



vol.2 安井梨沙子さん

みなさんは、世界の第一線で活躍されている女性プログラマーの方々をご存知でしょうか？ JOI 情報オリンピック日本委員会が実施する「先輩に聞く！プログラマーへの道しるべ」では、プログラミングやその周辺の技術や知識を使って活動している女性の先輩方にお仕事内容や学生時代についてのお話を伺っていきます。

第 2 回目に登場いただくのは、通信教育で知られる [株式会社ベネッセコーポレーション](#) でシステムエンジニアリング部に所属している安井梨沙子（やすい・りさこ）さんです。

聞き手は JOI 情報オリンピック日本委員会理事で東京大学の山口利恵が務めます。ぜひみなさんの進路の参考にしてみてくださいね。

大手通信教育サービスの設計・開発のお仕事

山口 安井さん、今日はどうぞよろしくお願ひします。ベネッセさんのコンテンツというと、進研ゼミが有名ですね。

安井さん そうですね。ベネッセコーポレーションでは、幼児向けの「こどもちゃれんじ」や、小中高生向けの「進研ゼミ」、大学生や社会人が動画でスキルを学べる「Udemy（ユーデミー）」など、“教育”を軸にさまざまなサービスを展開しています。



「こどもチャレンジ」の教材例



「進研ゼミ 小学講座」で使用する教材「チャレンジタッチ」

山口 安井さんはどんな業務を担当されているのですか？

安井さん 社内エンジニアとして、進研ゼミやこどもちゃれんじなど、自社で開発してい

るデジタルコンテンツサービスの設計・開発を行っています。ベネッセのユーザーは、幼児から大人までと幅広いので、どんなお客様にどんな情報を提供するか、裏側で細かい条件による制御を行っています。普段はバックエンド（裏側）の開発が多いのですが、デザインを組むことが好きなので、プロジェクトによっては画面デザインや、フロントコーディングを担当することもあります。

山口 最近、こどもちゃれんじで、映像配信サービス「[Meecha!（ミーチャ!）](#)」が始まりましたよね。ここでも何か担当されていますか？

安井さん ミーチャ!は、月額制の動画コンテンツサービスです。私はプロジェクトリーダーかつエンジニアという立場で、内部の設計・製造を担当しました。例えば、お客様がミーチャ!のウェブサイトを訪れた際、契約情報やお子さまの学齢を判断し、こういった動画をお見せするのがいいかという情報制御を行っています。

うれしい瞬間は、サービスがユーザーに届いたとき

山口 会員の情報制御というと、難しそうにも聞こえます。仕事をしていて楽しいと感じるのはどんなときですか？

安井さん たしかに、細かい制御は難しいと感じることも多いのですが、うれしい瞬間もたくさんあります。仕事をしていて「うれしい」と感じる時は大きく分けて2つあります。1つ目は、自分のつくったサービスがリリースされて、みなさんに使ってもらえたときです。紙媒体を制作していたこともあるのですが、紙だとどれくらいの人に見てもらえているか、リアルタイムではわからないですよ。一方、ウェブ媒体は、リリース直後から今現在何人に使ってもらっているかわかるので、手塩にかけてつくったサービスがみなさんの手に届いているという実感が湧きやすく、やりがいにつながっています。2つ目は、普段目にしていないウェブサービスの裏側を予測できるので、ワクワクします。例えば、ウェブサービス上で新規登録して、動画を観て、ログアウトするという行為は今や当たり前になっていますが、裏側がどうなっているかまで考える方は少ないと思います。サービスの設計・開発に携わってみて、「裏でこんなに複雑な処理が動いているんだ!」ととても感動したのを覚えています。エンジニアになってから、自分が普段使っているウェブサービスの実装が気になったり、裏側はどうなっているんだろうと思ったりすることが多くなりましたね。

山口 小さな頃からエンジニア志望でしたか？

安井さん 小さい頃は、動画クリエイターやエンジニアなど、動く世界をつくれる職業に

興味がありました。小中高生の頃はパソコンで絵を描くのが好きだったので、描いた絵を発信するためにブログを立ち上げて、その中の HTML を組んでいました。当時は静止画や簡単なホームページしかつくれなかったのですが、アニメやゲーム、動くウェブサイト（Flash を利用したもの）をつくる仕事に強い憧れがありました。

山口 ベネッセを目指すようになったのはなぜですか？

安井さん 子ども時代に、デジタルコンテンツで学習をした経験があったのと、大学時代の研究テーマから、「教育×デジタル」に興味を持っていたので、ベネッセで働きたいと思うようになりました。

マーケティングの経験が、プログラミングでも役立った！

山口 入社後から今の部署で働いていますか？

安井さん 初期配属は今の部署ではなく、進研ゼミのマーケティング担当として、ダイレクトマーケティングという、販促物としてのお手紙を制作していました。もしかしたらみなさんのおうちにも届いていたかもしれません。もともとイラストを描くことが好きだったので、お手紙のなかのデザインやイラストをイラストレーターさんに依頼する仕事など、すごく楽しかったです。

あとは、市場調査として、中高生やその保護者にお会いして、学習状況や困りごとをヒアリングする機会もありました。ものをつくるうえで、つくったものを使う人がどういう人なのか、普段どんな困りごとがあるのかと考えることはすごく重要だと思います。サービスをユーザー目線で見るということは、マーケティング担当時代に学びました。

山口 最初は別の部署にいらっしゃったんですね。今のシステムエンジニアリング部に移られたきっかけはなんですか？

安井さん マーケティングの部署もおもしろかったのですが、もともと小さい頃から“動くものを自分の手でつくってみたい”という強い思いがあったので、開発に携わりたいと思い、社内の公募で開発部門に飛び込みました。

大学では、「プログラミング」と「デザイン」を専攻

山口 大学もプログラミングやイラストを専門に学ばれていたのですか？

安井さん はい。理系で、プログラミングができて、かつデザインも学べる大学を探して

いました。九州大学で学べることがわかったので、芸術工学部芸術情報設計学科に進学しました。大学では、イラストや映像作品、ゲームコンテンツなど、まさに自分がつくりたかった“動くもの”の制作を体験できました。



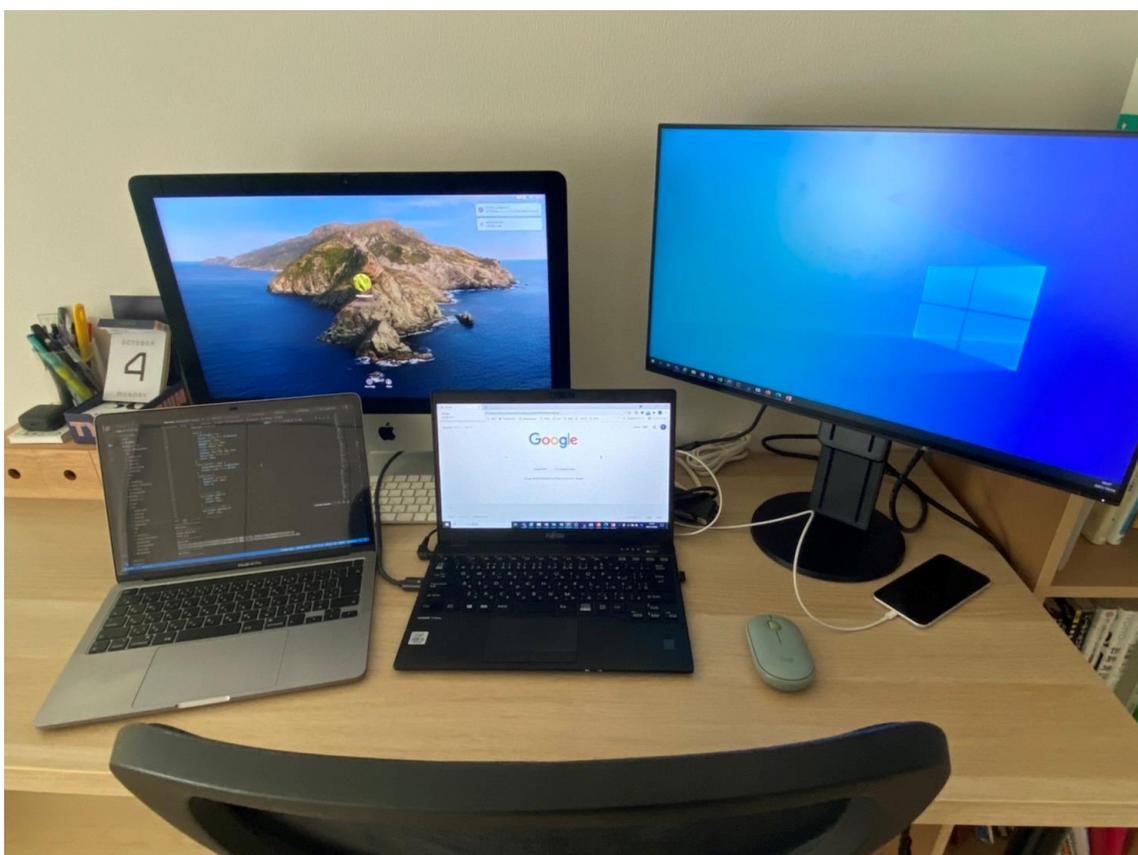
卒論でつくった天体学習のVR教材

山口 卒論ではどんなことを研究されましたか？

安井さん 中学生の理科の天体学習の授業を、VRで体験すると、学習効果がより高まるのではないかと、という仮説を立てて、研究を行いました。ヘッドマウントディスプレイというものを装着し、3D空間で学習するというものです。実際に福岡市の中学校へ行き、先生にヒアリングをしながらVRコンテンツを開発し、最終的には中学生にヘッドマウントディスプレイをつけて体験してもらう実証実験も行いました。

山口 大学は福岡ですが、実家は北海道の札幌市となりの江別市だそうですね。そして現在は岡山でお仕事をされているそうで、ずいぶん全国を移動されていますよね。

安井さん そうですね。去年までは東京にいたので、いろんなところを転々としていますね。ベネッセの本社は岡山なので、東京だけでなく岡山にも開発部隊があります。2020年の10月から拠点を岡山に移し働いています。引っ越し時はコロナ禍だったので、在宅勤務が増えることも事前にわかっていました。そこで、自宅にスクエアディスプレイなどを導入し、エンジニアリング環境を整えました。



ご自宅のエンジニアリング環境

ユーザーと開発者をつなぐ架け橋のような存在になりたい

山口 お仕事を続けていくうえで、何か目標などありますか？

安井さん 開発者とユーザー、双方にとっての最善策を提案できる開発者もしくは企画者になりたいです。いろんな開発に携わっていて、ユーザーにとってうれしいことと、開発効率のよさは、必ずしもイコールにならないと気がきました。私はマーケティング経験もあるので、ユーザー視点を持ったうえで、裏側の設計・開発ができることが強みだと思います。

います。双方にとっての架け橋のような存在になれるといいなと思っています。
また、最近、社内で企画担当者に向けたプロトタイピング研修というものをやっているのですが、その講師を務めさせていただいています。デジタルでのものづくりをハードルに感じている方もいるので、そのハードルを取っていただけたらいいなと思っています。

2021.07.05 | 2021年度DX研修

Adobe XDで学ぶ！

アイデアを形にする プロトタイピング

2020年度・公募DX生
システムエンジニアリング部
デジタル製造課
安井 梨沙子

2020年度・新卒DX生
中学生事業部
企画開発課
中根 悠

社内研修「プロトタイピング講座」で講師も務めています

同期とキャンプに行ったり、映画を観たり。プライベートでも仲良し

山口 私たちも簡単なプログラミング入門講座を行なっているのですが、同じようなことをされているんですね。仕事以外の楽しみはありますか？

安井さん 同期や友達とコミュニケーションを取ることが好きなので、コロナ禍前は夏に同期とキャンプに出かけることが恒例行事になっていました。最近はなかなか大勢で集まれないので、週1~2回、友人とオンラインで映画を観ています。



毎年恒例だった、同期との夏のキャンプ

山口 ここまで素敵なお話を伺ってきましたが、最後にプログラミングを頑張っている中高生に向けてのメッセージをお願いします。

安井さん プログラミングは、自分のアイデアやつくりたいと思ったものを形にできる魔法のようなツールだと思います。パソコンやタブレットひとつと、プログラミング技術があれば、いろんなものがつくれます。自分の思い描いたものをぜひ形にしてみてください。恐れずにいろいろ挑戦してほしいです！ 頑張ってください！

山口 安井さん、今日はどうもありがとうございました。

【インタビューを終えて】

自分のやりたいことをその時々に応じて実現してきた安井さん。いろいろな困難もプラスにとらえ、前に向いてきたことがよくわかります。前向きに物事をすすめていくためには、常に問題と正面から立ち向かって、自分のできる小さいことからコツコツとクリアしなければうまくいきません。安井さんのそういった素敵な姿勢が目には浮かびます。（山口）

次回もお楽しみに。