

PRESS RELEASE

報道関係者各位

株式会社エイチームホールディングス

2026年3月9日

エイチーム、椋山女学園大学で初のゲームプログラミング講義。
現役ゲームプログラマーによる授業を通じて女性 STEM 人材を育成支援。
学科初のゲームプログラミング講義が 2026 年度前期に開講



創造性と技術力で多様な IT サービスを展開する株式会社エイチームホールディングスのグループ会社である株式会社エイチームエンターテインメント（本社：愛知県名古屋市、代表取締役社長：中内之公、以下当社）は、2026 年度前期より、椋山女学園大学（愛知県名古屋市、学長：黒田由彦） 情報社会学部・情報デザイン学科にて新たに開講される「ゲームプログラミング」の講義（全 15 回）を担当します。本講義の初回授業は 2026 年 4 月 7 日（火）に実施を予定しており、同大学として初めて実施される、ゲームエンジン「Unity」を活用した実践的なプログラミングカリキュラムです。当社の現役ゲームプログラマーが直接指導にあたることで、深刻化する IT 人材不足や女性の STEM 領域進出という社会課題に対し、未来を担う女性たちが技術を通じて自身の可能性を広げる学びを支援してまいります。

■プログラミング講義の概要

【本講義の実施概要】

- 大学名：椋山女学園大学
- 学部・学科：情報社会学部 情報デザイン学科（2024 年 4 月開設）
- 講義名：ゲームプログラミング（全 15 回）
- 初回授業日：2026 年 4 月 7 日（火）13：20～14：50
- 場所：椋山女学園大学星が丘キャンパス 情報社会学部メディア棟 325 教室
- 初回内容：オリエンテーション、「Unity」の基本操作

本講義では、ゲームエンジン「Unity」を用い、シンプルな 3D アクションゲームの制作に取り組みます。現役ゲームプログラマーの直接指導のもと、一連の制作工程を体験し、最終的には自分だけのオリジナルゲーム作品を完成させることを目指します。

【本講義の 3 つの特長】

● 現場標準の技術習得

「Unity」やプログラミング言語「C#」に加え、制作管理ツール「GitHub」を活用。描画・サウンド処理から物理演算、敵 AI 実装まで、プロの視点で直接指導します。

● 「創る楽しさ」を通じた思考力の育成

試行錯誤しながら「自分の作ったものが動く楽しさ」を味わうことを重視し、論理的思考力を養います。

● やり切る力の獲得

企画から実装、成果発表までを自らの手でやり遂げることで、作品を「完成」させる達成感を体験し、将来のキャリア形成における自信を育みます。

■ 取り組みの背景：STEM 女子教育支援

経済産業省の試算によれば、2030 年には最大約 79 万人の IT 人材が不足すると予測されています（※1）。しかし、日本の理工系分野における女性の進出は依然として限定的です。内閣府の調査（※2）によると、大学入学者に占める女性比率は「理学」分野で 30.2%、「工学」分野では 15.2%に留まっており、進路選択時における理系職種の情報不足や、周囲の環境による心理的な障壁が、将来のキャリア選択に影響を与えていると考えられます。

こうした背景の中、椋山女学園大学 情報社会学部・情報デザイン学科（2024 年 4 月開設）では、情報社会で活躍できる女性人材の育成に注力しており、STEM（科学・技術・工学・数学）領域の教育強化を進めています。同学科にて 2026 年 4 月より、学科初となる「ゲームプログラミング」の授業が開始されるにあたり、東海エリアに拠点を置く IT 企業として、長年培ってきたゲーム開発の知見を教育の場に届けてほしいと同大学より期待を寄せていただき、今回の講師派遣が実現いたしました。

本講義を通じて、学生が IT 業界の技術や考え方に触れる機会を提供し、将来の選択肢を広げる一助となることを目指します。

※1：みずほ情報総研株式会社「－ IT 人材需給に関する調査 －」2018 年度調査、経済産業省 2019 年 3 月公表

https://www.meti.go.jp/policy/it_policy/jinzai/houkokusyo.pdf

※2：「女子生徒等の理工系分野への進路選択における地域性についての調査研究」令和 3 年度

内閣府委託調査 三菱 UFJ リサーチ & コンサルティング株式会社

https://www.gender.go.jp/research/kenkyu/pdf/riko_sentaku_research_r03_gaiyo.pdf

■ 担当講師コメント：株式会社エイチームエンターテインメント ゲームプログラマー

今回、椋山女学園大学の皆さまと共に、新しい学びの場を作れることを大変嬉しく思います。講義では、単なるスキルの習得以上に、エラーを恐れず試行錯誤し、『自分の作ったものが動く楽しさ』や『完成させる達成感』を味わってもらうことを何より大切にしています。ゲーム業界の現場で使われている技術に触れることで、ものづくり本来の面白さを発見してほしいと願っています。

【講師プロフィール】

2013年、株式会社エイチーム（現：株式会社エイチームホールディングス）に新卒入社。ゲームプログラマーとして、様々な新規・運用タイトルに従事。現在は、新規タイトルを中心に研究開発に取り組んでいる。

■エイチームグループが取り組む教育支援活動

当社グループは、社会への貢献活動として地域の小中高生へのキャリア教育を実施しています。また、多様性を尊重する DE&I（ダイバーシティ・エクイティ & インクルージョン）の推進のもと、公益財団法人山田進太郎 D&I 財団が提供する中高生女子向けの STEM（理系）領域の体験プログラム「Girls Meet STEM」に参画。文理選択に悩む女子生徒を対象とした STEM 職業体験や講話を提供するなど、次世代の女性たちが IT という技術を持って社会で自分らしく活躍できるよう、継続的な支援を行っております。

※当社グループの「次世代育成・支援活動」<https://www.a-tm.co.jp/sustainability/training-support/>

※STEM 職業体験レポート：<https://shinfdn.org/gms/news/f2BBrzK2>

■相山女学園大学について

- 学校法人名：学校法人相山女学園
- 所在地：星が丘キャンパス（名古屋市千種区星が丘元町 17 番 3 号）
日進キャンパス（愛知県日進市竹の山 3 丁目 2005 番地）
- URL：<https://www.sugiyama-u.ac.jp/>

相山女学園大学は開設時から時代に応じて「女性により高い教育の機会の提供をする」の目標のもと、人間性の尊重、協働の重視、主体性・能動性への志向の 3 つの信念を大切してきました。中部エリア屈指の女子総合大学として、女性の更なる社会での活躍のために、多様な他者と共生しながら社会の意思決定に参画し、新しい価値を創造する人材を育成します。

また、自分自身の人生をデザインする知識・能力を身に付ける「トータルライフデザイン教育」をベースに 7 学部 11 学科で高度な専門教育を展開。社会に求められる実践力のある人材を輩出し続け、自由でのびのびとした校風の中、前向きにしなやかに成長した卒業生たちは中部エリアに限らず、全国、そして世界で活躍しています。

■株式会社エイチームエンターテインメントについて

エイチームエンターテインメントは、最新の技術を使って、様々なデジタルエンターテインメントを提供する企業です。「世界中にファンを持つ IP×最新のゲーム性×マルチデバイス」IP の世界観を活用した様々なインタラクティブコンテンツを、複数のデバイスに対応させて世界中に展開しています。今後は、新しい技術要素を掛け合わせ、ゲームの枠を超えたインタラクティブなユーザー体験を創出していきます。

<https://www.ateam-entertainment.com/ja/>

■会社概要

会社名：株式会社エイチームホールディングス（Ateam Holdings Co., Ltd.）

所在地：愛知県名古屋市中村区名駅三丁目 28 番 12 号 大名古屋ビルヂング 32F

代表者：代表取締役社長 林高生

設立：2000 年 2 月 29 日

資本金：1,713 百万円（2025 年 7 月 31 日時点）

事業内容：日常生活に密着した比較サイト・情報メディア・ツールなどの様々なウェブサービスの企画・開発・運営、法人向けデジタル集客支援に関する事業支援サービスを展開する「メディア・ソリューション事業」、多様なジャンルのゲームやツールアプリケーションを企画・開発・運営する「エンターテインメント事業」、複数の商材を取り扱う D2C サイトの企画・開発・運営をする「D2C 事業」の 3 つの軸で事業を展開する IT 企業

URL：<https://www.a-tm.co.jp/>

— 本件に関するお問い合わせ先 —

株式会社エイチームホールディングス コーポレート PR e-mail：press@a-tm.co.jp