
- 福岡県
 - 出身高校
 - 県内の全日制高校
- 趣味**
- カフェ巡り・友だちとショッピング・動画を見ること

- サークル**
- 写真・交流系サークル
- ZEN大学を選んだ理由**
- 将来進みたい道が決まっていなくて、在学中にいろんな分野を学ぶ中で「やりたいこと」を見つけたから。

「好き」を探す × 多彩な経験の場

企画で人や地域の魅力を伝える

1年次 First year

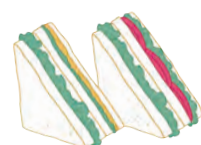
どんな授業を選択したいのかわからなかったんで担当のクラス・コーチに相談に乗ってもらいました。



履修登録について相談
クラス・コーチと

- 履修登録**
- 現代社会とサイエンス
 - 心理学
 - 法学I
 - 地域課題の解決とイノベーション

- 伝える論理とコミュニケーション
- アニメ産業史
- マンガ産業史
- キャリアデザインI(自己理解)



友だちに誘われて学内のリアルイベントに参加



先輩や教授たちと交流ができるリアルイベントに参加してみました。いろんなことに挑戦している先輩の話を聞いて「私も何か見つけたい!」と思うように、これからのZEN大学生活が楽しめようになりました!

2年次 Second year

- 履修登録**
- 情報処理概論
 - 情報倫理と法
 - データサイエンス実践I
 - 機械翻訳実践(英語読解・作文)
 - 認知神経科学

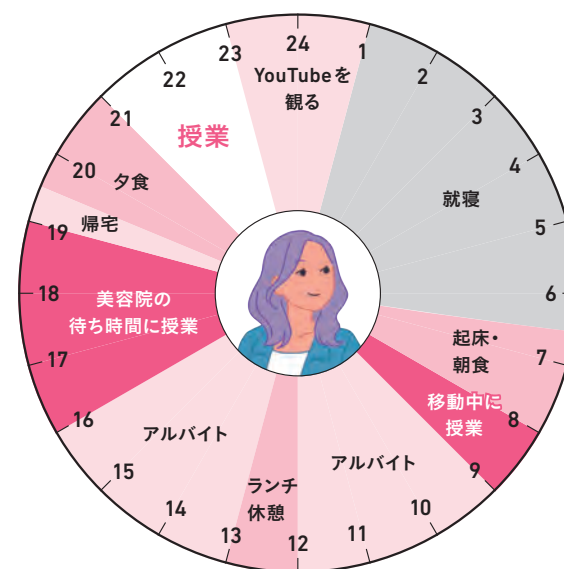
- 異文化理解
- 公共哲学
- 地域研究
- 企業経営
- デジタル・マーケティング

社会課題に触れることで
学びの視野を広げる



離島で1ヵ月間観光について学びました。地域の方やホテルの方と関わり、課題にはさまざまな背景があることを知り、だからこそ得られた新しい視点がありました!

とある1日のタイムスケジュール Time schedule



Q.1 入学後、すぐ友だちはできた?

入学前は「オンラインで友達できるかな?」って少し不安でした。学校生活を送る中で、交流イベントに参加したり、そこで出会った子と授業や趣味の話をしたり。一緒に過ごす時間が増えるにつれて、自然と友だちが増えていきました!

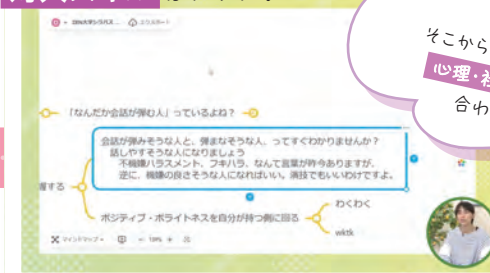


Q.2 いろんな分野を学んでみてどうだった?

入学当初は、やりたいことが特にありませんでした。でも、ZEN大学でいろんなことを学んだり、経験したりするうちに、「これ面白いかも!」と思うことに出会えて。少しずつ、やりたいことが見つかってきました!



会話術を学ぶ授業で
対人スキルがアップ!



離島で地域の方と話す中で現状を「知ってもらう」ことも大切だと実感しました。そこから情報の伝え方に興味があり、心理・社会・メディア論を組み合わせて学んでいます。

3年次 Third year

- 履修登録**
- プロジェクトマネジメント概論
 - 画像処理論
 - AIアルゴリズム実践
 - 世界が変わる編集力
 - マンガ絵コンテから学ぶ視覚表現

- AI社会の歩き方
- メディア論
- 情報社会論
- メディアで検証する未来の作り方

生放送やSNS告知の画像制作にも挑戦しました。準備は大変だけど自分たちの発信でイベントが盛り上がっていくのが楽しくてやりがいを感じています!

大学祭の運営に挑戦
SNSを使った広報を担当



4年次 Fourth year



新しいことに挑戦するのは少し不安だったけど授業で心理や社会デザインを学び、企画や発信のスキルが身に付きました。学んだことを生かす中で「人に伝える仕事したい!」と思うようになりました!

- 履修登録**
- データベース運用実践
 - ビッグデータ分析概論
 - メディアアート史
 - プロジェクト実践

スクールライフ

カリキュラム

社会連携・留学

サポート体制

研究所

教員紹介

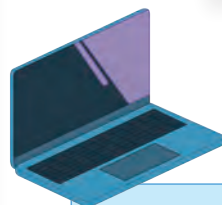


eスポーツサークルに所属しているので、学修終わりや休みの日にオンラインで集まって遊んでいます



休日はサークルの仲間とゲーム三昧

2年次 Second year



- Webアプリケーション開発1
- Pythonプログラミング
- ビジュアルプログラミング
- コンピューターサイエンス概論
- JavaScriptによる自動化、効率化

- 解析学1
- 心理学
- 日本のゲーム産業史
- 法学I
- 地域課題の解決とイノベーション

履修登録

社会・ネットワークや経済・マーケットの分野を学ぶ中でAIを活用した社会課題の解決にプログラミングがどう役立てるか考えるようになりました。



AI×社会課題に興味を持つ！



プログラミングの知識を深める

- 情報セキュリティ概論
- 数学の方法
- 現代社会とサイエンス
- 数学的思考とは何か
- 日本文学I

- 公共哲学
- 伝わる論理とコミュニケーション
- IT産業史
- キャリアデザインI(自己理解)

履修登録

1年次 First year

プログラミング × AI・地域課題

社会を変えるエンジニアへ

CASE 02

- 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。



実際にアプリ開発に取り組む



2年次に考えたアイデアを実際にアプリにしてみることに自分が作りたいものではなく、使う人の視点で考える難しさを感じながら少しずつ形になっていくのが楽しいです！

サークル仲間とeスポーツ大会に参加



4年次 Fourth year

- ビッグデータ分析概論
- ディープラーニング2
- プロジェクト実践

履修登録

課外プログラムで過疎化した地域の現状と活性方法について学びました。そこでプログラミングの知識を生かし、旅先でも使いやすいようにAIが観光ルートや店舗を紹介してくれるスマートフォンアプリを提案しました！

アプリ開発ができるエンジニアを目指して就活

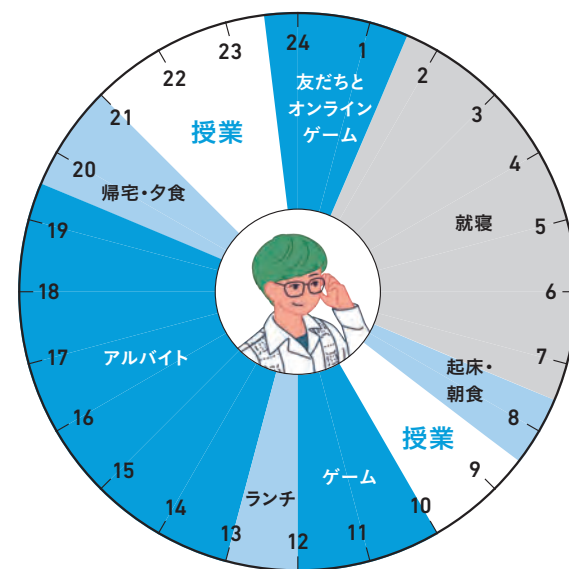


3年次 Third year

地方の自治体と連携したプログラムに参加



とある1日のタイムスケジュール Time schedule



Q.1 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です。今は、国家資格を取得しようと頑張っています。



Q.2 在学中にハマったことは？

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だち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。



CASE 03

- 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れたから。

絵を描くのが好き × 企画開発力

キャラクターデザイナーを目指す

1年次
First year

交流イベントで
友だちができる

- 履修登録**
- ・現代社会とサイエンス
 - ・情報倫理と法
 - ・日本文学I
 - ・心理学
 - ・アニメ産業史
 - ・IT産業史
 - ・デジタル画像技法論I
 - ・デジタル画像技法論II
 - ・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

プログラミングを
学びと簡単な
自作ゲーム
が作れる
なんて知らなかったの
で興味が湧きました!

プログラミングの 授業でゲーム作りに挑戦



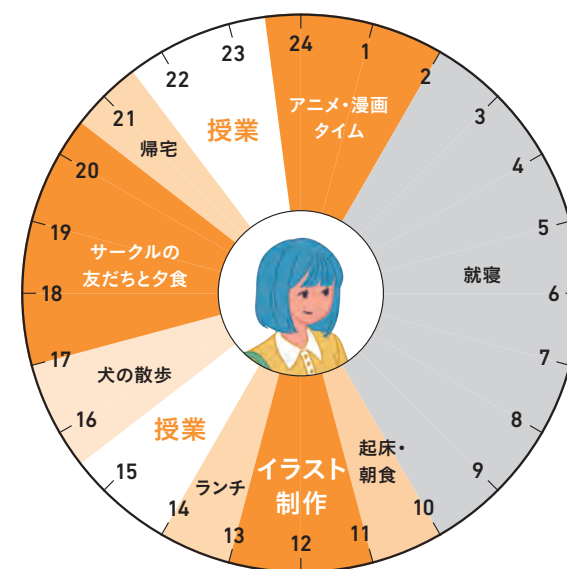
バナナのスプライトを初期化するコードを作ろう

- 履修登録**
- ・ビジュアルプログラミング
 - ・Pythonプログラミング
 - ・文化人類学I
 - ・マンガ絵コンテから学ぶ視覚表現
 - ・異文化理解
 - ・日本のゲーム産業史
 - ・マンガ産業史
 - ・ネット時代の著作権
 - ・デジタル画像創作論I
 - ・イラストとデザインC
 - ・イラストとエンタテインメントD

2年次
Second year

趣味の合う友だち
ができて嬉しいです
みんなの絵から刺激を
もらっています!

添削講座に
参加

とある1日のタイムスケジュール
Time schedule

Q.1 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。



Q.2 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!



キャリア・アドバイザーに相談しながら ゲーム業界へ就職活動!



自分の描いた
キャラクターが「ゲーム」の中で
動く体験を通じて
将来はゲーム会社で
キャラクターデザインを担当する
仕事に就きたいと
思うようになりました!

3年次
Third year

- 履修登録**
- ・哲学概論
 - ・芸術と文化資本I
 - ・メディア論
 - ・Webアプリケーション開発1
 - ・Webアプリケーション開発2
 - ・コンテンツ産業論
 - ・ゲーム制作論基礎
 - ・二次創作の歴史から見るネット文化
 - ・イラストとその活用A
 - ・イラストとその活用B
 - ・デジタル画像活用II
 - ・イラストとデザインD

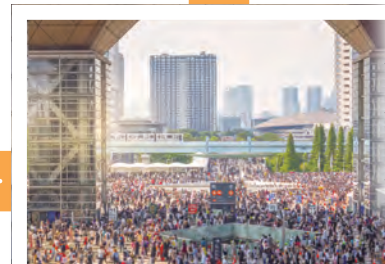


学んだスキルを生かして
オリジナルゲームを制作

プログラミングの授業で
学んだスキルを生かして
友だちと一緒に「ゲーム」を制作!
登場するキャラクターの
デザインを担当しました!

4年次
Fourth year

- 履修登録**
- ・日本大衆文化史
 - ・デジタル・マーケティング
 - ・デジタル画像活用I
 - ・イラストとデザインA
 - ・イラストとデザインB
 - ・イラストとその活用C
 - ・イラストとその活用D
 - ・プロジェクト実践



コミケに参加
自身の作品集を販売

海外フィールドワーク研修でカンボジアの教育に触れる



ZEN大学を紹介するCMコンテストに応募!



コンテストをきっかけに動画編集に挑戦してみました。伝える演出を考えて発信するのって楽しい!

2年次
Second year

履修登録

- ・情報倫理と法
- ・情報セキュリティ概論
- ・伝わる論理とコミュニケーション
- ・デジタル・マーケティング
- ・農業とデジタルテクノロジー
- ・地域アントレプレナーシップ
- ・メディア論
- ・コンテンツ産業論
- ・異文化理解
- ・AI 社会の歩き方

海外プログラムで地方を訪れ地域の方との交流や地元ならではの文化に触れました! 「こんなに素敵な場所があるんだ」と驚き「地方の魅力」をもっと多くの人に届けたいと思うように



地域・企業連携プログラムで日本各地の魅力を知る

1年次
First year

履修登録

- ・多言語ITコミュニケーション
- ・機械翻訳実践(英語読解・作文)
- ・情報社会の総合安全保障
- ・英語コミュニケーションI
- ・アニメ産業史
- ・IT産業史
- ・地域課題の解決とイノベーション
- ・現代社会とサイエンス
- ・地域研究

海外留学の経験 × 観光ガイド

日本の魅力を世界へ広める仕事へ

CASE 04

- 住まい**
- ・神奈川県
 - ・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**
 - ・留学を通して海外の文化や考え方に触れ、将来グローバルに活躍したいと思ったから。

観光ガイドのボランティアに参加

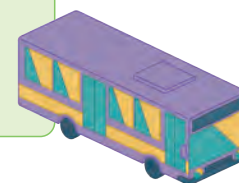


入学当初は海外で働きたいと思っていましたがZEN大学の海外プログラムで日本の魅力を世界に発信していきたいと思うようになりました!

4年次
Fourth year

履修登録

- ・スタートアップ実践
- ・企業経営とファイナンス
- ・ゲーム制作論基礎
- ・プロジェクト実践

3年次
Third year

履修登録

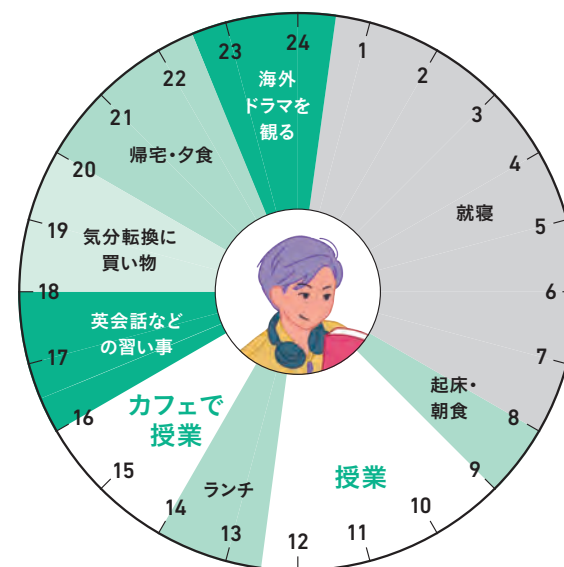
- ・心理学
- ・日本のゲーム産業史
- ・英語コミュニケーションIII
- ・戦後日本史1
- ・ジェンダー論
- ・情報社会論
- ・動画クリエイター技術演習
- ・スタートアップ
- ・交渉・合意形成概論
- ・スマート田舎のススメ
- ・国際関係論

オンライン授業のメリットを生かして日本一周旅行へ! 旅先で撮影した映像を自分で編集してSNSでの発信にも挑戦しました!

日本一周旅行に挑戦し旅先の動画を配信



観光マーケティングを目指して就職活動

とある1日のタイムスケジュール
Time schedule

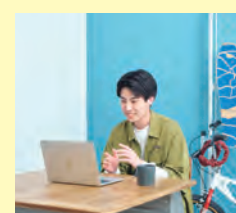
Q.1 人生を変えた体験は?

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みました。マンガやアニメ、ゲームなどのエンタ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。



Q.2 自宅以外でも違和感なく学べる?

オンデマンド授業で単位を修得できるので、旅先でも好きなときに授業を受けられます。Slackやオンライン会議ツールを通じて、アドバイザーがサポートしてくれるので安心です。また、国内外のどこにいても仲間と交流できるのも魅力です!



Annual Events & Clubs and Circles

年間イベント 部活・サークル

仲間と出会い、つながる学生生活

※イベントは年度によって変更する可能性があります。

ZEN大学の1年

1 Year

4月

- 入学式(春)
- 新入生懇親会
- 新入生オリエンテーション
- 展軸祭
- 春学期履修登録

ZEN大学へようこそ!



入学式

全国から集まった新入生が、ZEN大学での新たな一歩を踏み出す入学式。日本全国・海外、それぞれの場所から仲間と出会い、これから始まる4年間への期待を胸に、学生生活をスタートします。

5月

- 単位認定試験(1Q)
- カリフォルニア名門大学サマーセッション



懇親会

新入生同士や先輩、教員との交流を深める懇親会を開催しています。自己紹介やゲームといったレクリエーションを楽しみながら、これから始まるZEN大学での学びや仲間との出会いを広げます。

7月

展軸祭でズッ友に出会えたい!



展軸祭

ZEN大学の大学祭「展軸祭」は、「ニコニコ超会議」の会場で開催されます。企画立案から準備、当日の運営まで学生が主体となって担当。オンライン会場も開設し、学生たちがつくる多彩な企画を楽しめます。

8月

- 単位認定試験(2Q)

9月

- 夏季休業
- フィリピン・フィールドワーク研修
- ボストン短期留学プログラム

10月

- 入学式(秋)
- 秋新入生懇親会
- 秋学期履修登録

課外プログラムもたくさんあるよ!



フィリピン・フィールドワーク研修

セブ島が抱える貧困や環境問題を、現地で見、考える7日間。現地調査や大学生との交流を通じて課題への理解を深め、仲間とともに解決策を考えながら、新たな視点や価値観を育みます。

11月

12月

- 単位認定試験(3Q)
- 冬季休業
- ラオス・フィールドワーク研修

留学中も毎日楽しくていろんな経験ができる!



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や村の人々と交流し、教育が抱える課題について考える研修です。言葉や文化の違いを越えて心を通わせる体験が、忘れられない学びと仲間との思い出になります。

1月

2月

- 単位認定試験(4Q)
- カンボジア・フィールドワーク研修



ボストン短期留学

舞台はアメリカ建国の地・ボストン。実践的な英語の授業に加え、フィールドトリップやゲストスピーカー講義も実施します。日本人スタッフのサポートもあり、初めての留学にも挑戦しやすい2週間です。

3月

- 春季休業
- 卒業式
- ボストン短期留学プログラム
- シリコンバレー短期留学プログラム

部活

Clubs

実現可能に
「体育会出身」も
「陸上競技部」始動!



陸上競技部

ZEN大学の陸上競技部は、誰でも手軽に始められるランニングを軸に、時間や場所にとらわれないオンラインならではの特性を生かして全国どこからでも仲間と一緒に挑戦できる環境を整えていきます。主体的な活動姿勢を重視し、意欲ある学生なら誰でも参加可能です。陸上競技や組織運営を通して、体力向上だけでなく、目標に向かって努力し続ける力や困難を乗り越える力、マネジメント能力や対人能力など、社会を生き抜く力を養います。

原晋氏が 学長特別顧問 に就任

ZEN大学だからできる スポーツ教育

ZEN大学はAI時代だからこそ「知育」に加え「体育」も重視しています。スポーツを通して心身を育み、次世代に必要な人材育成を目指します。陸上競技の名指導者である原晋氏を学長特別顧問/スポーツ教育アドバイザーとして迎え、オンライン大学ならではの「文武両道」を実現します。

Profile

1967年広島県三原市出身。世羅高校、中京大学を経て中国電力に入社。営業マンとして実績を残した後、2004年に青山学院大学陸上競技部監督に就任。箱根駅伝で4連覇を含む9度の総合優勝へ導く。2019年より同大教授も務める。



原晋氏
Hara Susumu

サークル

Circles

ネットで 仲間とつながる

学生主体で 自由にサークル活動

学生が自ら立ち上げ、運営するZEN大学のサークル。SlackやZoomで全国の仲間と交流しながら、趣味やスポーツなど多彩な活動に挑戦できます。なかには全国大会を目指して活動するサークルもあります。

Pick up!

ダンス
サークル



初心者から経験者まで。ダンス好きが集まって、みんなで楽しく交流しています。

Pick up!

ダーツ
サークル



ダーツ場に集まって活動しています。お揃いのチームユニフォームで大会に参加も。

サークル一例

- 神奈川サークル
- ZEN政治研究サークル
- 地方創生サークル ACAS
- 春競馬サークル
- 競馬同好会
- 軍事サークル
- ボカロサークル
- 歌ってみたサークル
- DTMサークル
- ダンスサークル
- シャドウバースサークル
- メディアサークル
- 数理探究サークル
- ハンドメイドサークル
- 囲碁サークル
- ディズニーサークル ほか



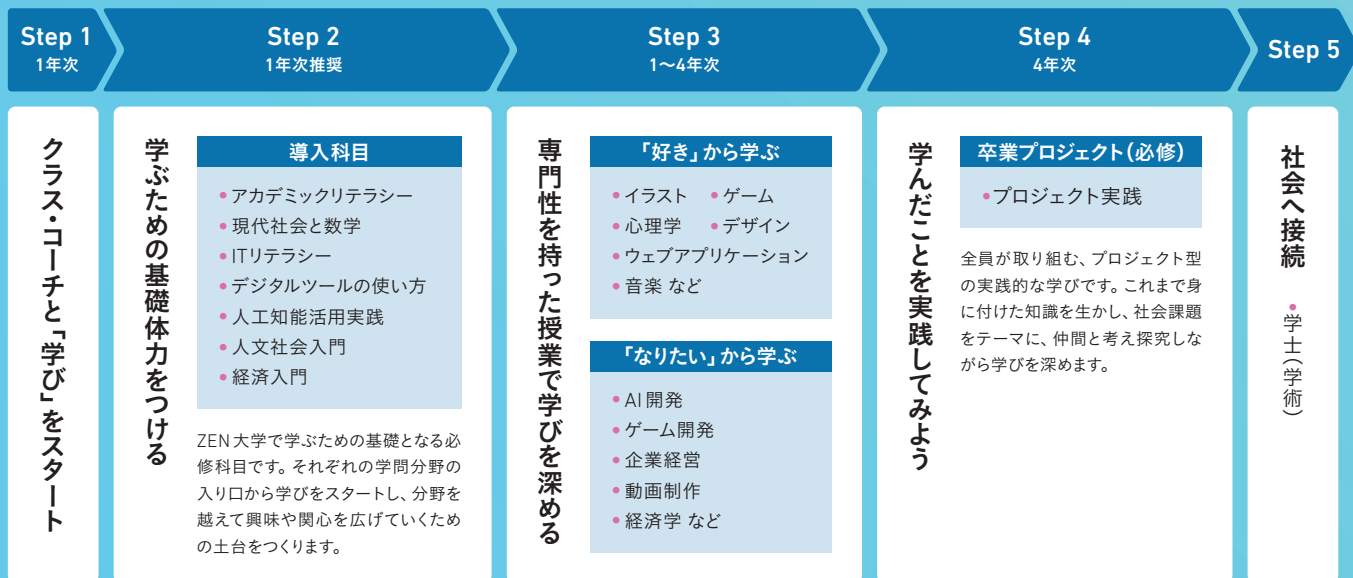
未来をつくる学びを選ぶ ZEN大学の カリキュラム

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

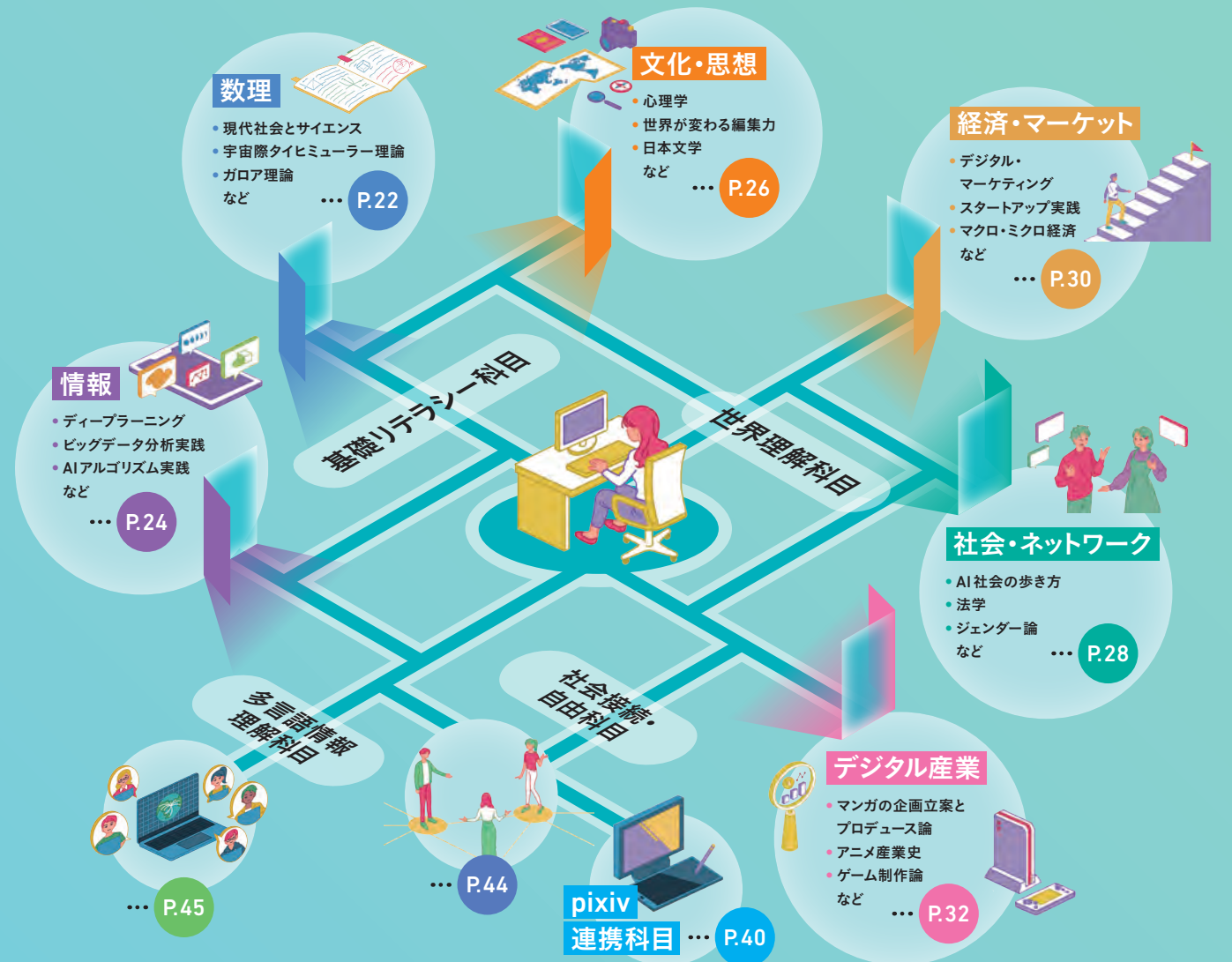
ZEN大学のカリキュラムは、270以上の科目から、興味や関心に合わせて自由に選択できます。まだ将来やりたいことが決まっていなくても大丈夫。クラス・コーチやアカデミック・アドバイザーに相談しながら、自分に合った学び方を見つけられます。好きなことを深めたり、気になる分野を組み合わせたり。さまざまな学びに触れる中で、好きや得意を未来につながる強みに変えていきましょう。



4年間の学修の流れ



6つの分野を横断的に学ぶことで 学問領域を超えた知識が得られる



シラバスを使ってZEN大学の授業を検索しよう

Webサイト上でZEN大学のシラバスを公開中です。どんな授業があるのか、授業の概要や担当教員を確認することができます。履修モデルから学びたい方向に合った授業を探したり、キーワードやタグで興味のある授業を絞り込んだりすることも可能。気になる授業を見つけてみてください！

Webサイトにて公開中！
二次元コードからチェック



「情報」「数理」「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つの分野を幅広く学ぶことができます。ひとつの分野を深く学んだり、異なる分野を組み合わせたりしながら、興味に合わせて学びを広げていきます。

数 理

Message

アニメもゲームも数学でできている

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か。

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しています。

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

ZEN大学教授
加藤 文元
Kato Fumiharu

ZEN大学の

数理の特長

Features

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

注目の授業

Pick up! Class

微分積分や確率、線形代数などを通して、数学の考え方をさまざまな問題に応用。

数式の先にある現象を捉え、問題解決につなげる数理の面白さに触れます。

Class 01

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ご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。

Class 02

解析学



Point!

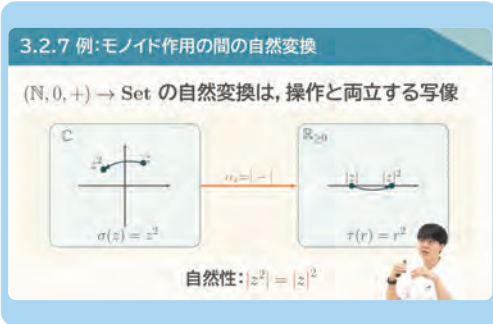
数学から
学びの幅を
広げる！

数学 を深く学ぶと 分野の見え方が変わる

微分積分やベクトル解析を学び、さまざまな現象を数学的に捉えます。数理を活用して問題を分析し、解決策を考える力につなげます。

Class 03

圏論

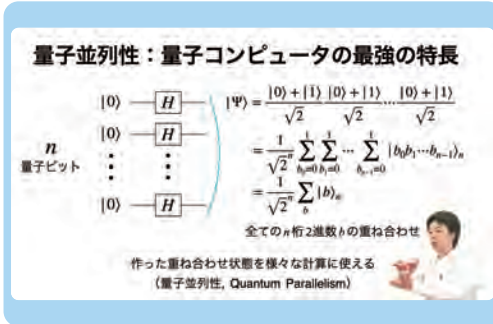


違う数学 をつなぐ 共通する「構造」を探る

数学的な構造と、その間にある関係に注目する圏論を学びます。異なる分野に共通する構造を見つけ、数学を横断して捉える考え方に触れます。

Class 04

量子コンピュータ演習



まだ見ぬ 計算 の世界へ 量子コンピュータ を動かす

量子コンピュータの動作原理やアルゴリズムを学び、量子プログラムを設計・実装します。実機での実行や結果の解析を通して、未来の計算技術を考えていきます。

科目一覧

Subjects

(順不同)

▶ 現代社会とサイエンス
▶ 数学的思考とは何か
▶ 数学の方法
▶ 数学史
▶ 逆さ科学史
▶ 初等代数概論
▶ 日常に現れる物理学
▶ 線形代数1
▶ 線形代数2
▶ 解析学1
▶ 解析学2
▶ 解析学3

▶ グラフ理論
▶ 数理構造の発見と活用
▶ 集合と論理
▶ 記号論理
▶ 距離空間
▶ 複素解析
▶ 群論
▶ 位相空間
▶ 多様体
▶ 圏論
▶ 数理統計
▶ 力学

▶ 電磁気学
▶ 量子力学
▶ 熱統計力学
▶ 数理科学発展演習I
▶ 数理科学発展演習II
▶ 環論
▶ 組合せ論
▶ トポロジー
▶ 積分と測度
▶ ガロア理論
▶ 数理論理学
▶ 量子からはじまる確率論

▶ 量子コンピュータ演習
▶ Wolfram 言語で学ぶ科学計算
▶ 宇宙際タイヒミュラー理論1
▶ 宇宙際タイヒミュラー理論2
▶ 宇宙際タイヒミュラー理論3
▶ 宇宙際タイヒミュラー理論4
▶ ゼミ(数理科学特論ゼミI)
▶ ゼミ(数理科学特論ゼミII)
▶ ゼミ(数理科学特論ゼミIII)
▶ ゼミ(数理科学特論ゼミIV)
▶ ゼミ(量子科学技術)

スクールライフ

カリキュラム

社会連携・留学

サポート体制

研究所

教員紹介

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。

ZEN大学講師
吉村 総一郎
Yoshimura Soichiro

カリキュラムの構成

Curriculum

「情報」分野では、国家試験を目指せる知識を習得し、実際に開発を行う実践的な科目を開講しています。

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。

Step 01

IT基礎教養
プログラミング基礎

Step 02

データサイエンス
アプリケーション開発基礎・応用

Step 03

データサイエンスに関する特別演習
アプリケーション開発に関する特別演習

ZEN大学の

情報の特長

Features

Point 01

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 02

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 03

国家試験に
挑戦

国家試験である基本情報
技術者試験の合格を
目指せる

注目の授業

Pick up! Class

プログラミングやAI、データサイエンスなど、情報技術を実際に使いながら考える授業をピックアップ。
自分のアイデアを形にする中で、テクノロジーの可能性を探ります。

Class 01

オブジェクト指向プログラミング



Point!

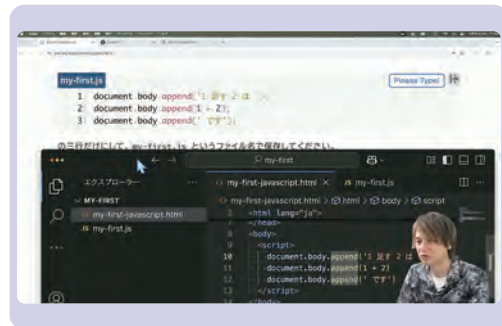
未経験から学び
アプリを作成
できるように

プログラミングにおける 設計手法と実装力を身に付ける

Scalaというプログラミング言語の基本的な文法や制御構文、デザインパターンなどを習得し、アプリケーションを作成できるようになります。

Class 02

Webアプリケーション開発

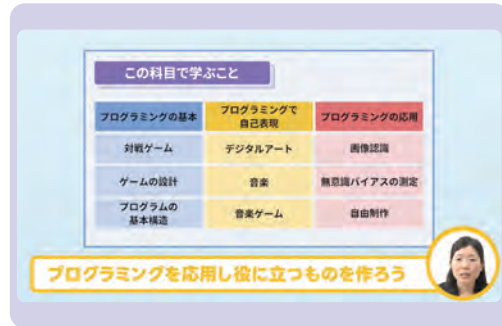


開発現場で実際に役立つ アプリ開発術を習得

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。

Class 03

ビジュアルプログラミング

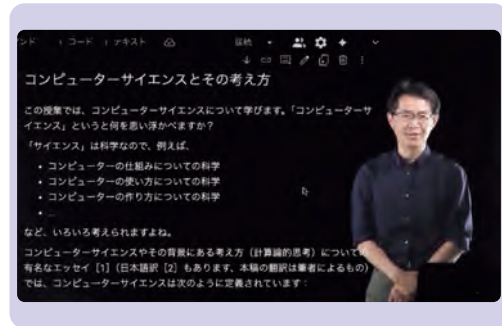


ゲームを動かす仕組みから プログラミングの本質を知る

ゲーム制作を通して、プログラムの基本構造や考え方を学びます。問題を分解し、試行錯誤しながら解決する力を鍛えます。

Class 04

コンピューターサイエンス概論



答えを導き出すための アルゴリズムを考える

同じ問題でも、解き方次第で効率は変わります。Pythonを活用して、アルゴリズムやデータ構造、計算量を学び、よりよい答えを導く論理的な思考を身に付けます。

科目一覧

Subjects

(順不同)

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

「学び欲」に応える学問

文化・思想

Message

思考力や表現力を磨いていきましょう

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。

ZEN大学客員教授
安藤 昭子
Ando Akiko

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

ZEN大学の

文化・思想の特長

Features

Point 01 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 02 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 03 過去から未来へ

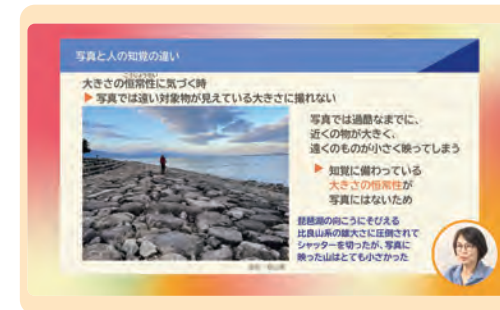
創作に欠かせない歴史と文化を幅広く学ぶ

注目の授業

Pick up! Class

哲学や物語、芸術など、身近なテーマを入りに「人はどう考えてきたのか」を見つめます。
当たり前だと思っていたことを問い直し、新しいものの見方に会おうきっかけに。

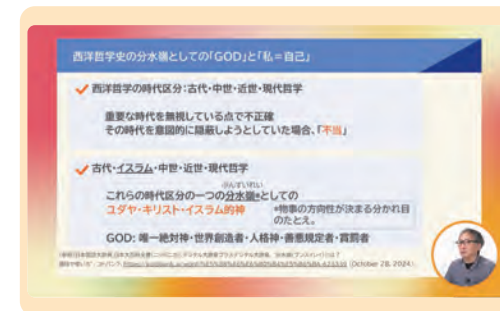
Class 01 心理学



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。

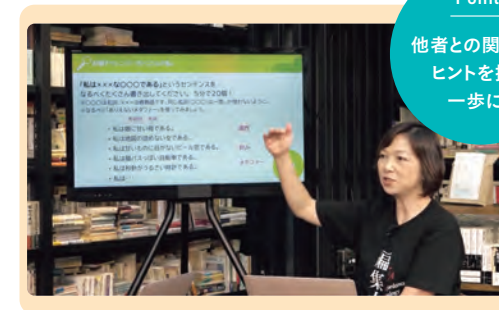
Class 03 哲学概論



AIと生きるこれからを 哲学から考える

自己決定や自律、他者との関係をめぐる哲学的な議論から、「自分で決める」ことの意味を考えます。AIや教育など現代の課題にも視野を広げます。

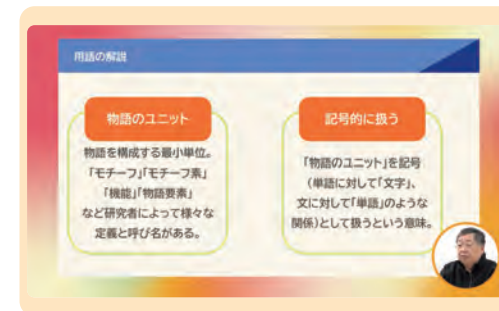
Class 02 世界が変わる編集力



「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。

Class 04 リテラシーと応用のための物語理論



物語の構造を知れば 情報の見え方が変わる

物語を組み立てる「型」や構造を、神話・民話から映画、ゲームまで幅広く分析。物語と情報の関係を捉え、世の中を批判的に見る視点を養います。

科目一覧

Subjects

(順不同)

▶ 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
▶ 社会で活きる囲碁論
▶ 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)
▶ 生命科学論 一動的平衡の視点から「生命とはなにか」を哲学するー
▶ ゼミ(生命と文化)

スクールライフ

カリキュラム

社会連携・留学

サポート体制

研究所

教員紹介

社会・ネットワーク



Message

異文化社会

との共通点が見つかる

「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。

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。



ZEN大学教授
山口 真由
Yamaguchi Mayu



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

ZEN大学の

社会・ネットワークの特長

Features

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

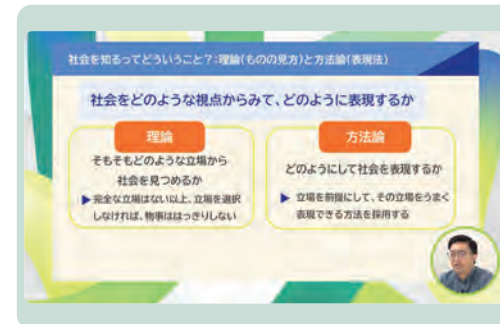
注目の授業

Pick up! Class

AIやSNS、ジェンダー、著作権など、いまの社会を取り巻くテーマが学びの対象に。
身近な出来事から社会の仕組みを考え、自分たちの未来への向き合い方を探ります。

Class 01

社会学Ⅰ

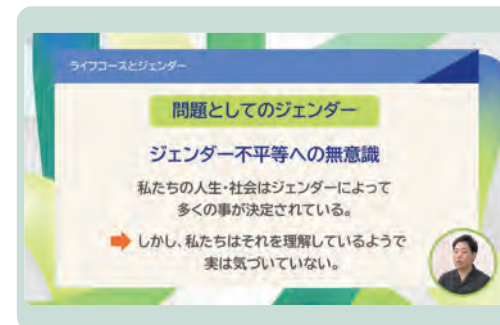


私たちはどこからきて どこへいくのか考える

「教育」「人間関係」「恋愛」「労働」「日常」「家族」「自己」
「健康」「老い」などの経験が、いかに社会的なものである
かについて理解を深めます。

Class 03

ジェンダー論



「今」を読み解く ジェンダーの視点

SNSやAI、音楽、映画、マンガなど、身近なテーマからジェ
ンダーについて考えます。現代社会の変化に目を向け、
多様な価値観を捉える視点を広げます。

Class 02

伝わる論理とコミュニケーション

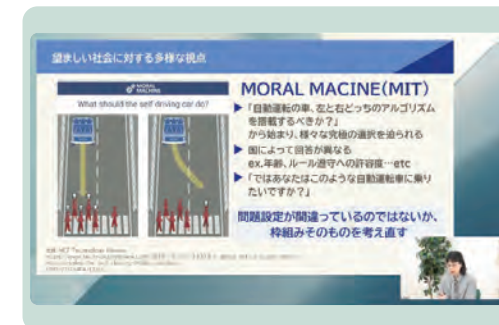


考えることを再定義して 「伝わる」を体験しましょう

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といった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。

Class 04

AI社会の歩き方



AIが当たり前時代を どう生きていく?

AIが生活や仕事、社会にどのような変化をもたらすのか
を考えます。技術・法律・倫理など多様な視点からAIを
捉え、自分なりの未来を描きます。

科目一覧

Subjects

(順不同)

- ▶ 社会学Ⅰ
- ▶ 法学Ⅰ
- ▶ 伝わる論理とコミュニケーション
- ▶ 地域研究
- ▶ 意思決定の能力開発
- ▶ 共創地球論
- ▶ 情報社会の総合安全保障
- ▶ ジェンダー論
- ▶ メディア論
- ▶ 科学技術と社会
- ▶ 情報社会論
- ▶ 戦後日本史1
- ▶ 異文化理解

- ▶ 大学とメディアの人類史
- ▶ 社会学Ⅱ
- ▶ 法学Ⅱ
- ▶ 戦後日本史2
- ▶ 日本政治外交史
- ▶ AI社会の歩き方
- ▶ ネット時代の著作権
- ▶ 社会学Ⅲ
- ▶ 現代スポーツ構造分析
- ▶ SFから考える未来ビジョン
- ▶ 現代社会理論
- ▶ 未来社会デザイン論
- ▶ 音楽と社会

- ▶ 子どもと地域づくり
- ▶ コラボレーション・クリエイティブ
- ▶ スマート田舎のススメ
- ▶ 課題解決と改革のリーダーシップ
- ▶ 民主主義論
- ▶ 国際関係論
- ▶ ゼミ(多様化する家族)
- ▶ ゼミ(情報社会の政治学)
- ▶ ゼミ(社会学)
- ▶ ゼミ(意思決定研究と実践)
- ▶ ゼミ(異文化理解)

スクールライフ

カリキュラム

社会連携・留学

サポート体制

研究所

教員紹介

経済・マーケット

Message

経済のメガネ

で世界が見えてくる

「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てく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。

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

ZEN大学の

経済・マーケットの特長

Features

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

注目の授業

Pick up! Class

ヒット商品や企業の戦略、マーケットの動きには、どんな理由があるのでしょうか。身近な「お金」の動きを切り口に、社会で価値が生まれる仕組みを探っていきます。

Class 01

地域課題の解決とイノベーション



Point!

自分の住むエリア
のまちづくりに
生かせる

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。

Class 02

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。

Class 03

交渉・合意形成概念

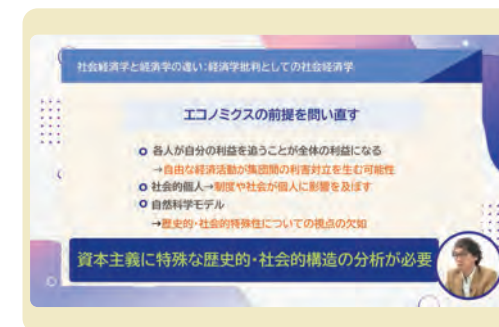


話し合いがうまくいく
「交渉」の考え方とは?

日常の話し合いからビジネスまで、さまざまな場面が必要となる交渉。相手の考えや状況を捉え、互いに納得できる合意をつくる方法を学びます。

Class 04

マルクス経済学



「働く」「買う」から見えてくる
社会の仕組みと **資本主義**

商品や貨幣、労働など、日常の経済活動をマルクスの理論から捉え直します。資本主義がどのように成り立っているのかを考察します。

科目一覧

Subjects

(順不同)

▶ 企業経営
▶ 地域アントレプレナーシップ
▶ 地域課題の解決とイノベーション
▶ 経済言説史
▶ マルクス経済学
▶ 企業経営と会計
▶ マクロ経済学
▶ ミクロ経済学
▶ 企業経営とファイナンス

▶ デジタル・マーケティング
▶ スタートアップ
▶ 農業とデジタルテクノロジー
▶ 交渉・合意形成概念
▶ 現代資本主義論
▶ マクロ経済分析演習
▶ 課題解決のための計量経済分析
▶ 事例から学ぶ統計学
▶ 財務分析演習

▶ 企業価値創造とM & A
▶ 交渉・合意形成演習
▶ スタートアップ実践
▶ ゼミ(地域づくり新事業ワークショップ)
▶ ゼミ(ビジネスモデル分析)
▶ ゼミ(経済発展を考える)
▶ ゼミ(計量経済)
▶ ゼミ(幸福曲線)

デジタル産業

ZEN大学発のエンタメの学び

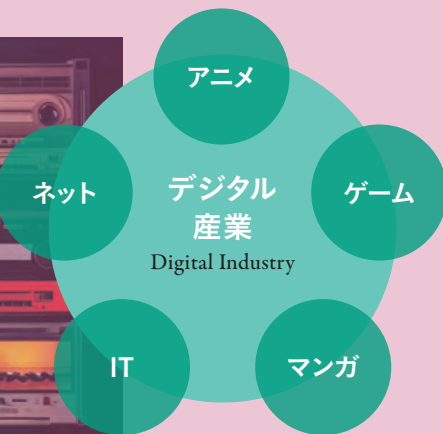
私たちが楽しんでいるゲームやアニメ、マンガは、日本を支える大切な産業でもあります。日本発のエンタテインメントはどのように生まれ、ITやネット社会で発展し、世界に羽ばたいていったのか、今の課題は何なのか——これこそが今までにない、ZEN大学オリジナルの学びです。エンタテインメントだけにとどまらない、我々の未来が見えてくるはず。今、まさに目の前で組み上げられていく新しい歴史と学問の世界に、ぜひ飛び込んでください。



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。



ZEN大学客員講師
佐渡島 庸平
Sadoshima Yohei



ZEN大学の

デジタル産業の特長

Features

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り、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

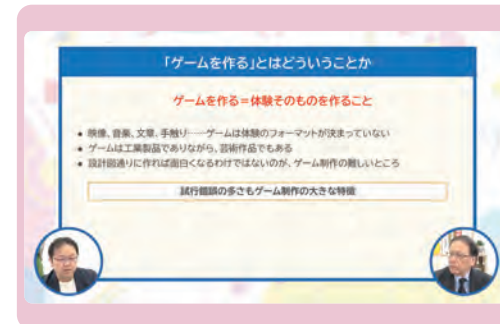
注目の授業

Pick up! Class

アニメやゲーム、マンガなど、好きなコンテンツの「その先」にある仕組みを探ります。作品が生まれ、広がり、ビジネスになるまでを知ること、産業の未来が見えてきます。

Class 01

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。

Class 02

マンガ産業史



Point!

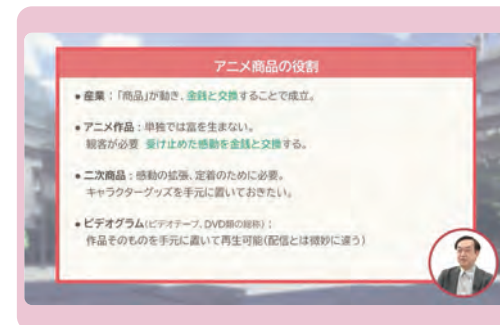
編集者の思考から作品創りの全貌が見える

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。その歴史を遡りながら、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。

Class 03

アニメ産業史

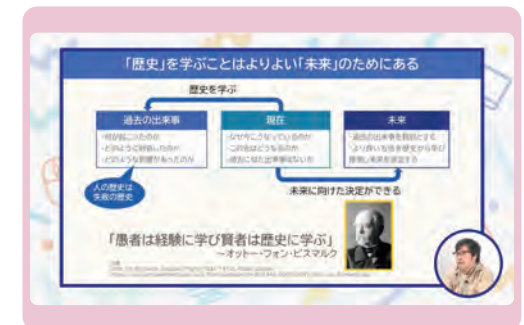


歴史から紐解く 日本のアニメビジネスとは

身近なアニメ作品を題材に、制作や流通、ビジネスの仕組みを歴史から紐解きます。アニメが社会に広がってきた背景を知り、コンテンツ産業を考える力を養います。

Class 04

IT産業史



暮らしに身近なITは どう社会を変えてきたか？

コンピュータからインターネット、スマートフォン、AIへ。ITの進化と社会の変化をたどり、技術が与えた影響を学び、未来のITを見通す視点を身に付けます。

科目一覧

Subjects

(順不同)

- ▶ 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ー管理と商品性

- ▶ 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

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。

注目の授業

Pick up! Class

Class
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。

Class
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。

ZEN大学の

社会接続科目・自由科目の特長

Features

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21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

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

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

※「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」は、卒業要件には含めることができません。

機械翻訳で専門的な資料を読み解く力と、幅広い知識を身に付ける

多言語情報理解科目

専門的な外国語の資料を、機械翻訳・生成AI・

検索ツールなどのデジタルツールを使って読み解きます。

これまで知らなかった知識や考え方に触れ、新しい分野にも

視野を広げながら、分野を越えた学びにつなげます。

注目の授業

Pick up! Class

多言語ITコミュニケーション

ITツールを活用して、多言語でのコミュニケーションを学びます。海外の情報やソフトウェア、最新の科学情報を調べる方法を学び、世界の知識を自分の学びにつなげる力を身に付けます。

ZEN大学の

多言語情報理解科目の特長

Features

Point

機械翻訳を使って専門情報を読み解く

デジタルツールを活用し外国語の情報から知識を深め新たな学びに出会える！

科目一覧

Subjects

- ▶ 多言語ITコミュニケーション
- ▶ 機械翻訳実践(英語読解・作文)
- ▶ 機械翻訳実践(法学)
- ▶ 機械翻訳実践(情報)
- ▶ 機械翻訳実践(異文化理解)
- ▶ 機械翻訳実践(自然科学)
- ▶ 機械翻訳実践(日本研究)

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。

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。

※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。



pixiv



ZEN大学
ZEN University

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。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。

プロクリエイターによる21科目を開講！

ZEN大学では、人気クリエイターによる21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があるので、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たら嬉しいです！



© 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っています。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。しかし同時に深く人の心に浸透するものでもあると思います。



SR3 (Small Render 3)

創作活動を、もっと楽しくする

「pixiv」との提携科目

スクールライフ

カリキュラム

社会連携
留学

サポート体制

研究所

教員紹介

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
エンバロメントアーティスト

わいっしゅ
y.ish

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



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元に、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



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いを練り、希望に沿った人生を送る手助けをしたく、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
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。



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。



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

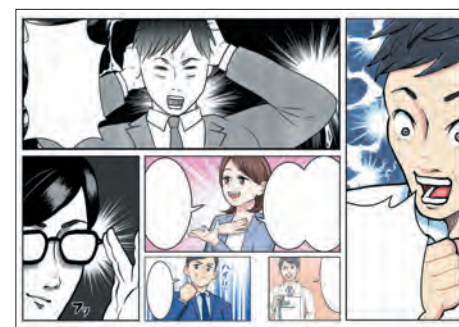
クロッキーやスケッチなどの技法やプロセスを伝え、実践的な学びを提供します。



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
ディーブブリザード
Deep Blizzard

代表作
ディーブ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・ディーブブリザード



イラストレーター
浅川 りか
Asakawa Rika



エンバロメント
アーティスト
たいらあきら
Taira Akira



イラストレーター
ちほ
Chiho



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スやアドバイザリーなどを手がける。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
Ikumura 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、音楽プロデュース。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
ZEN University

「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

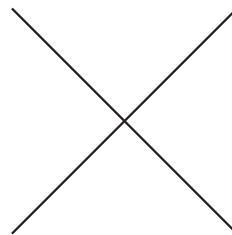
PROFILE

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

3万5千人以上が学ぶ
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こと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本以上を制作し、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ています。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えるのが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。

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



アスリートと連携した
スポーツでつながる
社会貢献体験



関連ページP42～51



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。



自治体・企業と連携した合同プログラムが満載

地域・企業連携プログラム

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。
さまざまな自治体や企業と連携したプログラムを用意。
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。



身に付くスキル

Skills You'll Gain

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発見し、そこから価値を創造する力を身に付けます。

類型リスト

List of Categories

リアル	短期	リアル短期プログラム	1日～1週間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
	長期	リアル長期プログラム	1ヵ月程度以上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
オンライン	ワークショップ	オンラインスキル開発ワークショップ	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
		オンライン課題解決プログラム	1日や数回に分けて実施する、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
	オンライントークセッション		著名人や有識者などの講演、ディスカッションイベント

※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。

ZEN 大学の学生に出会いたい！

企業担当者からMessages

リアルな体験だからこそ得られる喜び

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？



高階 大輔氏
Takashina Daisuke

公益財団法人
日本財団
経営企画広報部

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み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。



井上 莉沙氏
Inoue Risa

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

日本全国の自治体・企業で 多様な体験ができる

地域・企業連携プログラムは、各地の地域・企業と交流・協働しながら知識の習得・定着と課題解決の実践に取り組み、多様なキャリア形成を目指すものです。北海道から沖縄まで全国で体験機会を提供し、産官学連携により実務スキルの向上を図ります。



“瀬戸内ローカルPRエディター”

行政・企業と対話し、地域の物語を ZINEで形にする実践プログラム

瀬戸内市で「働く」「暮らす」魅力をZEN大生のクリエイティブな視点で発掘。「若者が働きたくなるまち」に向けたビジネス支援策の提案と、地元高校生のための企業紹介冊子(ZINE)を制作。

- 連携：岡山県瀬戸内市
特定非営利活動法人だっぴ

“地域インターン・プログラム”

オーラルヒストリーから紐解く 島のこれまでとこれから～in 沖縄県うるま市

沖縄本島と海中道路や橋で陸続きの離島である浜比嘉島。島民の方々へのオーラルヒストリー調査を通じて島のこれまでを紐解き、島の未来をアートで表現。

- 連携：沖縄県うるま市
沖縄県うるま市「一般社団法人プロモーションうるま」



Messages (参加学生の声)

人、景色、食べ物、祭、
全てが新しく感じ、懐かしいものに

実際に人の話を聞き、その人の経験や考えから地域について考えるオーラル・ヒストリーの活動に興味を持ち、参加しました。沖縄は観光地としてのイメージが強いですが、その中で暮らしている人たち一人ひとりにそれぞれの歴史や思いがあります。中学、高校の時にできなかった青春生活をこの1週間送ることができて最高に楽しかったです。

“グリーン・クラフト・ツーリズムを 学びながら観光産業を創出”

農業と窯業で創る新しい旅

波佐見焼を起点にまちづくりを行っている長崎県波佐見町で、狩猟・陶芸・農業体験など波佐見町の豊かな魅力を体感しながら、地域への観光客増加に向けた観光産業案を設計。地方創生とものづくりの両方を探求できる。

- 連携：長崎県波佐見町
西海陶器株式会社



ドローン×アイデアで、可能性が広がる

ドローンで未来を考える 体験型プログラム

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見込まれている。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にしたプログラム。

- 連携：パーソルビジネスプロセスデザイン株式会社
- 実施場所：千葉県君津市



“夢を描き、じぶんの仕事を創る”

洞爺湖移住体験プログラム

活動拠点は、洞爺湖・有珠山・噴火湾などに囲まれた世界ジオパーク。自然や食に魅了された若者や、北海道開拓時代から続くオーガニックファームがチームとなり、地球環境を再生できる暮らしや地域経済の在り方を模索、移住後の夢や仕事づくりを構想する、体験型プログラム。

- 連携：北海道壮瞥町
ブルービレッジ合同会社



“冬的那須ハイランドパークで閑散期に観光客を呼び込む!”

マーケティング体験プログラム

那須ハイランドパークを舞台に、学生が集客課題の解決に挑む実践型プログラム。現地調査をもとにチームで企画を立案し、プロモーションチラシを制作。完成した企画はWeb公開され、一般投票も実施。実社会と接続したマーケティングを体験する。

- 連携：栃木県那須郡
「一般社団法人ナスコンパレー協議会」
栃木県那須郡
「那須ハイランドパーク」



“防災×重機”

2日間で資格取得に挑戦する 実践プログラム

防災・災害支援の現場で活用される重機の基礎知識や安全管理、操作方法を実践的に学ぶ。事前のEラーニングと、現場での実技講習を通じて、3トン未満の車両系建設機械の資格取得に挑戦。修了者には、労働安全衛生法に基づく修了証を交付。

- 連携：一般財団法人
日本笑顔プロジェクト
- 実施場所：東京都豊島区



Messages (参加学生の声)

「現場に行くこと」の大切さに気付く

農業や重機に未経験の状態でしたが、実際に現場に行くことでその大切さを実感しました。摘果や収穫の大変さ、重機の扱いの難しさ、災害時の備えなどを学び、「現場に行くこと」そのものに価値があると学びました。今後は農業を通してさまざまな地域や農家の方と関わっていきたいと思いました。

福島県浜通りで、 “地域と生きる体験”をする

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す。

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



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「自分がこの地域でする」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。



横須賀という地域と共に創る、 未来のビジネス

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

若者の起業マインドを育て
地域未来を担う人材を創出



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ぶ。

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る。

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「アップデート提案書」を制作発表。



子ども第三の居場所で 子どものワクワクをカタチに！

放課後に安心して過ごせる場所を持たない子どもたちのために、ZEN 大学生の企画・運営による「遊び&体験」を届けるプログラム。「子ども第三の居場所」の現場に触れ、地域課題の解決と実践的な問題解決能力を身に付ける。



子どもたちの居場所を作る、
「遊び」を「学び」に変える大学生の挑戦



子どもたちと一緒に風船バレー！
限られたスペースの中で子どもたち全員が楽しめる遊びを提供。

STEP
01

子ども第三の居場所や 子どもの現状を理解する

STEP
02

子どもたちが楽しめる企画を チームで考案・準備する

STEP
03

現地フィールドワークで 実際に企画を実行・振り返り

幅広いビジネスに活用できる 課題解決力を身に付ける

リコーが品川区に設立した「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。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。



ビジネスの最前線でビジネス
デザインスキルを身に付ける



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

解決策を提案する

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。

リアルとオンラインで学生時代に海外体験

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。

自宅から海外体験

オンラインで学ぶ

自宅にしながら、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。



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

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む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。

- 実施時期：9月、3月
- 実施期間：15日間
- 参加費：25万円程度



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。



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む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。

- 実施時期：3月
- 実施期間：8日間
- 参加費：31万円程度

※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



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 パ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(6月～8月)
- 実施期間：6～8週間
- 参加費：55万円程度

※GPA、語学要件あり



※本プログラムは教育課程外の任意で参加できる活動であり、別途費用(参加費等)が発生します。
※参加費：参加総費用のうち学生負担額。内訳は、現地プログラム費を中心に宿泊費、食費、アクティビティ費、現地空港と研修先・宿泊先間の往復送迎費など。
※掲載している期間や参加費は2025年度の実績に基づきます。

海外フィールドワーク研修



Philippines

セブ島が抱える問題と向き合う7日間

青い海が広がるリゾート地、セブ島。その華やかさの裏で、社会や環境に負荷をかける深刻な課題を抱えています。ゴミ山やスラム街にも赴き、貧困や環境汚染の実態を深く探求。現地調査を基に解決策を立案し、現地の大学生へ提言します。

●参加費：8万円程度（参加総費用のうち学生負担額）

フィリピン フィールドワーク研修



STEP
01

社会問題に目を向ける

リゾート地の裏側にある貧困や環境汚染などの深刻な社会課題の実態を深く探求する。

STEP
02

フィールドリサーチを行う

現地の人々へのインタビューや実態調査を経て、チームで解決策を立案し、現地の大学生に向けて提言を発表する。

STEP
03

仲間と課題解決策を提案する

正解のない困難な課題に対して仲間と共に悩み抜き、行動を起こすプロセスを通じて、課題解決力や主体性を養う。



Cambodia

教育支援に取り組む8日間

内戦の歴史を学び、現地で教育支援に取り組む研修。子どもたちとの交流を通して言葉を越えた絆を育み、未来のリーダーとして自分に何ができるかを考えます。

●参加費：11万円程度（参加総費用のうち学生負担額）

カンボジア フィールドワーク研修



STEP
01

社会背景を学ぶ

カンボジアの歴史や教育環境への理解を深め、現地での教育支援活動に向けた視点を養う。

STEP
02

現地の教育現場で学ぶ

学校で子どもたちとの交流や協働作業、村の訪問を通して、現地の人々の暮らしと教育の現状を学ぶ。

STEP
03

学びを行動につなげる

現地での体験をもとに、社会課題について自分ができるアクションを考え、実行する。



Laos

サステナブル・ツーリズムと向き合い行動を起こす10日間

世界遺産の街が急激な観光地化を迎える中で、伝統文化をどう守り抜くのか。現地大学生との協働や社会起業家との対話を通じ、村の人々に持続可能な観光の形を提案しながら、自分の生き方や真の豊かさを問い直します。

●参加費：12万円程度（参加総費用のうち学生負担額）

ラオス フィールドワーク研修



STEP
01

現地の人々と考えるサステナブルな未来

ラオスの大学生や現地の人々と共に、文化を守りながら観光を続ける「サステナブルな未来」を形にしていく。

STEP
02

ホームステイや街歩きを通じてリサーチ

村でのホームステイや街歩きを通じて、観光の「光と影」、そして暮らしの中に息づく文化の魅力を五感で体感する。

STEP
03

仲間との対話を通じて提案

日本とラオス、異なる視点をもつ仲間との対話を重ねながら、「何を未来に残したいのか」、提案を生み出す。



MESSAGES（参加者の声）



今後も対話の機会創出など
主体的なアクションを



M.T.さん

カンボジアでの経験を経て、今後は大きく3つのアクションを起こしたいと考えています。1つ目は語学学習の強化です。英語の学習はもちろん、今後訪れる国については現地の言葉も事前に学んでから渡航するよう努めます。2つ目は、主体的な対話の機会の創出です。言葉が通じない中でも全力でぶつかってきてくれた子どもたちの熱いコミュニケーションに私自身が助けられたように、その熱量を忘れず、自ら積極的に多様な人と関わっていきたくです。そして3つ目として、今後も様々なプログラムに参加して国際交流を続け、現地の生きた声から学び続ける姿勢を貫いていきます。



カンボジアでの経験が
思考力や表現力の引き上げに



R.M.さん

カンボジアフィールドワーク研修に参加して、「非言語コミュニケーションの力」と「言葉にならない思いを言語化する力」の双方を培うことができました。現地の子どもたちとの科学実験では、言葉が通じなくても身振りや笑顔で心を通わせる非言語の強さを実感しました。一方で、歴史遺産を訪れた際は、その凄惨さに圧倒され言葉を失いました。しかし、この「到底言語化できないほどの重い事実や複雑な感情」から目を背けず、自分なりに咀嚼して他者に伝えるために必死に言葉を紡ごうとした経験は、私の思考力や表現力を大きく引き上げてくれたと感じています。



「すずかんゼミ」は、ZEN大学の特別招聘教授でもある鈴木寛が、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」を開講しています。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ノベ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、インカレ形式をとる慶應義塾大学(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

2025年度には次のようなプロジェクト案が生まれ、その一部は走り始めています。

・「Gemini Day for Students — ZEN大学すずかんゼミ」

障害に理解のある社会へ
—発達障害×AI

地域創生ゲームジェネレーター
—地方の未来は君の手に

教えて！はたえもん
—農業エージェンツの誕生

AIカウンセリング
—メンタルヘルスに寄り添う存在

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します。また、別途、個々のプロジェクト活動を行います。



生成AIを活用した 社会課題の解決

Googleの生成AI「Gemini」を活用し、課題解決プロジェクトの具現化に挑戦。23チームが成果を発表しました。



2025年度
活動実績

AI×文理融合の
学びとアプローチ



難関の学術論文を映像化

英語の理系論文を読み解き、生成AIを活用してCM映像化。22名が挑み、6作品を完成させました。

川邊健太郎氏に学ぶ ソーシャルイノベーション

川邊健太郎氏が、起業とAI活用の実践から、AI時代の挑戦と人間らしさを語る特別講義を実施。

MESSAGE

全ての若者に 一生涯の「学びのコミュニティ」を

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、社会のエゴ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。

ZEN大学
特別招聘教授
鈴木 寛
Suzuki Kan



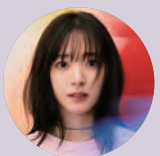
私たちも応援しています



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



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



歌手・女優
鈴木 愛理
Suzuki Airi



芦屋市長
高島 峻輔
Takashima Ryosuke



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



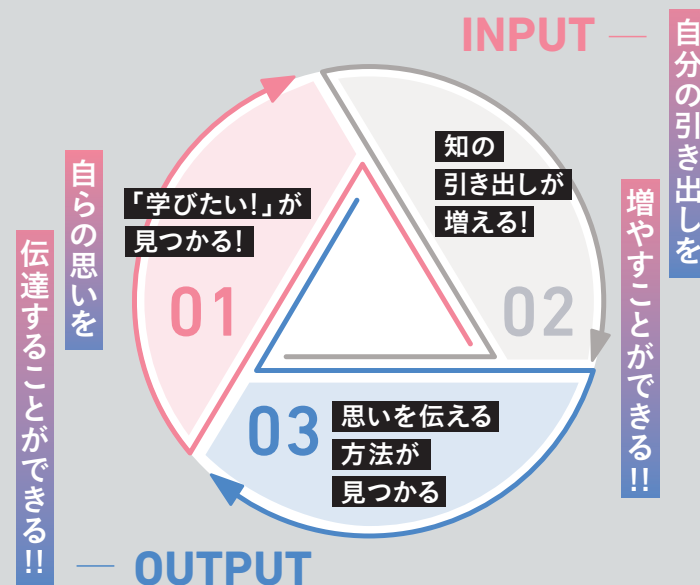
YouTuber
**すしらーめん
《りく》**
SUSHI RAMEN[Riku]

出会いと探究が才能をブーストさせる

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――



genroncafe

「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

かけて存分に学生たちからもコメントしてもらえ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。

ZEN大学教授
東 浩紀
Azuma Hiroki

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』、『クオントム・ファミリーズ』（第23回三島由紀夫賞）、『一般意志2.0』、『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』、『平和と愚かさ』など。



3種のアドバイザー

Advisor

学生の「やりたい」を個別にサポート

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支えます。



テーマに対応した専任アドバイザー

クラス・コーチ Class Coach

クラス・コーチは、学びや学生生活における悩みなど、一人ひとりに寄り添う専門職員です。

アカデミック・アドバイザー Academic Advisor

アカデミック・アドバイザーは、学修に関するあらゆる悩みや発展的な学びを支えます。

キャリア・アドバイザー Career Advisor

キャリア・アドバイザーは、学生の希望進路を実現するために入学直後から個別に対応します。

クラス・コーチ

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。

Point 01 履修相談

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、270以上の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提案します。

Point 02 学修の進捗管理

授業の受講状況やレポートの提出状況など、一人ひとりの学修の進捗を管理するとともに、単位認定試験に向けたサポートを行い、単位を修得できるよう促します。

Point 03 学生生活の相談

学生が抱える学生生活の悩み事に耳を傾け、学生と一緒に考えながら、必要に応じて専門の部署とも連携し、学生自身が納得のいく決断ができるようサポートします。

学修と大学生生活の伴走者。目線を合わせて寄り添います。

クラス・コーチは、ZEN大学生の皆さんに寄り添う身近な相談相手です。学生一人ひとりに担当が付き、「こんな大学生生活を送りたい」という思いに目線を合わせ、一緒に未来を描いていきます。大切にしているのは、一人ひとりの個性を輝かせること。やりたいことが明確な方はもちろん、まだこれから探し

たいという方にも寄り添い、履修計画や課外活動などを通して「やりたいこと」を一緒にカタチにしていきます。自分らしく一歩を踏み出せるようサポートしますので、安心して大学生生活を送っていただきたいです。いつでも気軽に相談してくださいね。



Interview

アカデミック・アドバイザー

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に対してサポートを行います。また、特定分野や授業以外の発展した学びに関心がある方向けの学修関連イベントも実施しています。



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。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フォローを行います。

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年間の学びに伴走します。

あなただけの学びを、正確な情報でサポート。



Interview

高校とは異なり、大学では自分で科目を選び単位を取る必要があります。最初は戸惑うこともあるかと思いますが、そんなときは一人ひとりのやりたいことに合わせた履修計画をアドバイスし、卒業までの道筋を一緒に描きます。また、科目内容の質問については正確な情報をもとに、学

修レベルに応じて順を追って分かりやすく案内することを心がけています。専任の学修アドバイザーがいる大学はなかなかありません。この環境をフル活用し、安心して日々の学びに取り組んでいただきたいと思います。

キャリア・アドバイザー

分かりやすく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。

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話し合うことで、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。学生一人ひとりに寄り添い、強みを引き出します。

キャリア・アドバイザーによるキャリアサポートは次ページへ

スクールライフ

カリキュラム

社会連携・留学

サポート体制

研究所

教員紹介

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。

キャリア・アドバイザーが

ZEN大学生の4年間をフルサポート！

キャリアに関する悩みや疑問を個別相談でサポート

キャリア・アドバイザーとの個別相談は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

他にも **グループ面談** や
情報発信 などを実施

キャリア・アドバイザーの
内容詳細については
P.57でも確認することができます。

「やりたいこと」探しから一緒に未来を考える

1年次から一人ひとりに担当のアドバイザーがつき、将来のことをいつでも気軽に相談できます。「まだ将来のイメージが湧かない」という方も安心してご相談ください。好きなことや得意なことを整理する自己分析から、対話を通した強みの発見、面接対策などの進路実現までしっかり

サポートします。
また、ZEN大学では年間を通して多彩なイベントやインターンシップなどの機会も用意しています。気さくで学生想いの職員ばかりです。あなただけの自分らしいキャリアを描くために、身構えずにどんどん頼ってください！



Interview



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

1年次から就職活動に向けた準備ができる

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。

連携企業数

以上

900社

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、企業理解・業界理解を深めるための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。



未来を考える良い機会に



キャリア万博
参加者の声

- 短時間で企業の情報を知ることができ、就活の第一歩として良い機会でした。
- 知らなかった企業の価値観に感銘を受けたり、興味のある業界の方に質問できたりと、有意義な時間になりました。
- 企業が想像以上に学業より経験を重視していることがわかったので、今後積極的に活動していきたいです。

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、今後は就職活動の記録やキャリアサポートセンター職員による企業情報も順次公開予定。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

- 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

2
年次

社会とつながり、 好きなことにチャレンジ

- 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
- 課外活動で身に付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

3
年次

次の進路に向けて動き出そう

- 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

- キャリア・アドバイザーと一緒に履歴書・エントリーシートを書こう
- 就活お悩み相談会
- 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
- 進学の方向けガイダンス

4
年次

進路を決めて、 次のステージへ！

- 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

現代数学の未来を開く

ZEN 数学センター

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国際研究所です。

現代数学の「形式化」 というプロジェクト

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。

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)の学位を取得し、
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。

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、「宇宙タイヒミュラー理論」の入門
の授業を担当。現在は中国・西湖大学教授。

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、障害や限界をブレイクスルーするさま
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
に高く高まっています。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。私たちと一緒に
現代数学の未来を開いてほしいと思
います。

Project

LANA

「ZEN 数学センター」は、2026年3月に新プロジェクト「LANA」を発表しました。
LANAは、ZEN 大学(日本)、ユトレヒト大学(オランダ)、
アルバータ大学(カナダ)を中心とする国際共同研究プロジェクトです。

LANA 「Lean for ANabelian geometry」



集合写真左から: Johan Commelin (ユトレヒト大学助教)
Adam Topaz (アルバータ大学 准教授)、加藤文元 (ZEN 大学教授・東京科学大学名誉教授)
若山正人 (ZEN 大学学長)、Kiran Kedlaya (カリフォルニア大学サンディエゴ校 教授)

LANAは、数論幾何学の重要分
野である遠アーベル幾何学の形
式化と、京都大学数理解析研
究所の望月新一教授による宇宙
タイヒミュラー理論(IUT 理論)
の検証を主な目的としています。
本プロジェクトは、準備期間を含
めると2023年秋から活動を開始
し、2024年9月から本格的に始
動しました。ZMCは、特定の立
場に偏ることなく中立的な視点
を保ちながら、IUT 理論を形式
化可能な形に整え、論点を明確
化し、最終的には形式化すること
を目指しています。

Research Progress Report

「Project LANA Interim Report on IUT Theory」を公開

2026年7月の発表では、LANA プロジェクトの概要を改めて説明するとともに、現時点
でのIUT 理論に対する評価と残されている課題、2018年のScholze-Stix 報告書と
の関係、今後の研究の展望、ならびに日本におけるLean 形式化コミュニティ形成の
取り組みについて報告しました。



報告書全文

Project

FORMAI

FORMAIは「FORMalization of Mathematics
via AI」の略称です。数学の形式化とは、数学の
定義・定理・証明をコンピューターが検証可能な
形式で厳密に記述する営みです。従来の数学で
は、証明の正しさは専門家による査読に委ねら
れてきましたが、形式化によって、論理の飛躍や
暗黙の仮定といった潜在的な問題を排除し、機

械的に正しさを保証することが可能になります。
当研究所ではAI(大規模言語モデル)を活用し
た数学の自動形式化の研究に取り組んでいます。
自然言語の証明には、行間の補完や暗黙の推
論が多く含まれますが、LLMの言語理解能力と
Leanの厳密な論理検証を組み合わせることで、
このギャップを埋めることを目指しています。



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

IT、ゲーム、マンガ、アニメーション、ネット文化

コンテンツ産業史 アーカイブ研究センター

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（HARC）では、それらの一次資料を2つのプロジェクトを通してデジタルアーカイブし次世代に伝えます。

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

本センターは、急速に変化するコンテンツ産業の歴史を広く、深く記録し、未来へ継承することを目的に設立されました。さまざまなお立場でこの分野を築き上げてこられた方々のオーラル・ヒストリーを映像でアーカイブするプロジェクトを始め、多様な記録資料の収集・研究・公開を通じて、創造の現場と学術の架け橋となることを目指します。皆さまのご理解とご協力を賜りながら、産業の成り立ちを見つめ、未来に資する知を育んでまいります。

ZEN大学知能情報社会学部教授、立命館大学名誉教授・衣笠総合研究機構上席研究員。専門は文化資源経営学。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。

オーラル・ヒストリー

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。

**対話を通じて
オーラル・ヒストリーを収集****世界中からアクセスできる
デジタルアーカイブを構築**

HARC PROJECT 01

02 HARC PROJECT

**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。
学術利用可能とする****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**

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します。

Oral History

オーラル・
ヒストリー**日本発コンテンツ・カルチャーの
レジェンドたちの生の声を未来に残す**

毎月更新中！

分野
横断**荒俣 宏**
Aramata Hiroshiネット
文化**安田かほる(左)・
市川孝一(右)**
Yasuda Kahoru・Ichikawa Koichi

ゲーム

**襟川 陽一**
Erikawa Yoichi

ゲーム

**襟川 恵子**
Erikawa Keiko

アニメ

**片淵 須直**
Katabuchi Sunaoネット
文化**加藤 貞顕**
Kato Sadaaki

マンガ

**里中 満智子**
Saronaka Machiko

マンガ

**すがやみつる**
Sugaya Mitsuru

IT

**高尾 慶二**
Takao Keiji

アニメ

**辻 真先**
Tsuji Masaki

IT

**富田 克一**
Tomita Katsuichi

アニメ

**原 恵一**
Hara Keiichi

マンガ

**ビッグ錠**
Big Jyo

ゲーム

**広井 王子**
Hiroi Oujiネット
文化**村井 純**
Murai Jun

IT

**村上 憲郎**
Murakami Norio 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<https://zen.ac.jp/harc>

“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ことがあります。

浜村 それはそうですね。ゲームの場合、作家や作品が注目されはじめたのは、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した。さらに、当初はエンディングロールもありませんでしたから、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からなくなるなと感じています。

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長し、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。

※インタビュー内容は2023年当時のものです。

オーラル・ヒストリーとは何か

“
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。



「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

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贋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いつてよく、アニメやゲームも日本起点のものががあります。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ー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
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ってほしい。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誉だと思っていただけるようなものにしたいです。



顧問
郡司 聡
Gunji Satoshi



研究員
高橋ピョン太
Takahashi Pyonta



ZEN大学准教授
小出 治都子
Koide Chitoko



ZEN大学講師
宮田 悠史
Miyata Yuji

AI×人文社会

HUMAIセンター

HUMAIセンターは、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。その試みとして「日本財団 HUMAI プログラム」と「日本財団 HUMAI 研究プロジェクト」を実施しています。

日本財団
HUMAIプログラム

人文社会領域の多様な関心をもつAI初学者を支援するインカレのコミュニティを形成し、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。

日本財団
HUMAI研究プロジェクト

AI×人文社会領域の最前線の研究所を推進しています。
※学生の受け入れは行っておりません。

2026年度日本財団 HUMAI プログラム コミュニティのイメージ



日本財団 HUMAI プログラム

The Nippon Foundation HUMAI Program

ナラティブ・意味・
思想・歴史・芸術

人文学

社会・政治・経済・
心理・教育・法

社会科学

多様な
専門分野をもつ
学生主体のインカレ
コミュニティ

情報学

AI・データ・計算・
モデリング・実装

その他

行政・企業・NPO・
メディアアート
多様な現場・実践

主な活動内容(予定)

定例会	本プログラムに参加するメンバーが、オンライン上で集まりAI活用。シェア・研究アイデアなどに関して定期的なアウトプットを行います。
活動報告 (レポート/プレゼン)	プログラムでの活動に伴う成果として、年2回の活動報告を行います(+定例会での定期的なアウトプット)。

研究奨励金

奨励金 A	年間最大35万円
奨励金 B	年間最大100万円
奨励金 C	年間最大250万円
共同プロジェクト支援	5件に対して最大360万円

運営

ZEN大学
第二松尾研

協力

東京大学
松尾・岩澤研究室

支援

日本財団

コミュニティと連動した
研究プロジェクト

(国立情報学研究所・神田ラボ 宇野毅明教授)

人文学と情報学の共想による
社会課題解決を指向する問いのカタログ構築日本財団 HUMAI プログラム
MESSAGEZEN大学特別招聘教授
松尾 豊
Matsuo Yutaka

人文社会領域でAIを活用し、新たな価値を生み出すチャンスが広がっています。AIを学び、社会を変える力を身につけ、共に挑戦しましょう。

ZEN大学教授
東 浩紀
Azuma Hiroki

人文知が再編成される時代。AIの専門知を使いこなし、これからの「人間」の可能性を切り拓く、意欲ある若手研究者との出会いを楽しみにしています。

日本財団 HUMAI 研究プロジェクト
MESSAGE国立情報学研究所教授
宇野 毅明
Uno Takeaki

AIによって「意味」を扱う新たな研究が可能になりました。大量の資料を読み、言葉にならない差異を捉える。人間や社会の本質に迫る、新しい人文学の可能性を共に探究しましょう。

2025年度
活動実績

日本財団 HUMAI プログラムでは、リアルまたはオンラインでさまざまな活動を実施し、メンバー同士の交流を通じて成長の機会を提供します。多様な活動からそれぞれの分野の前提やモチベーションの違いを知り、自身の専門分野を俯瞰的に見る力を涵養できます。2025年度は、夏季および春季に対面での合宿などを実施。年間の活動成果は最終的に「論考」として提出し、審査も行われました。

2025年度 主な年間スケジュール

7月	日本財団 HUMAI プログラム 最終審査会	@ZEN大学
8月	初回顔合わせ	@ オンライン
9月	HUMAI Summer Session 2025 (夏合宿)	@ 千葉県富里市
2026年3月	HUMAI Spring Camp 2026 (春合宿)	@ 東京都多摩市
2026年4月	HUMAI 論考 最終審査会	@ ゲンロンカフェ

※オンライン上の異分野交流をベースに活動



2025年度 研究テーマ例

物語の構造分析アクティビティを通じた
創造性育成の研究

佐々木雄司(広島大学)

「象徴的暴力」か、「平等な尊重」か: AI社会における
ベーシック・インカムの分岐点

榊原清玄(東京大学)

「カタチ」から読むAI時代の平安文学 ―― 共読の〈架
橋〉がひらく古典解釈の未来

百井花(京都大学)

生成AI時代の共創型物語制作の可能性

錦織晃太郎(総合研究大学院大学・国立情報学研究所)

感情労働はどこまで代替可能かーホストとホス狂が
AIに委ねるケアの行方

佐々木チワワ(立命館大学)

多様な擬似自己を演じるAIエージェントを用いた
内的対話の外在化と拡張

露口啓太(筑波大学)

言語・視覚情報を元に法律を
理解するモデルの開発

大南英理(東京科学大学)

断絶の時代における対話の地平 ―― 相互不理解について
の社会学的計算 ――

飛松大騎(東京大学)

2025年度の最終審査会は
こちらからご覧いただけます。HUMAIセンター
HUMAI Center<https://zen.ac.jp/humai>

第二松尾研

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大学に生まれました。

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ます。

※第二松尾研は、従来型の「教員がゼミを行い学生が所属する」形式の研究室ではなく、ZEN大学のAIに関する特徴的なプロジェクトが集まる場所となります。



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した。東京大学松尾・岩澤研究室とは異なります。

AIに関する特徴的な
プロジェクトが集まる場所

松尾・岩澤研究室 連携授業

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

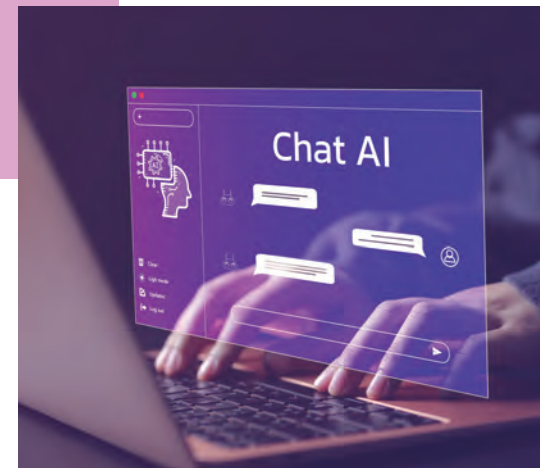
「ディープラーニング1～3」は、東京大学の松尾・岩澤研究室が公開しているディープラーニング（深層学習）の講義をZEN大学生向けにブラッシュアップした授業です。ZEN大学の学生であれば誰でも受講可能です。東京大学松尾・岩澤研究室にも所属する河野慎先生が担当する授業です。



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ヵ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ヵ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、ZEN大学の第二松尾研では、AIをより身近なものとして適切に使いこなす力に加え、AIの発展を自ら取り込み、それぞれの関心や専門、社会課題と結び付けながら、研究や実践を通じて新しい価値を生み出す力を育て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。コミュニティでの学びや発信から、先端的な研究開発プロジェクトへの参加まで、多様な実践を通じてAIを活用し、



その発展に関わっていくことも、AI時代における重要な学びです。私は、2つの松尾研究室を通して、最先端の研究・技術のほか、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、若い人たちには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。

TOPICS

2025年7月19日(土)に実施された日本財団HUMAIプログラムの最終審査会では、松尾豊特別招聘教授が審査員として登壇し、発表者一人ひとりに講評を行いました。



▶ 詳しくはP.66を参照



松尾・岩澤研究室
MATSUO-IWASAWA LAB UTOKYO

MESSAGE

ZEN 大学関係者の想い



ZEN 大学学長

若山 正人

Wakayama Masato

コミュニケーション力を身に付ける
ことになります。また、場所を選ば
ないオンライン学修のメリットを活
かし、全国各地の企業や市町村と
協力して運営するインターンシップ、
社会課題解決プロジェクトや海外

プロジェクトへの参加の機会も作って
います。加えて、実務家によるセミナーなどを
通した、社会と有機的につながる多様な
機会もあります。これらに参加することで、
対面の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。

本学では、個々の教員の研究活動を支援
するほか、コンテンツ産業史アーカイブと
現代数学の国際的にもユニークな2つの
研究センターや統計学を哲学するラボを
設置し、さらにはAI時代の人文社会系研
究と研究者養成プログラムを本学の枠を
超えて推進するなど、組織的にも研究面
での充実も図っています。

ところで、近年の生成系AIの進歩には目
を見張るものがあります。他方、便利な技
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。
また、AI技術は、いわば役立つことが先行
し、説明する理屈が追いついていません。

正しいIT力と判断力を備え、

今後の国際社会を担う力を

この点が人類のこれまでの技術進歩とは
異なります。しかし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は一層大
事です。そうした役割を担う人材の育成こ
そ、ZEN大学の使命です。オンライン主体
の本学では、学生は学修内容や時間を自
分の意志でデザインすることができます。
大切な時間を自らで自由に設計すること
により、学内外でのさまざまな機会を活か
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
ことができます。大学での学びは、
専門領域を深めながら、かつ横断的な学
修を積み複眼的思考を身に付け、自らの
知識をしなやかに運用する力と生涯学び
続ける力の獲得です。ZEN大学は、そこで
学ぶ学生が、今後の社会を担う真の力を
身に付ける場でありたいと考えています。

PROFILE

理学博士。鳥取大学助教授など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研究センター特別顧問、東京科学大
学特定教授、日本数学検定協会会長。



ZEN 大学理事長

山中 伸一

Yamanaka Shinichi

グラム、留学プログラムなど
多彩な体験プログラムを提
供しています。オンライン大
学の強みを活かし、時間・場
所の制約を超えて自分の関
心に合った体験プログラムに参加できます。
教員、アドバイザー、スタッフとのオンライ
ンでの対話、オンラインならではのきめ細
かいコミュニケーション。ニコニコ超会議
での文化祭、課外活動などリアルな交流
の場も充実していきます。世界で最も革
新的なオンライン大学を創る。皆さんと一
緒に挑戦します。

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 大学副学長兼学部長

渡邊 聡

Watanabe, Satoshi Patten

様な学生を受け入れ教育することに
よって大きな社会変革の波」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
していくことでしょう。先入観や既成概念
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11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*では、学生数20万人の過半数である
約12万人がオンライン学位プログラムで
学んでおり、「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はなく、多

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

排除しない学びの場で、
社会変革を起こそう

PROFILE

米国コロンビア大学大学院在籍時
に、ニューヨーク市保健衛生局統計ア
ナリストとして勤務。博士号取得後、
American Institutes for Research
在ワシントン D.C. 上席研究員、世界
銀行コンサルタント、筑波大学准教授、
広島大学教授および同大学理事・副
学長、米国アリゾナ州立大学特任教
授を経て、現在はアリゾナ州立大学グ
ローバルエキスパート職およびカリフォル
ニア大学バークレー校リサーチアソ
シエート。

* US News & World Report, "Most Innovative Schools"
([https://www.usnews.com/best-colleges/
rankings/national-universities/innovative](https://www.usnews.com/best-colleges/rankings/national-universities/innovative))



ZEN 大学副学長

上山 信一

Ueyama Shinichi

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、大阪府市、
愛知県、京都市、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。

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 大学特別招聘教授

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。

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。

社会で活かせるスキルを身に付けることが
できる大学。ZEN 大学は大学で何を学び、
身に付けることができたかを追求します。
AIの発達、情報のデジタル化により急速
に変化する時代。これからの社会を主体
的に生きていく力を身に付けることを目指
します。そのため、学生本位の教育を提供
します。オンライン大学のメリットを活かし、
一人ひとりが自分の関心、興味、やりたい
ことに向かって挑戦し学ぶことができます。
オンラインの大学だからこそ体験を重視
します。市区町村や都道府県、企業や
NPO と連携した地域・企業連携プログラ
ムの全国展開や、海外での課外体験プロ

世界で最も革新的な
オンライン大学を創る

FACULTY

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 りか
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

アートと科学は
地続きだ



教授
岩渕 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実践



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

「ゲンロン」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

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

真実と表現の自由を追求した
メディア人



客員教授
大久保 好男
Okubo Yoshio

専門 ジャーナリズム

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

19世紀から戦後までの
日本の歴史



客員教授
五百旗頭 薫
Iokibe Kaoru

専門 日本政治外交史

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

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

本職は
まんが原作者です。



教授
大塚 英志
Otsuka Eiji

専門 日本大衆文化史、
まんがと物語の創作論、
柳田國男研究

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

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

科学技術と
社会の関係を探る



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
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

世界を違った視点からみる
修行をしよう



特別招聘教授
小熊 英二
Oguma Eiji

専門 歴史社会学

<p>エンジニアのキャリアには何が必要か</p>  <p>客員講師 小田 啓太 Oda Keita</p> <p>専門 ソフトウェアエンジニアリング</p>	<p>N中等部の共同スクールプレジデント</p>  <p>講師 折原 ダビデ竜 Orihara Davide Ryu</p> <p>専門 プログラミング、情報</p>	<p>トップIT企業のUI/UXエンジニアを歴任</p>  <p>客員講師 折原 レオナルド賢 Orihara Leonard Ken</p> <p>専門 UI/UX、フロントエンド</p>	<p>プログラミングで自己表現を</p>  <p>助教 ガーバー 明菜 Gerber Akina</p> <p>専門 オペレーションズリサーチ、統計学、ミクロ経済理論</p>	<p>対話主義的な視点から"心の科学"を考える</p>  <p>客員教授 斎藤 環 Saito Tamaki</p> <p>専門 精神医学</p>	<p>物理でみると「日常」はすごく面白い</p>  <p>准教授 作道 直幸 Sakumichi Naoyuki</p> <p>専門 物理学、統計力学、ソフトマター物理学</p>	<p>コンピューターサイエンスの楽しさを伝える</p>  <p>客員講師 櫻井 快勢 Sakurai Kaisei</p> <p>専門 コンピューターグラフィックス</p>	<p>情報システムのセキュリティを論理的に検証</p>  <p>教授 櫻田 英樹 Sakurada Hideki</p> <p>専門 情報セキュリティ、暗号プロトコル、形式検証</p>
<p>データ活用の実践的プロセスを学ぶ</p>  <p>客員講師 葛木 美紀 Katsuragi Miki</p> <p>専門 機械学習、データ分析</p>	<p>現代数学の水先案内人</p>  <p>教授 加藤 文元 Kato Fumiharu</p> <p>専門 数学、代数幾何・数論幾何</p>	<p>様々な業界で新規事業を立ち上げる</p>  <p>客員講師 川上 量生 Kawakami Nobuo</p> <p>専門 マーケティング</p>	<p>AI技術の基礎研究から社会実装まで</p>  <p>講師 河野 慎 Kawano Makoto</p> <p>専門 深層学習・機械学習応用</p>	<p>ドワンゴ新世代のスタープログラマー</p>  <p>客員講師 佐藤 弘崇 Sato Hirofumi</p> <p>専門 数学、物理学、応用・工学物理学</p>	<p>『宇宙兄弟』の初代担当編集者</p>  <p>客員講師 佐渡島 庸平 Sadoshima Yohei</p> <p>専門 マンガ・小説の編集</p>	<p>AIで革新を追い求めるプログラマー</p>  <p>客員講師 清水 亮 Shimizu Ryo</p> <p>専門 プログラミング</p>	<p>スケッチで世界を表現しよう</p>  <p>客員講師 下田 スケッチ Shimoda Sketch</p> <p>専門 イラストレーション</p>
<p>情報科学で生命を紐解く</p>  <p>客員講師 川本 宗孝 Kawamoto Munetaka</p> <p>専門 情報科学、バイオインフォマティクス、データベース</p>	<p>社会の構造をモデル図に描こう</p>  <p>教授 木野 泰伸 Kino Yasunobu</p> <p>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</p>	<p>音楽と言葉で世界をひらくマエストロ</p>  <p>客員講師 木許 裕介 Kimoto Yusuke</p> <p>専門 指揮、比較芸術、文化政策</p>	<p>有形無形の文化を資源として捉え考える</p>  <p>准教授 小出 治都子 Koide Chitoko</p> <p>専門 文化資源学、博物館学</p>	<p>政策と現場をつなぎ、学びを設計する</p>  <p>特別招聘教授 鈴木 寛 Suzuki Kan(Hiroshi)</p> <p>専門 政策形成過程、公共哲学、教育政策</p>	<p>一人ひとりの外国語観を大切に</p>  <p>客員教授 鈴木 栄 Suzuki Sakae</p> <p>専門 英語教育、第二言語習得</p>	<p>こころの在り方を科学する</p>  <p>教授 積山 薫 Sekiyama Kaoru</p> <p>専門 心理学、認知神経科学</p>	<p>数学の裾野を広げて文化に</p>  <p>講師 瀬下 大輔 Seshita Daisuke</p> <p>専門 数学教育、データサイエンス教育</p>
<p>科学・技術と人間を歴史のなかで考える</p>  <p>客員講師 河野 洋人 Kono Hiroto</p> <p>専門 科学史</p>	<p>実践的なWebデザインを教えます</p>  <p>客員講師 小島 芳樹 Kojima Yoshiki</p> <p>専門 Webデザイン</p>	<p>あらゆる学問を数学でつなげる</p>  <p>教授 西郷 甲矢人 Saigo Hayato</p> <p>専門 数理解論、非可換確率論</p>	<p>資本主義をアップデートしよう!</p>  <p>客員教授 斎藤 幸平 Saito Kohei</p> <p>専門 経済思想</p>	<p>編集の視点から地域発展を考える</p>  <p>客員講師 瀬下 翔太 Seshimo Shota</p> <p>専門 コミュニティ論</p>	<p>「キービジュアル」のキモを教える</p>  <p>客員講師 たいら あきら Taira Akira</p> <p>専門 ゲームエンバロメントアーティスト</p>	<p>『電ファミニコゲーマー』編集長</p>  <p>客員講師 平 信一 Taira Shinichi</p> <p>専門 メディア、ジャーナリスト</p>	<p>仕事に役立つ会計をキャッチーに</p>  <p>教授 田岡 恵 Taoka Megumi</p> <p>専門 会計学、異文化理解</p>

<p>YouTube 上に マスメディアを作る</p>  <p>客員講師 高橋 弘樹 Takahashi Hiroki</p> <p>専門 映像制作</p>	<p>パソコンゲーム総合雑誌 元編集長</p>  <p>客員講師 高橋 ピョン太 Takahashi Pyonta</p> <p>専門 パソコンゲーム、 ブロックチェーン・ 暗号資産</p>	<p>軍縮と防衛の リアルを教える</p>  <p>客員教授 高見澤 将林 Takamizawa Nobushige</p> <p>専門 安全保障・防衛政策</p>	<p>サイエンスを もっと身近に</p>  <p>教授 竹内 薫 Takeuchi Kaoru</p> <p>専門 科学コミュニケーション</p>	<p>カントから AIまでを読み解く</p>  <p>客員教授 出口 康夫 Deguchi Yasuo</p> <p>専門 哲学</p>	<p>スポーツの 多様性を考える</p>  <p>客員講師 戸塚 隆 Totsuka Takashi</p> <p>専門 ジャーナリズム、 メディア、スポーツ</p>	<p>N高グループの 名物英語講師が大学に</p>  <p>客員講師 中久喜 匠太郎 Nakakuki Shotaro</p> <p>専門 英語</p>	<p>地域から 新たな価値づくりを</p>  <p>講師 中村 圭子 Nakamura Keiko</p> <p>専門 地域の起業 ～人と組織・つながり～</p>
<p>スポーツと ジェンダーを考える</p>  <p>客員講師 竹崎一真 Takezaki Kazuma</p> <p>専門 スポーツ社会学、 ジェンダー研究</p>	<p>人新世の地球学、 人類学</p>  <p>教授 竹村 真一 Takemura Shinichi</p> <p>専門 文化人類学、環境問題</p>	<p>社会を 多様な視点で考える</p>  <p>講師 谷口 祐人 Taniguchi Masato</p> <p>専門 社会学、社会運動論</p>	<p>データ活用を 企画から実装まで</p>  <p>客員講師 田沼 巖 Tanuma Iwao</p> <p>専門 データサイエンス、 システム開発</p>	<p>経営の最前線から リアルタイムの学問を</p>  <p>客員教授 夏野 剛 Natsuno Takeshi</p> <p>専門 ネットワーク、IT 経営、 プラットフォームデザイン</p>	<p>物理学で 世界の解像度を上げる</p>  <p>客員教授 野村 泰紀 Nomura Yasunori</p> <p>専門 理論物理学</p>	<p>「農業」を アップデートする</p>  <p>客員講師 橋本 剛 Hashimoto Tsuyoshi</p> <p>専門 地方活性化</p>	<p>クリエイティブを支える 著作権の最前線</p>  <p>客員教授 濱口 太久未 Hamaguchi Takumi</p> <p>専門 知的財産法</p>
<p>文系にも分かる データサイエンスを</p>  <p>准教授 千葉 尚志 Chiba Takashi</p> <p>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</p>	<p>クリエイティブスキルを ビジネスに活かす</p>  <p>客員講師 ちほ Chiho</p> <p>専門 イラストレーション</p>	<p>フーコーから ハッカーまでを網羅</p>  <p>客員講師 塚越 健司 Tsukagoshi Kenji</p> <p>専門 情報社会学</p>	<p>ビッグデータ工学を 概論から実践まで</p>  <p>客員講師 塚本 圭一郎 Tsukamoto Keiichiro</p> <p>専門 データ工学</p>	<p>こころの成り立ちと成長から、 メンタルヘルスを考える</p>  <p>客員教授 濱田 庸子 Hamada Yoko</p> <p>専門 精神分析的精神療法、 周産期精神医</p>	<p>N高グループ美術部員を 3000人にした指導者</p>  <p>客員講師 濱田 順教 Hamada Yoshinori</p> <p>専門 ゲームデザイン (2D/3D)</p>	<p>メディア視点で ゲームを研究</p>  <p>客員教授 浜村 弘一 Hamamura Hirokazu</p> <p>専門 デジタルゲーム全般</p>	<p>絵の魅力を支える 技術を教えます</p>  <p>客員講師 早川 涼太 Hayakawa Ryota</p> <p>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</p>
<p>情報と数学のつながりを 楽しく学ぼう</p>  <p>客員講師 辻 順平 Tsuji Junpei</p> <p>専門 社会シミュレーション、 Internet of Things、 人工知能</p>	<p>ダウンゴの ウェブ開発エンジニア</p>  <p>客員講師 津野 貴大 Tsunno Takahiro</p> <p>専門 ウェブ開発</p>	<p>「無知学」の観点から 科学史を研究</p>  <p>客員講師 鶴田 想人 Tsuruta Soto</p> <p>専門 科学史・科学論</p>	<p>YouTubeの作画魔王が 教える最強の技</p>  <p>客員講師 ディーブブリザード Deep Blizzard</p> <p>専門 作画</p>	<p>『ニコニコ』立ち上げ時の 二次元担当</p>  <p>客員講師 伴 龍一郎 Ban Ryuichiro</p> <p>専門 オタク属性ネット関連 プランナー</p>	<p>映像で 人のこころに火をつける</p>  <p>講師 坂野 裕 Banno Yu</p> <p>専門 映像制作</p>	<p>アニメ産業と特撮を 知り尽くす</p>  <p>教授 氷川 竜介 Hikawa Ryusuke</p> <p>専門 アニメ・特撮研究</p>	<p>「ユーザー体験」の 最高責任者</p>  <p>客員講師 深津 貴之 Fukatsu Takayuki</p> <p>専門 インタラクションデザイン</p>

<p>生命の研究から 社会を読み解く科学者</p>  <p>教授 福岡 伸一 Fukuoka Shin-Ichi</p> <p>専門 生命科学、化学、生化学、分子生物学</p>	<p>囲碁プロ棋士 八段</p>  <p>客員教授 藤澤 一就 Fujisawa Kazunari</p> <p>専門 囲碁AI研究、囲碁棋士育成における他分野との融合</p>	<p>大学生の学びとキャリアを 科学する</p>  <p>客員講師 藤澤 広美 Fujisawa Hiromi</p> <p>専門 キャリア教育、人材マネジメント・人材育成</p>	<p>日本古典文学を 海外に展開</p>  <p>講師 ブラダン・ゴウランガ・チャラン Gouranga Charan Pradhan</p> <p>専門 日本文学、比較文学、国際日本研究</p>	<p>国内外での ビジネス経験が豊富</p>  <p>教授 村藤 功 Murafuji Isao</p> <p>専門 企業財務、M&A</p>	<p>「土地」に刻まれた歴史を 甦らせる最強の案内人</p>  <p>客員講師 茂木 誠 Mogi Makoto</p> <p>専門 日本史、世界史</p>	<p>対称性に潜む美しさを 探求しよう</p>  <p>客員講師 森脇 湧登 Moriwaki Yuto</p> <p>専門 数理論理</p>	<p>法律から 家族の在り方を考える</p>  <p>教授 山口 真由 Yamaguchi Mayu</p> <p>専門 家族法、英米法</p>
<p>人物の動きの仕組みを 学ぼう!</p>  <p>客員講師 ふるり Fururi</p> <p>専門 イラストレーション、マンガ</p>	<p>クリエイティブは、 自分と世界をつなぎ直すこと</p>  <p>客員講師 星出 祐輔 Hoshide Yusuke</p> <p>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</p>	<p>日本コンテンツの原点と 未来を考える</p>  <p>教授 細井 浩一 Hosoi Koichi</p> <p>専門 文化資源経営学</p>	<p>東京都龍雲寺(臨済宗) 住職</p>  <p>客員教授 細川 晋輔 Hosokawa Shinsuke</p> <p>専門 禅宗</p>	<p>情報社会の政治学を 考える</p>  <p>教授 山内 康英 Yamanouchi Yasuhide</p> <p>専門 国際政治学、情報社会学</p>	<p>論理と計算のしくみを 探求</p>  <p>助教 山本 雄太 Yamamoto Yuta</p> <p>専門 数理論理学、プログラム意味論</p>	<p>無用之用、 是為大用</p>  <p>講師 陽煜 Yu Yang</p> <p>専門 数学、代数幾何学・数論幾何学</p>	<p>数学と情報の融合に挑む 若手研究者</p>  <p>講師 湯山 孝雄 Yuyama Takao</p> <p>専門 計算理論</p>
<p>圏論とトポスで 応用数理と幾何をつなぐ</p>  <p>助教 洞 龍弥 Hora Ryuya</p> <p>専門 数学、圏論、トポス理論</p>	<p>組合せの中にある 豊かな数学を</p>  <p>客員教授 前野 俊昭 Maeno Toshiaki</p> <p>専門 代数学、組合せ論</p>	<p>日本ディープラーニング協会 理事長</p>  <p>特別招聘教授 松尾 豊 Matsuo Yutaka</p> <p>専門 人工知能、深層学習、ウェブ工学</p>	<p>機械学習を 分かりやすく教える伝道師</p>  <p>客員講師 御手洗 拓真 Mitarai Takuma</p> <p>専門 機械学習システムの開発</p>	<p>独学の同時通訳者が教える 実戦英語</p>  <p>客員講師 横山 カズ Yokoyama Kazu</p> <p>専門 英語教育、同時通訳</p>	<p>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</p>  <p>客員講師 吉田 尚記 Yoshida Hisanori</p> <p>専門 コミュニケーション、会話術</p>	<p>未来の器としての 大学を語ろう</p>  <p>特別招聘教授 吉見 俊哉 Yoshimi Shunya</p> <p>専門 社会学、都市研究、メディア研究</p>	<p>VR、プログラミング教育を 推進</p>  <p>講師 吉村 総一郎 Yoshimura Soichiro</p> <p>専門 ウェブ開発</p>
<p>身体と心と、 人生を考える</p>  <p>客員教授 三戸 麻子 Mito Asako</p> <p>専門 プレコンセプションケア、女性医学</p>	<p>遠アーベル幾何と その応用を研究</p>  <p>講師 南出 新 Minamide Arata</p> <p>専門 数学、数論幾何</p>	<p>日本における文化資源の 活用を展望する</p>  <p>講師 宮田 悠史 Miyata Yuji</p> <p>専門 文化情報学、映像、地域振興</p>	<p>SFプロトタイピングの 旗手</p>  <p>客員准教授 宮本 道人 Miyamoto Dohjin</p> <p>専門 SF思考、VR 漫才</p>	<p>一枚絵の魅力を 紐解く</p>  <p>客員講師 六番 Rokuban</p> <p>専門 イラストレーション</p>	<p>現代数学と 数理学人材育成の推進</p>  <p>学長、教授 若山 正人 Wakayama Masato</p> <p>専門 数学、表現論・数論・数理論理</p>	<p>海外の知見を取り入れた 経済学</p>  <p>副学長、学部長、教授 渡邊 聡 Watanabe, Satoshi Patten</p> <p>専門 労働経済、教育経済、計量経済、応用統計</p>	<p>客員教授 高橋 南海子 Takahashi Namiko</p> <p>専門 産業・組織心理学、キャリア心理学</p>
							<p>客員講師 渡邊 一弘 Watanabe Kazuhiro</p> <p>専門 哲学</p>

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)を取得できます。

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」などが開講されています。

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ません。

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



Q 2年次、3年次からの編入学は可能ですか？

2027年4月入学から編入学が可能です。

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。



ZEN大学
ZEN University



公式サイト

〒249-0007 神奈川県逗子市新宿3丁目12-11

説明会・オープンキャンパス 開催中！



お問い合わせ

✉ support-gr@zen.ac.jp



日本財団のサポートにより入学前後に応募できる
ZEN大学独自の奨学金制度

日本財団ZEN大学奨学金 (返済不要※)

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。



特待奨学生支援制度 (返済不要※)

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。一人あたり年間原則50万円、例外的に100万円を分割支給します。



※奨学生としての資格を喪失した場合は、支給された奨学金の返還を求められることがあります。

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。



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



系属校・関連スクール一覧

実践型学習を行うプログレッシブスクール

N中部部



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中部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中部部で学んでいただきます。

