



### vol.3 長谷川美夏さん

---

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3回目に登場いただくのは、実は私たちの暮らしに密接に関わっている〈[NTT データ](#)〉で、リサーチャーをしている長谷川美夏（はせがわ・みか）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。

---



本日お話を伺う、NTT データの長谷川美夏（はせがわ・みか）さん

## 学生時代の研究テーマが会社でも役に立っています

**山口** さて、今日はNTT データさんにお邪魔しています。長谷川さん、NTT データはどんなことをしている会社なんですか？

**長谷川さん** NTT データは、日本の官公庁や金融システムなど大規模なシステム開発を担っているシステムインテグレーターの会社になります。みなさんが普段から使っているシステムにも、私たちが携わっているものがたくさんあると思います。

**山口** 長谷川さんは、技術開発本部デジタル社会基盤センタに所属し、研究開発をなさっているようですが、どんなお仕事ですか？

**長谷川さん** 組織や企業が抱えている社会的な課題を解決するため、どのように技術を使っていくかということを考える仕事です。先端的な技術を実際の社会で使ってもらうため、日頃から研究開発や応用研究を行っています。



(左) JOI 情報オリンピック日本委員会理事の山口利恵 (右) 長谷川さん

**山口** 応用研究の中で、特に長谷川さんが専門としていることを教えてください。

**長谷川さん** 「マルチモーダル AI」と呼ばれる技術の研究開発をしています。マルチモーダル AI は、簡単に言うと言語処理と画像処理を組み合わせたような技術のことです。私は学生時代から、テキスト文書を扱う言語処理をテーマに研究開発を行っていたので、引き続き専門的に関わっています。会社に入ってから、似ている画像などを探す技術である、画像処理についても研究開発するようになりました。

**山口** どんなところにやりがいを感じていますか？

**長谷川さん** このような技術は、現段階ではユーザーの方まで届く機会が少ないのですが、いずれはさまざまなシステムに組み込まれて、みなさんのところまで届くという部分に非常にやりがいを感じています。

## たまたまテレビで見かけたヒューマノイドがきっかけ

**山口** 昔からこのようなお仕事に興味があったのですか？

**長谷川さん** 理系の分野には興味があったのですが、情報系やプログラミングに最初から興味があったわけではないんです。



**山口** 中高の部活動が化学部ということで、プログラミングとは離れていそうですね。

**長谷川さん** 化学に興味を持ったのは、理科の実験や発明が好きだったというのがあります。似て非なるようですが、考え方的にはプログラミングとも似ているところもあります。例えば、実験をしてみて、うまくいかなかった時に「次はどうしようか」と考えながら進むという点では共通している気がします。化学部で学んだことは、今のプログラミングや開発活動にも生かされていると感じています。

**山口** 志望も応用化学科だったんですよね。こちらも今の専門とは違いますね。

**長谷川さん** そうですね。中高生の時は、世の中にどんなお仕事があるのかまだあまり知らなかったので、部活動で扱っていた化学に進むんだろーとなんとなく思っていました。その後、たまたまテレビやインターネットの記事でヒューマノイドの特集を見て、こういう分野もおもしろそうだなと思うようになりました。そこから、ヒューマノイドを扱うのはどんな学科だろうと調べて、大学受験に出願する際に情報系という選択肢を増やしたんです。

**山口** 結果的に情報系に進むことになったわけですが、プログラミングには授業で初めて触れましたか？

**長谷川さん** 実はプログラミング自体は初めてではなく、中学生の時に友達が「ゲームを作ってみよう」と言うので、少しだけ触ったことがあったんです。逆にその経験があったからこそ、情報系という選択もできたのかもしれない。

## **ヒューマノイドの会話に興味を持ち、自然言語処理を専攻**

**山口** 大学に入る時点ではヒューマノイドが希望だったそうですが、専攻された自然言語はまた少し離れていますよね。

**長谷川さん** ヒューマノイドというと、ロボットの外側のイメージがあるかと思うのですが、私が興味を持ったのが、内側であるヒューマノイドの“会話”だったんです。どうやってコンピュータが人間と自然な会話ができるか、人間が話した言葉をコンピュータがうまく解釈できるか、ということに興味を湧きました。それで自然言語処理という分野を知り、専攻を選ぶことになったんです。

**山口** 大学ではロボットの研究もされたそうですね。



早稲田大学の研究室でロボットと一緒に

**長谷川さん** 私の所属していた研究室にいた対話ロボットなのですが、例えば映画のレビューについて人間から話しかけると、その内容について話してくれます。また、チャットロボットなどは、人間と1対1で話すと思うのですが、この対話ロボットは人間3対ロボット1でもうまく話すことができます。あとは、話に入れない方がいる際には、話を振ってあげるといった賢い動きもできます。

## 学会そのものより、海外での生活に苦労しました

**山口** 中高大と理系で進学されましたが、特に学会で苦労されたと伺いました。

**長谷川さん** そうですね。自分の研究について論文を書いて、国際学会に出るという経験をしました。開催地がフランス南部のモンペリエという街で、学園都市のようなとても素敵なところだったのですが、初めてのヨーロッパというのと、ひとりで飛行機に乗って宿も取って……というのを経験しなければいけなくて、学会の発表よりも、海外にひとりで行くというところが大変でした。

**山口** 初めての海外でしたか？

**長谷川さん** いえ。旅行などでは訪れていたのですが、観光地が多かったので、日本語のメニューがあったり、日本人に対して親切だったり……。現地の人が生きているところに数日間滞在するのは初めての経験でした。地元のスーパーマーケットで買い物をしなくてはならず、言語的な部分で苦労しました。

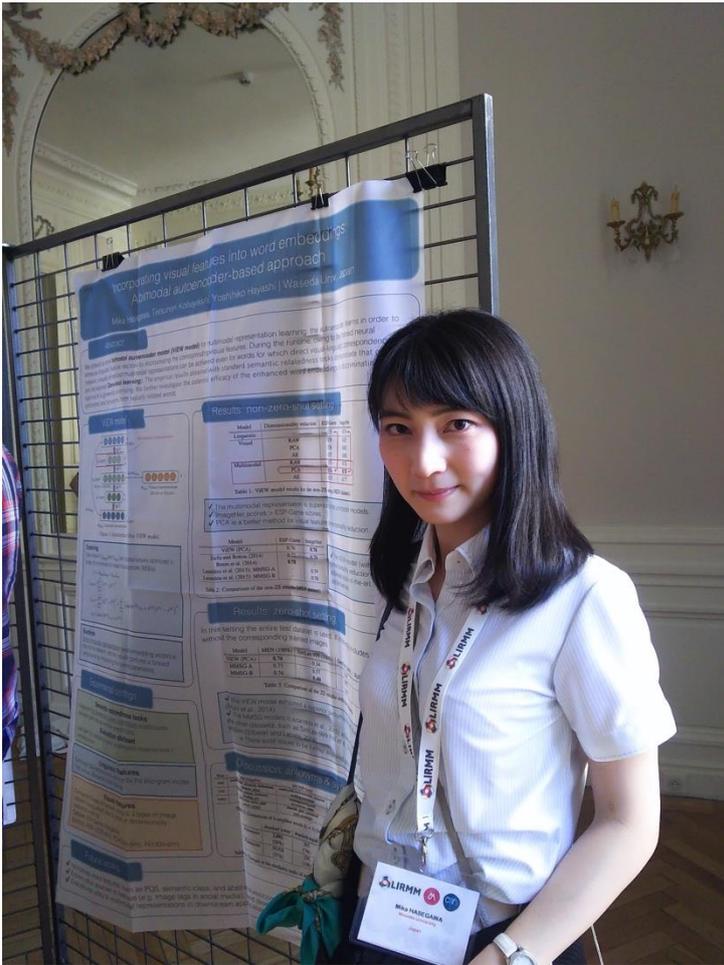


国際学会で訪れたモンペリエの街

**山口** お写真はとっても素敵ですが、そんな苦労があったんですね。

**長谷川さん** はい。質疑応答で、中国の方やインドの方、ヨーロッパ近隣の方など、英語がネイティブでない方々が話しに来られるのですが、各国ごとにイントネーションのクセがあって、なかなかコミュニケーションが思うようにできなかった思い出があります。1時間ぐらい立っていて疲労困憊してしまいました。

**山口** 学会で苦労なさるお話はよくみなさんから伺うのですが、文化的な違いも経験されたそうですね。



モンペリエで開かれた国際学会での発表時

**長谷川さん** そうですね。学会っていうとすごくお堅いイメージがあるかもしれないのですが、この時はプランの中にランチが付いていて、毎日前菜とメインディッシュとデザートが出てきました。発表の聴講も自由な雰囲気です。例えば、フランス菓子のマカロンやカヌレがコーヒーと一緒に置いてあって、食べたり飲んだりしながら談笑していました。カジュアルにディスカッションができて、それがすごくおもしろいなと感じました。

**山口** 私もフランスでの学会経験が何度かありますが、昼からワインが振る舞われました。発表の前に緊張していると、「一杯飲んだ方がいいよ」って。日本だと考えられないですね。

## ジャグリングのサークル活動に卒業旅行と充実の大学生活

山口 大学の卒業旅行はどこかに行かれましたか？

長谷川さん イタリアに行きました。研究室に女性は私ひとりだけだったんですが、みんな仲が良くて、卒業旅行も一緒に行きたいねっていう話をして、結局イタリアに 1 週間行くことになりました。ヴェネチアに行った日はとても天気がよくて、いい写真がたくさん撮れました。



卒業旅行では、研究室のみんなでイタリアへ1週間。写真はヴェネツィアで

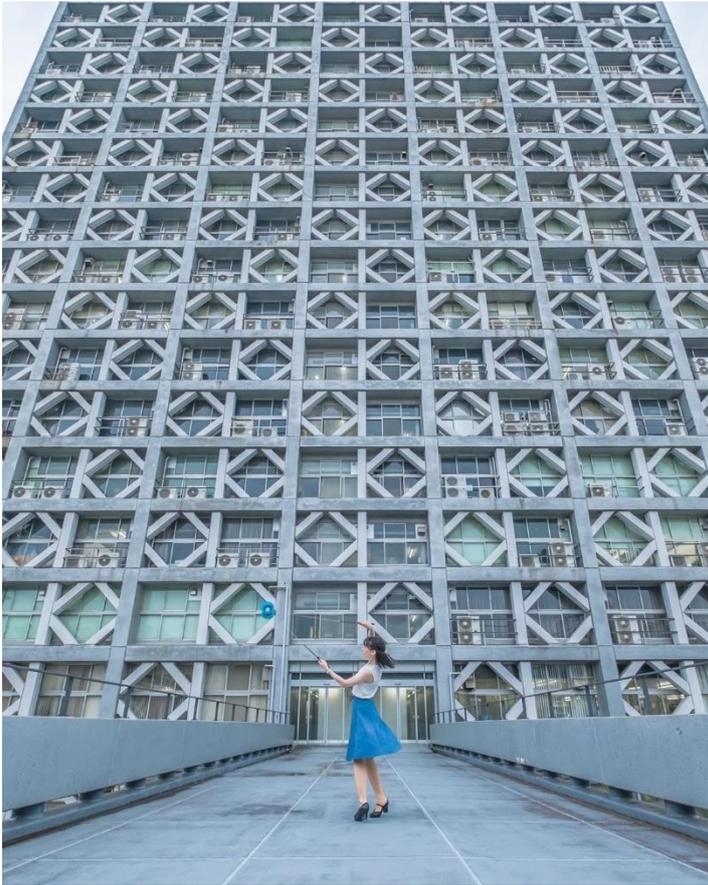


ローマも訪れました

**長谷川さん** ローマにも行ったのですが、遺跡の規模が大きくて驚きました。学会での海外経験もあり、外国へのハードルが低くなっていたので、すんなり楽しむことができました。

**山口** 大学ではサークル活動もされていたそうですね。

**長谷川さん** ジャグリングをやっていました。中国語で「ディアボロ」と言われているのですが、大学3年生まではかなり熱心にやっていました。理系って、大学に入ると課題やレポートに追われて忙しく、サークル活動やいわゆるキャンパス生活をやっている暇がないんじゃないかって思われる方も多いと思うんですが、私はサークル生活も楽しみながら、コンピュータサイエンスの勉強も楽しくやらせていただいております。



早稲田大学の有名な建物の前で、ジャグリングをする長谷川さん

**山口** 文化祭のステージにも出られたと伺いました。

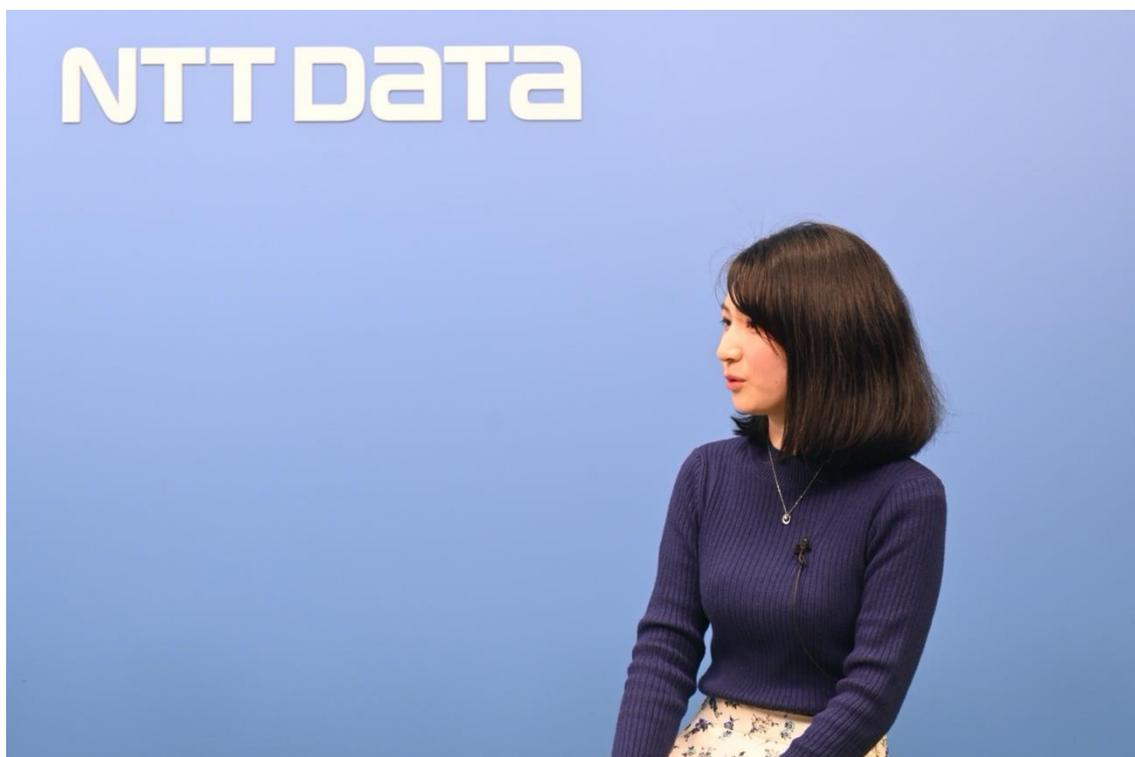
**長谷川さん** そうですね。サークルには100人弱ぐらいメンバーが所属していたのですが、みんなで集まって練習して、ひとつのステージを作るというので、とても楽しい経験でした。みんなでひとつのものを作るのが好きなのですが、今働いているシステム開発でも、いろいろな人と話し合いを重ねながら、もっとよくしようと活動しているので、根本部分は共通していると思います。

### **ものづくりや旅行、ゲームなど趣味の時間も大切にしています**

**山口** ほかに趣味などはありますか？

**長谷川さん** 社会人になってからは旅行に行くことが増えました。理由としては、普段お仕事でパソコンを触ることが多く、さらに自分の趣味でもやはりコンピュータ中心の生活に

なっているので、ずっと机と自分の小さな世界になってしまうんです。なので、旅行に行く時は、思い切ってパソコンなども全部置いて行って、旅先でもなるべくスマホで情報を仕入れないようにして、デジタルデトックスを心がけています。周りからの自然の刺激を受けるようにしていますね。



**山口** あとは映像作品とかも作っているそうですね。

**長谷川さん** 絵を描くこともそうですが、なにかものを作ることが好きなので、クリエイティブなもので、「これおもしろそうだな」と思ったら、調べられる範囲で手を出してみます。最近は動画サービスなども増えていますし、コロナ禍で外出しにくいというのもあって、積極的に作品を観たり聴いたりというのはしていますね。

**山口** ご友人と遊ぶことも多いですか？

**長谷川さん** そうですね。お互い家にいる状態でなにか新しいことできないかと、オンラインのボードゲームにハマっています。月に2回くらいは会社の人とかとやっています。

**山口** オンラインでボードゲームですか。結構難しそうですね。どうやってやるのですか？

**長谷川さん** オンラインのボードゲームは大きく分けて 2 タイプあって、ひとつはいわゆるカードを出すようなターン制のゲームです。オンラインのボードをブラウザ上に表示しているサイトがあるので、そういうツール使って、通話しながら行います。もうひとつは、「マードーミステリー」と呼ばれる、「人狼」に似ているゲームです。それぞれ役柄のカードが配られて、その役が前日に何をやっていたかキャラクター設定がされているんです。ゲーム内で事件が起きるのですが、一緒に卓を囲んでいる人の誰かが犯人なんですね。その犯人が誰かというのをディスカッションしながら当てていくという会話がメインのボードゲームです。やればやるほど参加者の性格が見えてきておもしろいですね。

### どんな瞬間に「楽しい」と感じるかを意識してみて

**山口** それでは最後に中高生に向けてメッセージをお願いいたします。



**長谷川さん** おそらくこの記事をご覧のみなさんは、情報系のアルゴリズムやプログラミングに興味がある方が多いかと思うのですが、どんなところが楽しいと思うかを大事にしてもらいたいと思います。例えば、難しい問題が解けた時がうれしくて楽しいとか、何回も挑戦してもっとよくなるんじゃないかと試行錯誤する過程が楽しいとか、いろんな楽しさがあると思います。そういった考え方は、これからデジタル化が進んでいく中で、情報系

に限らずともどんな分野でも役立つと思います。ぜひいろんなものの基礎として身につけてほしいです。あとは、情報系の強みは実際に手を動かして、どんどんものが作れることだと思うので、いろんなことに幅広く興味を持って、何か作りたいなとかやってみたいなという気持ちを大切にしてほしいなと思います。

**山口** 今日長谷川美夏さんをゲストにお迎えしてお話を伺いました。長谷川さん、本日はありがとうございました。

**【インタビューを終えて】**

もともと理系に行くことは決めていたけれども、情報系とは決めていなかった長谷川さん。たまたま見たテレビ番組をきっかけに進路を決め、その流れで今のお仕事に繋がっているとのことでした。その時々のご縁を大事に、まっすぐ進んでいくと、素敵な未来に繋がる事があるのかもしれません。(山口)

次回もお楽しみに。