

EngineersLTBook1

エンジニアの登壇を応援する会 編

2019-04-22 版 エンジニアの登壇を応援する会 発行

はじめに

この本の目的

まえがきかきましよう

2019 年 4 月

編集長 ariaki 拝

免責事項

- 本書の内容は、情報提供のみを目的としております。著者一同、正確性には留意しておりますが、正確性を保証するものではありません。この本の記載内容に基づく一切の結果について、著者、編集者とも一切の責任を負いません。
- 会社名、商品名については、一般に各社の登録商標です。TM 表記等については記載していません。また、特定の会社、製品、案件について、不当に貶める意図はありません。
- 本書の一部あるいは全部について、無断での複写・複製はお断りします。

目次

はじめに	2
この本の目的	2
免責事項	2
第1章 技術系合同誌に参加しよう	11
1.1 はじめに～エンジニアのアウトプットとしての同人誌～	11
1.2 エンジニアと執筆	11
1.2.1 執筆者 10 倍化計画	12
1.3 技術同人誌を書くメリット	12
1.3.1 メリット 1:自分の技術の棚卸し・整理ができる	12
1.3.2 メリット 2:アウトプットの規模がちょうどいい	13
1.3.3 メリット 3:マーケティング、執筆、製作、頒布、すべて自分で体験できる	13
1.3.4 メリット 4:商業化もワンチャンあり	14
1.4 合同誌から始めよう	14
1.4.1 1 ページからでも寄稿可能	15
1.4.2 ネット出し不要/比較的容易	15
1.4.3 面倒は編集長がやってくれ、それを横で見れる	15
1.5 合同誌のメリット (編集側)	16
1.6 合同誌のお膳立て～合同誌を生やすおにいさんとして～	16
1.7 合同誌の例と実際	17
1.8 最後に	17
第2章 妖精の背中を押す覚悟と喜び	19
2.1 はじめに	19
2.2 あなたのその手は何をするためにあるの？	19
2.3 Podcast を通じた後押し	20
アウトプットがもたらす効能	21
2.3.1 おしゅうかつ am という形のアウトプット	21
Podcast というアウトプットについて	22
2.3.2 誰でも最初は初心者なんだから	22
2.3.3 Podcast の準備をする大切さ	23
2.3.4 インプットの消化不良	23
2.3.5 フィードバックをする	24

2.4	背中を押した結果どうなった	25
2.4.1	自分で話を組み立てることができるようになってきた	25
2.4.2	LT 会へ参加するようになった	25
2.4.3	ずんだのたまよくラジオが誕生した	26
2.5	どうやったらあなたと同じように背中を押せる？	26
2.5.1	背中を押したい人の未来を良くしたいと思えるかを真剣に考える	26
2.5.2	背中を押すことはその人の負担にもなり得る	27
2.5.3	背中を押すことはその人の価値観の一部を受け入れること	27
2.6	おわりに	28
第 3 章	井の中の蛙が大海を知った後	30
3.1	はじめに	30
3.2	経験と武器	30
3.3	慢心と焦思	31
3.4	強化と挑戦	31
3.5	現在と未来	31
3.6	おわりに	31
第 4 章	アウトプットがしたい、でもできない方に	32
4.1	はじめに	32
4.2	アウトプットを始める為に	32
4.3	アウトプットにも辛いことはある	33
4.4	アウトプットを続ける為に	33
4.5	アウトプットで成長をする	33
第 5 章	「分からない」が教えてくれたこと	34
5.1	はじめに	34
5.2	アウトプットしようとしなかった頃	34
5.3	アウトプット出来ない思考	35
5.3.1	突然振られた LT 登壇	35
5.3.2	自分は何者なのか、そして、周りに興味を持ち始める	35
5.3.3	「分からない」が表面化した	35
5.3.4	2 回目以降は分からないと言うこと自体のハードルが下がる	36
5.4	やってきてわかったこと	36
5.5	地から足を上げようと思ったら	36
第 6 章	他者登壇受動型アウトプットモデル	38
6.1	登壇しているのは著名・有名なエンジニアばかりですか？	38
6.2	とにかく、話してみよう	38
6.3	次の"私"へ	39
第 7 章	未来の目標、夢を設定する重要性について（変わるかも）	40
7.1	概要	40

7.2	はじめに	40
7.3	夢を持たない少年時代	41
7.4	夢を持っている人と出会ってしまった件	42
7.5	離れてからの数年間	43
7.6	人生の転機	43
7.7	夢を設定してそのために生きていくこと	44
7.8	まとめ	44
第 8 章	やってみたい駆動	45
8.1	はじめに	45
8.1.1	自己紹介	45
8.1.2	対象読者層	45
8.2	Before Output	46
8.3	転換点	47
8.3.1	技術書典との出会い	47
8.3.2	はじめの一步	48
8.4	アウトプットの果実	49
8.4.1	内面の整理	50
8.4.2	他者との交流	50
8.4.3	否定から肯定への転換	50
8.5	アウトプットの壁	50
8.5.1	初めて挑戦する壁	51
8.5.2	継続に対する壁	51
8.6	まとめ	51
第 9 章	人見知りな人ほど登壇したらいいと思う	52
9.1	登壇するって遠い世界のことだと思っていませんか?	52
9.2	人見知りでもまずは参加してみた	53
9.3	登壇者に質問するようにしてみた	53
9.4	登壇しようと決めた	54
9.5	登壇してみた	54
9.6	登壇したその後	55
9.7	まとめ: せっかく学ぶなら楽しもうよ	55
第 10 章	特徴や目標がない方に送るアウトプットの参考方法	56
10.1	はじめに	56
10.2	1. アウトプット前の自分	57
10.2.1	特徴や目標がない私	57
10.2.2	プログラミングできなかった 20 代前半	57
10.3	2. コミュニティとの出会い	57
10.3.1	「JXUG」との出会い	57
10.4	3. アウトプットを始める	58

10.4.1	退職→転職の決意	58
10.4.2	はじめてのアウトプット	59
10.5	4. 加速するアウトプットと葛藤	60
10.5.1	アウトプットによる成長とモチベーションアップ	60
10.5.2	初登壇	60
10.5.3	背中を押されて社外登壇、アウトプットが加速した	61
10.5.4	「エンジニアの登壇を応援する会」との出会いとアウトプットに関する悩み	62
10.6	5. 葛藤の解決、アウトプットで見つけたこと	62
10.6.1	行動して成長した今の自分を認めてあげよう	62
10.6.2	アウトプットを通じて見つけたやりたいこと	63
10.7	まとめ	63
10.7.1	アウトプットを始める&継続するためのノウハウ	64
10.8	さいごに	65
第 11 章	インプットを呼びこむ世界ー単純なアウトプット	66
11.1	まえがき: インプットの方が好きなあなたへ	66
11.2	初心者者を抜け出した気になれない...	66
11.3	アンテナを広げるために表に出る	67
11.4	世界ー単純なアウトプット	67
11.4.1	まずはフォローするものを増やす	67
11.4.2	Slack コミュニティで何か投稿してみる	68
11.4.3	Twitter でつぶやいてみる	68
11.4.4	質問サイトで質問してみる	68
11.4.5	イベントの懇親会に出てみる	68
11.4.6	アンテナを増やすことでインプットが増える	69
11.5	実際に得られたインプット	69
11.5.1	自分が知っている技術分野の深め方	69
11.5.2	自分が知らない技術分野の動向	69
11.5.3	副業	70
11.6	おわりに: 外に出て情報を取りに行こう	70
第 12 章	自己検閲の外し方 仕事にもプライベートにもアウトプットにも通じる、幸せになる方法	71
12.1	アウトプットしたいですか?	71
12.2	本記事の流れ	72
12.3	「検閲に気づく」	73
12.3.1	私の体験談 インプロとの出会い	73
12.3.2	私の体験談 インプロワークショップ	73
12.3.3	検閲とは?	74
12.3.4	抽出される技術 検閲の気付き方	75
12.3.5	辛いけどやらなきゃ、と思う行動を我慢する	76
12.3.6	モラルに気付く	76

12.3.7	(他人の許せない行動を見た時に) なぜ自分はそれを許せないか問う . . .	77
12.3.8	「検閲」「バイアス」違いは?	77
12.4	検閲を少しずつ外す	78
12.4.1	自分が検閲を外した	78
12.4.2	他の人が検閲を外した	79
12.4.3	検閲を外して勉強会に出てみた	79
12.4.4	小さく外す	80
12.4.5	皆で外す	80
12.4.6	抽出される技術	81
12.5	ちょっとした冒険をする	81
12.5.1	Not for me に見える場所に敢えて飛び込む	81
12.5.2	上司に仕事を頼む	82
12.5.3	抽出される技術	82
12.5.4	後は循環を回していくだけ	83
12.5.5	検閲を外そうという気持ちも検閲	83
12.5.6	まとめ	83
第 13 章	乗り越えよ、さらば与えられん	85
13.1	プロローグ	85
13.2	プレゼンは、私が一番苦手なことだったんだ	85
13.2.1	Revenge or Stop	86
13.2.2	原因は突き詰めて繰り返さない	86
13.3	準備が覆す未来	89
13.4	Self Confidence	90
13.5	Get Over ～強烈な失敗経験こそまだ見ぬ才能を呼び起こす～	91
13.6	エピローグ	93
第 14 章	長続きするアウトプットを目指す	94
14.1	継続するためのハードルを取り除こう	94
14.1.1	アウトプットの反応がない!	94
14.1.2	こだわりすぎて公開できない!	95
14.2	最後に	95
第 15 章	アウトプットをすることで自分の未来も変えられる～コンフォートゾーンを抜け出そう～	96
15.1	はじめに	96
15.2	もともとインプットやアウトプットに価値を感じていなかった	97
15.3	アウトプットをしようとおもったきっかけ	97
15.4	アウトプットのはじめかた	98
15.4.1	まずはインプットから	98
15.4.2	アウトプットは小さく始めた	99

15.4.3	アウトプットは「誰かのためにやる」のではなく「自分のためにやる」と 思うようになった	99
15.4.4	オンラインでのアウトプットを始めたら、リアルな人との出会いを求め るようになった	100
15.5	アウトプットをすることで自分の未来も変えられる	100
15.6	自分の力でコンフォートゾーンを抜け出すためのアウトプット	101
第 16 章	アウトプットの始め方：40 代独立系 Sler のケース	103
16.1	はじめに	103
16.2	初めて勇気を出してアウトプットした日	104
16.3	あなたの道のりは？	104
16.4	決意	104
16.5	あなたの結果は？	105
16.6	アウトプットによってあなたの未来はどうなる？	106
第 17 章	50 歳を目前にアウトプットをしようと決意したこと	107
17.1	はじめに	107
17.1.1	アウトプットするまで	108
17.1.2	勉強会で登壇を始める	108
17.1.3	誘われてツイッターを始める	109
17.1.4	ブログを始めたが課題が残ってます	109
17.1.5	目標に近付いた？ 執筆を始める	109
17.2	まとめ	110
第 18 章	アウトプットを誰かのためではなく、自分のためだけにしてみた	111
18.1	はじめに	111
18.2	なぜ今までアウトプットしてこなかった？	112
18.3	アウトプットするきっかけは？	112
18.4	アウトプットしてなにが変わった？	113
18.4.1	アウトプットのハードルが下がった	113
18.4.2	自分のアウトプットを見てくれる人がいることが分かった	113
18.4.3	アウトプットは実績になる	113
18.5	僕のアウトプット方法	114
18.5.1	メモはローカルではなく、Qiita の下書きに書く	114
18.5.2	今の自分が理解できる、再現できる状態に修正する	114
18.5.3	過去の自分、未来の自分が読んでも理解できるかを想像して修正する	114
18.6	アウトプットしたほうがいいと思う？	115
18.7	さいごに	115
第 19 章	ToDo:タイトルつける	116
19.1	はじめに	116
19.2	アウトプットを始めよう	116
19.2.1	きっかけは突然に	116

19.2.2	高い壁をこえる	117
19.2.3	最初の一步を踏み出す	117
19.3	得られた成果	118
19.4	壁をこえたあと	119
19.4.1	「続ける」ということ	119
19.4.2	得られたもの	119
19.5	これからの未来	120
19.6	おわりに	120
あとがき		121
著者紹介		122
	発起人/編集	122
	執筆者	122
	表紙イラスト担当	124

第 1 章

技術系合同誌に参加しよう

おやかた@oyakata2438

1.1 はじめに～エンジニアのアウトプットとしての同人誌～

エンジニアの皆さん、アウトプットしてますか？

ノ Blog 書いてます。 いいですね。

ノ IT 登壇しました。 素晴らしいですね。

では、本書いたことありますか？

本章では、エンジニアのアウトプットとしての技術同人誌というプラットフォームの状況、メリット、そして私が今やっている合同誌企画の「アウトプットの支援」の側面について書きます。

技術同人誌を書くことはメリットしかない！ これは言い切れます。

ただし、ハードルが高いことも事実、そこで、合同誌から執筆デビューしてみませんか？

執筆という実績がアンロックされ、執筆者という肩書とスキルが手に入ります。そのためのお膳立てをいろいろやっていますので、ぜひ参加してください！ 執筆はいいぞ！

1.2 エンジニアと執筆

日本の情報通信にかかわるエンジニアは 100 万人前後^{*1}とされています。

次に、執筆者の数です。技術書典が 2018 年 10 月開催の技術書典 5 で 471 サークル、コミケにも 200 サークル前後の IT・技術系サークルがいます。重複していたり、複数の著者がいるサークルもいるでしょう。コミケや技術書典に不参加（落選、欠席、他の即売会等に参加、など）の人もいます。ここでは、ざっと 1000 人の同人誌著者がいるとします。

ここから導かれる推論 (or 推定/当てずっぽう) は何でしょう？ それは、「エンジニアの 1000 人に一人しか、本を書いていない」です。

^{*1} IT 人材白書 2017 <https://www.ipa.go.jp/files/000059086.pdf> 75 ページ。 情報処理・通信に携わる人材数 1,045,200 人。この数値の確かさ、範囲についてはここで議論しません。ここにカウントされていてもエンジニアと言えない人もいます。逆にここにカウントされないけれど、エンジニアである人もいます。が、いったん 100 万人として話を進めます。

普段の業務として、コードを書いている、仕様書を書いている、特許や論文、その他テキストを書いている、そういう方は当然いらっしゃると思いますよね。これらの業務としてのアウトプットは当然のものでしょうか。では、業務外で何かアウトプットしていますか？

あまりしていないなあ、と思われた方こそ、この章を読んで、アウトプットとして本を書きませんか？

1.2.1 執筆者 10 倍化計画

私の夢の一つとして、先ほどの数字、エンジニアの 1000 人に 1 人くらいしか執筆者がいないという状況を、100 人に 1 人が執筆者という状況にしたいと考えています。執筆者 10 倍化計画です。技術書の著者をあと 1 万人を増やす、という壮大な夢です。

世の中に供給される技術書 (= 技術同人誌、商業誌両方含みます) が 10 倍になったら、と想像してみてください。世界が変わると思います。ネットでは手に入らない体系だった資料としての書籍が今の 10 倍増えるわけです。後述しますが、書籍となっていることで、Blog や Twitter に比較して情報が明確に体系的になります。そんな体系的な情報量が 10 倍増えるのです。

もちろんこの計画は一人ではできません。ですが、今 1000 人いる著者が、10 人ずつ著者を増やしたら？ もっと言えば、半年ごとのイベントのたびに一人の著者が新しく二人の著者を沼に引き込んだら？ そしてそれを 3 回〜4 回ほど繰り返せば、著者は 10 倍に増えますよね？ さすがにそれは夢物語としても、著者を増やすことで変わる世界があると思っています。

そのために、割とカジュアルに本書きませんか？ と声をかけ、さらに実際に書いてもらっています。

1.3 技術同人誌を書くメリット

技術同人誌を書くメリットはいくつもあります。

主なものをいくつかあげましょう。

1. 自分の技術の棚卸し・整理ができる
 2. アウトプットの規模がちょうどいい
 3. マーケティング、執筆、製作、告知、販売、すべてを自分で体験できる
 4. 商業化ワンチャンあり
- それぞれ順に説明します。

1.3.1 メリット 1: 自分の技術の棚卸し・整理ができる

まず、本を書こうと思ったとき、自分が持っているすべての技術・知識の中から、書きたいネタを考えますよね。これでまずスキル一覧としてソートされます。普段の生活の中で、自分が持っているスキルの一覧を考えることってあるでしょうか？ 履歴書を作るときくらいでしょうか？ 意識して作ろうとしないといけないものが、本を書こうとするだけで作成できます。

また本文の執筆においても、技術の棚卸、整理ができます。自分の中にもやっと漂っている「ナニカ」を文字として取り出し、並べる作業が執筆であり構成です。基本的には、自分の中にあるものしか書きだすことはできません。その結果、案外基本的な内容が抜けていることに気づいたり、誤解していたことなどに気付くこともあるでしょう。それを文字に起こすには、足りない部分は調べる必要があります。その時に調べればよいのです。

- 1 アウトプットするには 10 インプットしなければならない、などと言われることもあります。

ですが、アウトプットするものが決まってしまうと、その 10 だけを調査すればよいのです。アウトプットするものが決まっていない状態でインプットしようとしても、もやっと自分を通り過ぎるか、見当はずれの部分を引くことになります。魚のいない釣り堀にやみくもに突っ込んでも、雑魚や長靴を釣り上げることしかできません。

ネタが決まったら、次は本文の構成を考えます。執筆のスタイルは人それぞれですが、ボトムアップで書くか、トップダウンで書くかのどちらかがスムーズにいけるでしょう。

ボトムアップで書く場合、とにかく書きたいことを書きます。今回の主題となる部分を粗く/荒くてもよいので書いてみます。次に、それを読んで対象読者の前提知識や世の中の前提などを考慮して不足分を補っていきます。これで、前提・序論になります。ナニカを実現するためのコードが先に思いついた場合は、そのコードを実装し説明を加えます。ナニカを実現する手順や構想が先にできた場合は、その実装例を書くといよいでしょう。

トップダウンで書くのが得意な人は、最初に目次を作りましょう。盛り込もうと考えている章の目次を作り、各章の目次を節に分割します。節はさらに小節に分割し、その間に本文を埋め込んでいきます。

1.3.2 メリット 2:アウトプットの規模がちょうどいい

アウトプットの規模を考えてみると、同人誌執筆は規模がちょうどいいと考えます。アウトプットの規模をざっくり並べてみると、下の不等号になるかと思います。

Twitter<Blog<LT 登壇<合同誌寄稿<単著同人誌<雑誌記事連載<商業誌単著

気軽なアウトプットから重いアウトプットはありますが、同人誌執筆はちょうどその真ん中あたりに来ます。続けるモチベーションの影響などで体系的になりづらい Twitter や Blog に比較して、一冊の本となっている同人誌は相当に体系化された情報となるでしょう。逆に、雑誌連載や商業誌に比較すると、自由に書けますし、チェックや網羅性、あるいは対象読者の数を稼ぐために初心者よりにするといった制約がありません。また、想定される最小部数の制約、企画会議を通過する必要性などの制約、企画から発行までのタイムラグや印税率などなどの制約がなく、気軽に発行可能です。

なにかを調べていて、Blog や Web ページを見たものの、更新が途中で止まっていたりした体験はありませんか？ また、ミスがあったり、そもそもあんまり関係ない情報しか引っかからないなどに遭遇したことはありませんか？

一冊の本の形に仕上がっていますから、著者の書きたい流れに沿って全体が体系化されており、途中で止まっているなどのしょんぼりを回避できる可能性が高いでしょう。

また、「著者」という実績・肩書がアンロックされます。とある編集者は、単著同人誌の経験があるという実績は、著者候補として一段階高いレベルにある、と言っていました。一冊書き上げたことがあるという経験は皆さんが想像している以上に大きいものです。

1.3.3 メリット 3:マーケティング、執筆、製作、頒布、すべて自分で体験できる

書籍づくりの過程すべてを自分で体験できます。対象読者を考え、そこに届けるためのマーケティング、本を作り自分の思考整理を行う執筆、本の形を成すための製作 (組版)、印刷を発注し

原稿を送る入稿、イベントへ持ち込んでの頒布、これらすべてを自分で実行できます。

これらは、Blog や登壇、雑誌や商業誌のいずれでも得られない技術同人誌特有の事象です。商業誌では、基本的に執筆のみができます。商業誌のターゲットマーケティングは自由とは言えませんし、組版、入稿、頒布は自分ではできません。

自分で発注、印刷、頒布を行うということは、場合によっては売れ残ってしまう可能性もあるでしょう。本が想定よりも売れなかった場合には、次のイベントまで在庫を保管しておく必要があります。そうはいつても、段ボール 1 箱 2 箱、お金にして数万円が限度です。

たったこれだけの投資でこれだけの体験ができる例というのはそうそうありません。また技術系同人誌であれば、技術書典やコミケなどで一定数の頒布が見込めます。印刷費の回収程度であればある程度の確度で見込めますから、金銭的なリスクは極小であるといえましょう。

1.3.4 メリット 4: 商業化もワンチャンあり

商業技術書の不況と言われる昨今ですが、同人誌を底本とした商業本はかなりの冊数が出ています。インプレス R&D の技術書典シリーズが 50 冊以上商業化されました。商業誌となったからといっていわゆる印税生活になれるかというとはほぼ不可能ですが、名刺、実績としての商業誌のバリューはかなり高いです。

例えば、数値はあまり根拠はないのですが、2018 年開催の 2 回の技術書典、技術書典 4 の 270 サークル、技術書典 5 の 500 サークルの合計約 750 種類の技術同人誌の中から 50 冊が商業化したと考えると、遠い世界の話ではなくすぐ近くにチャンスが転がっていると考えることもできるのではないのでしょうか。

1.4 合同誌から始めよう

執筆のメリットはこれまで述べた通りです。とはいったものの、確かに単著の同人誌を仕上げるのは大変です。特に執筆そのものより、入稿やイベントの対応といったところが非常に大変です。それ自体がノウハウの塊で、しかも明文化されていませんでした。それに危機感を覚えて発行したのが「技術同人誌を書こう-アウトプットのススメ」であり、底本となった同人誌および商業版合計で 1000 冊程度を頒布していて、「その本に背中を押されてイベント参加、同人誌執筆しました」といろんなところでたくさんの方に言っていていています。ありがとうございます。

そういったマニュアル的な本を書いたり、執筆にかかわるノウハウを LT したり、勉強会を開催したりして、初めて本を書こうとしている人の背中を押すことをやっているつもりですが、いきなり単著の同人誌を仕上げるのが大変であることは疑いありません。とりあえずやってみましょうよ、とよく言っていますが、「絶対成功する」とは言えません。

そこで、おススメしたいのが、合同誌への寄稿です。

原稿を書くだけで本ができます。いろいろ面倒なことは (基本的には) 編集長が良しなにやってくれます。

合同誌のメリットは以下の三つです。

- 1 ページからでも寄稿可能
- ネット出しが不要で、書けるところだけを書けばよい
- 面倒なことは編集長が。(しかも横で見られる)

1.4.1 1 ページからでも寄稿可能

まず、執筆するページ数が少なく、スタートのハードルが低いというメリットがあります。(企画と執筆要領によりますが) 1 ページからでも可能です。自分の体験、あるいは他の人の記事に基づいて足りない部分についての自分の知識を書いて寄稿すればよいのです。あるいは、あなたの体験を教えてくださいといったアンケート形式で原稿を募っている場合もあります。

それだけで、執筆の実績がアンロックされます。おめでとうございます。「執筆者」という肩書がつきました。あの本に寄稿してますよ、と胸を張って言えます。執筆者という実績は想像以上に大きいですよ？

たかだか1 ページで著者？ と思うかもしれませんが、しかし、自らの意思で一定分量の原稿を書き上げましたから、間違いなく著者です。胸を張ってよいのです。

一人で本を書きあげようと思った場合、最低 20 ページはないと…などと考えたりしませんか？ 同人誌ですから書けただけで出してよいのです。ですが、その気持ちはよくわかります。

ですが、合同誌への寄稿の場合、5 ページの記事を 10 人が書けば、50 ページというなかなかの厚みの本ができます。5 ページなら書ける気がしませんか？ 体裁にもよりますが、1 ページ 1000 文字として、5000 文字です。ほら、すぐですよ。

1.4.2 ネタ出し不要/比較的容易

次に、たいていの執筆で困る、ネタ選びがほとんど必要ありません。合同誌なので、何か一定のテーマがあるはずです。合同誌募集要項に何か書いてあって、これなら書けそう、と思ったネタを書いてみましょう。書き始めてみれば指定/予定分量なんてすぐです。

何を書いたらいいのか、と途方に暮れる単著に対し、一番大きなテーマはすでに用意されていて、1 段階もしくは 2 段階ブレイクダウンしたネタを探せばよいという状態になりませんか？ 何を書けるかな？ から始まる検討より、XX の YY について自分の経験はどうだろう、と考えた方が楽ですよ？

1.4.3 面倒は編集長がやってくれ、それを横で見れる

また、合同誌の執筆に必要な前準備・お膳立てはすべて編集長が実施してくれて、原稿さえ提出すればあとは編集長がよしなにやってくれます。またほかの著者からのフィードバックが入りますので、原稿クオリティが上がります。

ここが間違っている、言い回しがわかりづらい、こういう説明を追加した方がいいのでは？ そういった指摘が届きます。それを念頭に読み直し、必要に応じて書き加えるという執筆・ブラッシュアップのループを回しましょう。素敵な原稿になりますよ。

正直、一番面倒でノウハウが必要なのは、原稿そのものより、入稿のところなんです。不適切な入稿データでは印刷してもらうことができなくなって挫折しかねないところをほかの人にやってもらえます。それでいて横で見られるので、勘所もわかるでしょう。一通りの流れを横で見れば、次は一人でできるようになります。

同人誌発行のリスクの大きなものは、「印刷費」と「在庫」です。数万円とはいえ、印刷費を準備するのはそれなりに大変ですし、大量の在庫を抱えることも大きなリスクです。ですがいずれも、編集長が負担する、または参加者頭割りとするのいずれかだとして、一人で実施するのに対し

ては大きくリスクをヘッジできます。印刷費が 10 万円で全く売れなかったとして、一人でやっていたら 10 万被って在庫を全部引き取らねばなりません、10 人でやっていたら 1 万円の負担で済み、在庫も 1/10 と、大幅にリスクをヘッジできます。もっとも、トラブルの原因になりえるので、事前および必要に応じて協議するなど、トラブルとなりえる点はケアするなど、少し気を付けるほうがいいでしょう

1.5 合同誌のメリット (編集側)

本稿執筆時点 (2019 年 1 月) の時点で、私に関わった合同誌は、編集長 4 冊 (+2 冊進行中)、寄稿 3 冊になります。

主催・編集長側のメリットもたくさんあります。最大のメリットは、「自分では絶対書けないクオリティの本が作れる」です。技術同人誌を書こうを見ていただきたいのですが、私自身が書いたページ数は 260 ページ中 45 ページほどです。自分が持っている知識が 1 だとすると、思いつく範囲を書きだしたとして取りこぼし、時間制約からせいぜい 0.8 出せれば上出来です。

ところが、合同誌の場合、ほかの著者がいます。ほかの著者も同じくその人が持っているものの 0.8 を出したとしましょう。単純に×人数で内容が厚くなります。2 人で 1.6、5 人で 4.0 分の内容です。

その自分では絶対に到達できなかった境地に至れます。これが「自分では絶対書けないクオリティの本が作れる」という、合同誌を主催する醍醐味です。

他には、

- 著者寄稿者でレビューできるので構成・原稿品質が上がる
- 著者・寄稿者が告知をしてくれる
- 拡散しやすいので売り上げを稼ぎやすい
- 売り上げで打ち上げ最高！ 超楽しい！

などのメリットもありますが、言われてみればなるほどな内容だと思いますので詳細は省きます。

1.6 合同誌のお膳立て～合同誌を生やすおにいさんとして～

いくつかの合同誌のプロジェクトを走らせています。

合同誌のメリットはすでに述べましたが、発行に関するお膳立てをすることで、著者、特に初めて執筆する人は、自分の執筆のみに集中することができます。編集や入稿の準備、お金の心配をすることなく、執筆に専念できます。そして超絶クオリティの高い本が出来上がるのです。同人誌を作るって難しいんじゃないの？ やっぱ私にはできないわ。と二の足を踏む必要はありません。

始めて書く人のハードルをどれだけ下げられるかがカギだと考えており、私主催の合同誌では、基本的にいかなる形式でもよいから書いて送って、と言ってます。主原稿は Re:view ですが、「Markdown、Word、プレーンテキスト、なんでも OK ですから書いて送ってください。編集部でコンバートします」という形でやっています。環境構築はそれはそれで大変ですからね。複雑な原稿であれば pdf で提出してもらって単純結合のみという方法もあります。

瑣事にかまけてハードルを上げてしまっていて書いてみようかな、という執筆者のモチベーションを下げて一つもいいことはありません。いかに最初のハードルを下げるかが重要で、そのため

の施策をいくつか打っています。

先に述べた体裁・形式自由もそうですし、印刷費・在庫の負担なし（すべて編集長がリスクを負う）もそうです。また、1 ページからでも OK だし、ページ数の制限もなしにしています。書きた内容は、何ページでも、何本何章でも書いて OK です。

こうして 1 章・1 ページでも書いてみれば、2 回目のハードルはもっと下がります。当然ですよ。実際に「できた」という実績を持っているのですから。

次には、さらにページ数を増やして寄稿するのもよいでしょう。自分で一冊作るのもよいでしょう。いっそ自分のサークルを立ち上げるのなんて最高ですね。

あなたはすでに著者になっています。

2018 年の年末の LT 大会でブチ上げた夢に、執筆者の人数を 10 倍にする、という夢があります。日本の情報通信分野にかかわるエンジニアがおよそ 100 万人。技術書典のサークル数が 470 サークル (@技術書典 5) ですから、その倍の執筆者がいるとしても、雑に 1000 人が執筆しているという計算ができます。これを 100 人に一人にしたい。その結果として、技術同人誌、技術書が今の 10 倍に増え、バリエーションも密度も広く深く濃くなることが期待できます。そんな世界を見たくないですか？

そのために、身近なところからですが、執筆者を取り込む合同誌の企画を主催し、応援しています。

1000 人に一人しかいない「執筆者」になるのは、そう難しいことはありません。書こうと思えばいくらでも書けますし、書けるようになるためのハードルを下げる工夫をいくつかやっています。

1.7 合同誌の例と実際

2018 年冬コミにおいて、ワンストップ見積もりという本を発行しました。そしてこの寄稿先のセイチョウジャーニー Vol2 (仮) の裏で、ワンストップ勉強会とワンストップ合同誌を作ろう、という二本の合同誌企画を並行して走らせています。

合同誌の実例としてよいものになっているという自負もありますし、きっと役に立つ本ができていると思います。ぜひ手に取ってみて、参加してみませんか？

2018 年に私の関わる本に「新しく・初めて」執筆してくれた人は、10 人近くいます。Blog しか書いたことがない、同人誌執筆初めて、こういった人がいずれもレベルの高い原稿を上げてくれています。そういう意味で、背中を押せたのではないのでしょうか。今年もたくさんの背中を押して、沼に引きずり込んでいく所存です。

1.8 最後に

技術同人誌を書くことはメリットしかなく、しかもそのスタートとして合同誌はとてもオススメです。自分一人では絶対にかけない本が作れる瞬間に立ち会える喜びから主催していますが、あなたもそこに立ち会ってみませんか？

著者としてもメリットしかなく、編集長（私）にもメリットが多く、強い本を読める読者が増える。三方良しです。

2018 年の一年間で、私の関係する合同誌で著者デビューした人は、10 人近くいます。これも背中を押した、の一つの形だと思っています。

今現在も様々なテーマで合同誌企画を走らせています。絶賛執筆者募集中です。おやかたの note^{*2}の方で、合同誌企画を説明していますし、直接 Git^{*3}を覗きに来ていただいても構いません。あなたの参加をお待ちしています。

^{*2} おやかた@note <https://note.mu/oyakata2438>

^{*3} 親方主催の合同誌のリポジトリ onestop-techbook <https://github.com/onestop-techbook/>

第2章

妖精の背中を押す覚悟と喜び

KANE@higuyume

2.1 はじめに

誰かの背中を押したい、そんなあなたの背中を押したい背中を押すことはとても大変なことです。こんな私が人の背中を押せるのかな？ そんな気持ちになる人も多いと思います。この章では、背中を押すことの難しさを伝えるとともに、背中を押すことで広がった世界について紹介します。だれかの背中を押したいと思った人の一歩を応援することで、だれかの背中を押す人がたくさん増えることを目指しています。

2.2 あなたのその手は何をするためにあるの？

私は1人で道を進んでいました。道は険しく、先も見えない道でした。その道は、「KANEの人生」という道です。自分の道は自分で切り拓く必要があると思っていた私は、見えない道を進むために、もがき苦しんでいました。しかし、1人きりで進んでいた自分は不安と孤独が渦巻いていました。

私には、目指している未来がありませんでした。何を成し遂げたいのか？ そんなことを考えている余裕がなかったのです。ただ、ひたすら前に進もうとしていました。たくさんの本を読みました。勉強会にもたくさん行きました。人との交流も増やしました。それでも、未来は見えませんでした。進めば進むほど闇は広がり自分に自信が無くなっていきました。闇の中で私の脳内には、こんな言葉が常に渦巻いていました。「あなたのその手は何をするためにあるの？」私は、自分の手を自分が進むためだけに使っていました。なので、この問いについても、「自分の未来を切り拓くためにある」そう答えることができるとおもっていました。しかし、どうしても自分の中ではすっきりしない言葉でした。自分の未来を切り拓くことに楽しさを感じることができなかったのです。

そんなある日、真っ暗な部屋でテレビを見ていた私に語りかける声がありました。声の主はていびーという名前らしい、テレビから脳内に語りかけるその声は、こう語りかけてきました。「成長と充実に関して真剣に考える人たちを集めているんだ」私は、その言葉に不思議な力を感じました。私は、その声の主に従いその誘いに乗ることを決めました。このときに、参画したコミュニティが、Growthfactionでした。

Growthfaction での活動を通して、私はとあることに気が付きます。未来を切り拓くのは自分だけでやることではないんだということです。誰かと助け合い、志を同じくした仲間と共に切り拓くことができる。そうすることで自分一人では見えなかった道が見えてくる。そして、その仲間は作り出すことができるそう思いました。

1人きりで進んでいた道、ある程度道を切り拓く力は持てた。さらに、一緒に道を探してくれる同志も見つかった。なら次は何をするべきだろうか？ 自分と一緒に未来を切り拓く仲間を増やしたい。そう思い始めました。

ここで、あの言葉を思い出します。「あなたのその手はなんのためにあるの？」今ならこう答えられます。「人の背中を押せる人を増やすために」こうして、KANEの人生は新しいスタートを迎えました。

2.3 Podcast を通じた後押し

さて、私の手の使い方はわかりました。次は、どんな人の後押しをしようかということを考えはじめました。先述のとおり「自分と一緒に未来を切り拓く仲間を増やしたい」という気持ちがあったので、それを叶えてくれるような人を探していた。そのとき、脳裏に浮かんだのはとある妖精の姿であった。

妖精の名前はずんだまる、枝豆を食べすぎてアレルギーになってしまうくらい枝豆が大好きな枝豆の妖精である。妖精という設定はさておき、ずんだまるは1人で黙々と色々なことを考えている様子であった。すでに、アウトプットをすることがもたらす大きな効果を知っていた私は、ずんだまるに対して一緒に Podcast をやることを提案を試みたのである。これが、おしゅうかつ am が始まったきっかけです。

アウトプットがもたらす効能

インプットが多くなると色々考えることは増えていきます。しかし、アウトプットを伴わないインプットは整理がされていないということが多々あります。私は、インプットばかりが増えすぎて、脳内に溢れかえっている状態から大きな不安を感じていました。インプットする情報が整理できず、足りない知識ばかりが目立ち、それを補うためにまたインプットをする。インプットの内容は質の高いものから低いものまでより好みもせずを選んでいました。インプットをすることが目的になっている時もありました。たとえば、一週間に1冊の本を読もう！と思い本を読んでいることがありました。しかし、その内容は今ではほとんど忘れてしまっており、自分の身にもなっていないものがほとんどです。本を読み切ることをする目的にしてしまい、そこで止まっていたのです。

おしごと am でアウトプットをするようになってから、読書の意味が変わりました。それまでの読書は興味→学習（したつもり）だったのですが、そこからの読書は興味→学習→共有ということを目的にすることで、読書をした内容をより深く考えるようになりました。話したいことがあるからそれを学ぶために本を読む。自分の知識だけでは偏りや勘違いがうまれるだろうから客観的な意見を取り入れる。そうして学習したことを自分の言葉として世の中に発信をする。

これが意識できるようになってから、私のインプットの質があがり、相乗効果でアウトプットの質も上がっていききました。

アウトプットの方法というのはどんな方法でも良いと思います。自分に適したアウトプットを探して興味→学習→共有を考えたインプットをしていきましょう。

2.3.1 おしゅうかつ am という形のアウトプット

なぜ、私がずんだまると共におしゅうかつ am を始めようと思ったのかというと、おしごと am よりも学生に近い目線の Podcast を作りたいと思ったからです。おしごと am よりもターゲットを絞り、就職活動で悩んでいる学生にとって有益な情報を届ける Podcast、そういうテーマであればずんだまが色々と話することができるであろうと思い、おしごと am のスピンオフという形でつくりました。（そのころはまだ複数の Podcast を立ち上げるという発想は無く、既存の Podcast から派生する形で作り始めました。）おしゅうかつ am を始めるまでのずんだまは、対外的なアウトプットをほとんどしていませんでした。アウトプットをする文化は、エンジニア界隈にいとあたりまえのように感じます。しかし、エンジニアである私もアウトプットを始めるまで抵抗があったように、ずんだまにとっても大きなハードルがあるようなことだったのだと思います。Podcast はそんなずんだまでもできるアウトプット手法の1つでした。最初は、「私なんか話がすることがないかも」そんなふうに自信がなく始めることを躊躇していたので、そこで背中を押しました。「まずは始めてみよう！」Podcast を配信していくなかで、少しずつ話を膨らませたり整理をしていけばよいと考えていました。

Podcast というアウトプットについて

アウトプットの手段はさまざまあります。* ブログ* qiita * 登壇というのが一般的でしょうか？ 私も、そう思っていました。そして、それらのハードルが自分の中で高くなっていて、手が出ませんでした。そんな時に、出会ったアウトプットの方法の1つが Podcast だったのです。Podcast は、楽しくアウトプットをすることができる方法でした。

二人で配信する Podcast は、会話ベースのアウトプットができます。1人ではアウトプットが止まってしまう人でも、2人ならお互いに引き出し合うこともできます。普段、何気なく行っている会話のコミュニケーションを少し外に向けることで Podcast が完成します。普段の雑談や飲み会で「今、いい話したなあ」と思った経験はありませんか？ Podcast は、そんないい話を外部の人と共有をするのに適した媒体です。テーマを決めても良いですし、楽しいことを話すだけの Podcast でも良いです。発信を通して、自分の世界を広げることができます。

2.3.2 誰でも最初は初心者なんだから

どんな人でも新しいことを始めるときは不安があると思います。とくに、Podcast を配信するという経験をしてきている人は多くないと思います。周りでやっている人も少ないので、自分がパーソナリティになれるのが不安になります。ずんだまるも収録をするまでは、「うまく話すことができかも」という不安と戦っていました。その不安を解消する方法は、とにかく第1回を配信してみることでした。

何かを始める時に、行動のハードルとなるのが自信のなさだと思います。どんな人でも今までやったことがないことに対しては、恐怖があると思います。「上手くできない」「相手に迷惑をかけるかも」「厳しい指摘が入ったらどうしよう」そんなことを考えてしまい一步を踏み出せないことがあります。そんなときは、まずは一度やってみることをオススメしています。やらないとわからないことに対して、不安になってしまうことはあると思いますが、やってみないとその不安を解消することはできないと思います。可能であれば手を引いて一緒に歩く気持ちで、背中を押しています。

ずんだまるは、Podcast を始めようとした当初はラジオで上手く話をするできないかもしれないと自信がない様子でした。そこで私はこんな覚悟を持って背中を押しました。「たとえ、上手く話せなくても良い。間が空く、話がまとまらなくて没になっても良い。細かなミスはすべて編集でカバーするし、批判も私が受け止めよう」将来のリスクを考えるよりも、今ここでずんだまるが足踏みをしてしまうことのほうがよくないと思い収録へ誘導しました。運命の第1話の収録は難しいことだらけでした。私も Podcast 収録に未熟な頃で、不安もありました。それでも、ずんだまると楽しんで Podcast をすることを第一に始めました。話したいことがないという話をしていたずんだまるですが、意外と話を掘り下げれば話をしてくれる。私はその時、これからもラジオを続けてみてもおもしろいだろうと確信しました。

どんなことでも不安があると思いますが、行動をしないことでその不安と立ち向かわないというのがもったいないと思います。とにかく小さくやってみる。そういう環境を背中を押す側が提

供することを意識すると行動が加速します。

2.3.3 Podcast の準備をする大切さ

Podcast を始めることにはなりませんが、どんなことを話そうかと悩んでいました。Podcast のタイトルは「おしゅうかつ am」である。就活に関することを話をしようとは思っている。しかし、固くなりすぎではおしごと am と大きな差が出ないスピンオフという枠組みで作った Podcast だが、差別化をしたいという気持ちもあった。

「あなたのその手はなんのためにあるの？」 そうだ、私の手はずんだまるの背中を押して、さらに次につながることはないか！ そう思った私は、ずんだまるを引き立たせるように動いていくことにしました。そのための第一歩は交流を増やすことでした。どんなことを考えているのだろうか？ どんなことを話したいのだろうか？ そんなことを考えていました。しかし、自分ひとりで考えていてもしょうがないので、ずんだまると直接 Podcast について話をしてみることにしました。相手を知るためのコミュニケーションをはじめたのです。

Podcast を一緒に作り上げていく中で、アウトプットをするための準備が必要でした。その準備が会話の促進につながりました。人と話すことが円滑になることでずんだまるのアウトプットを加速させることができました。

対話をする Podcast であったとしても、準備は必要です。少しは相手のことを理解していないと、会話が続きません。そのため、普段からコミュニケーションを積極的にとり、相手の思考をしっかりと理解しておくと思いいます。

Podcast は対話をベースに進めていきます。お互いの言語化能力が高い場合は会話が弾むことはあると思いますが、なれていない人がそこまで活発に会話を行うことはできないでしょう。相手の言葉を引き出す傾聴力などが無い場合であれば、泥臭く対話を増やしましょう。実際に会って話すことをすることができると一番良いのですが、なかなか会えない人の場合はオンラインのチャットベースでも構わないので、対話をすると思いいます。対話を重ねることで、お互いが考えていることを理解することが少しずつできるようになります。ポイントとしては気になる言葉をしっかりと深ぼりすることです。相手の発言に対して疑問に思ったことはそのままにせず、「なぜそう思ったのですか？」というのを勇気を出して聞いてみましょう。私はあなたの考えを知りたいということを意識して話をすると、相手の考えていることが少しずつわかるようになってきます。もちろん、自分が話をするときも、発言の背景を説明することを心がけるとお互いに相手の考えがわかって次の対話につながります。

Podcast を作るための準備として、お互いの考え方のベースをすり合わせると良いと思いいます。その活動を行うことで、自身の考えを相手に伝える訓練となり、人と人とのコミュニケーションが円滑になりました。アウトプットをしたいと思えるように背中を押せました。

2.3.4 インプットの消化不良

アウトプットを始めると、言葉が溢れてくる人がいます。この傾向の人は、日々の生活からインプットを無意識にしているパターンの人が多いです。ずんだまるも、アウトプットを始めると色々な話をしてくれました。きっとインプット消化不良が起きていたのではないかと思います。

インプットの消化不良になってしまうと、新しい知識のインプットが難しくなります。それは、他人の視点を取り入れることが難しくなるので、成長が止まってしまう原因にもなります。イン

プットを消化するためには、アウトプットをすることが効果的です。さまざまなインプットについて自分の中で考えたことをアウトプットをする。そして、それについて議論をすることで考えがより深まる。会話形式の Podcast はインプットの消化不良を解消する良い手段だと思います。

とはいえ、インプットの消化不良がおきている時に行うアウトプットは会話が発散してしまいがちです。たとえば、おしゅうかつ am の ep.2 を収録しているときは、お互いにテーマに関して考えることが多く、インプットの消化不良を起こした状態での収録となりました。テーマに対して話したいことが発散してしまい、上手くまとまらず、「自分の伝えたいことが伝えられない」「伝えたと考えていても実は伝わっていない」ということが多発しました。このような場合は、発散してしまった事実は受け止めつつ、インプットの消化不良に目を向けてしっかりとアウトプットすることが大切です。私とずんだまるはこの収録の後に反省会を行いました。時間は、収録した時間よりも長時間でした。お互いの上手く伝えられない想いについて語り合うことで、インプットの消化不良を吐き出すことができたと思います。

インプットの消化不良を吐き出すためには、対話形式のアウトプットが有効です。それを行うことで次のインプットへ繋がり、さらなる成長に向かうことができるでしょう。

2.3.5 フィードバックをする

背中を押している相手が、何かに躓きそうなきや失敗をしてしまったときには、フィードバックを行うことを心がけています。客観的にフィードバックを行うことで、背中を押している相手が進んでいる道の問題点に気がつくことができるからです。フィードバックを行うときに大切なことは、ポジティブな面とネガティブな面の両方に対してフィードバックを行うことです。

ポジティブフィードバックは前に進むための原動力となり、ネガティブフィードバックは大きく躓いてしまわないようにするための標識となります。たまに、背中を押すという時にポジティブフィードバックだけを返してしまい誤りに気がつかないまま進ませてしまうことや、逆に、ネガティブフィードバックばかりをして相手潰してしまうことがあります。ポジティブな面もネガティブな面もどちらも相手に示しながら、背中を押すことが重要です。

たとえば、Podcast の収録を例にするとあるテーマで会話をしていく中で、ずんだまるの話したいことがまとまらず、話題が発散してしまったことがあります。話題が発散してしまい、何を話したいのかがわからなくなってお互いモヤモヤするということがありました。この件に関してはお互いの力不足ということもありますが、ずんだまるのポジティブな面とネガティブな面を感じたのでその点をフィードバックしました。ポジティブフィードバックとしては、話題が広がるということは色々と話したい、アウトプットをしてみたいという気持ちが強く出てきていることなので、話をしたいという気持ちは伸ばしてもらうようにフィードバックをしました。一方、ネガティブフィードバックとしては、話題が拡散してしまうと、Podcast という性質上リスナーを置いてきぼりにしてしまうことがあります。なので、リスナーのことを想像しながら話をして見るようにフィードバックをしました。リスナーのことを想像することで、何を伝えると良いのかという事に注目できます。そうすることで話が拡散することなく重要なメッセージにフォーカスして話を進めることができるようになります。

このようにポジティブフィードバックとネガティブフィードバックのどちらも行うことで安心をして次の収録に進むことができると私は考えています。誰かの背中を押すときには必ずフィードバックを忘れないようにしましょう、私はあなたのことを見ています後ろで支えていますというメッセージにもなります。

2.4 背中を押した結果どうなった

このように私はさまざまな方法で、ずんだまるの背中を押してきました。いろいろと大変なこともありましたが背中を押した結果、ずんだまるが成長した、前に進むことができた実感できることがいくつもあります。この節では、それを紹介することによって背中を押された人がどのように成長をしていったのかを感じてほしいと思います。

2.4.1 自分で話を組み立てることができるようになってきた

まず、一緒に Podcast を始める前までは、「自分なんかは話すことがないかも」と言っていたずんだまるでしたが、しばらくすると自分から話したいテーマや話しの方向性を主張できるようになってきました。「わたしはこういうことを話してみたい」「このテーマについて私はこう考えているのですが KANE さんはどう思いますか？」といった具体的な話がどんどん出てくるようになりました。これは、収録の経験を積むことで、自分の話したいことが明確に見えてきた結果だと思っています。実際に収録を行い、配信された Podcast を聞いた人がさまざまな反応をもらうことができた。さらに収録のフィードバックを通して反省をすることでアウトプットが加速していった事例です。この状態になると、自分から話をするができるようになっていたのでお互いの関係がよりフラットになるので、背中を押す側の負担も減っていきます。どんなことでも最初はうまくいかないことが多いです。しかし、丁寧に進んでいくことで、少しずつ歩けるようになります。

2.4.2 LT 会へ参加するようになった

自ら話を組み立てることができるようになってきたずんだまるは、ポッドキャストという閉じられた空間で話をする機会を飛び越えて LT 会で発表をするようになりました自分が伝えたいことを相手に伝えることが少しずつできてきたので、より多くの人に自分の話を伝える機会に飛び込む勇氣を持つことができたのだと思います。アウトプットを始めると自分が話せることの多さに気がつく人は多いです。まさに、インプットの消化不良を解消している状態のときには、勇氣を出して、外へ飛び出しアウトプットをしてみるのが良いと思います。アウトプットを通してさまざまな人からフィードバックをもらうことができるようになると、それをきっかけに伝えたりないことや知らないことへのインプットも加速します。そして再びアウトプットにつなげていくといった好循環がうまれます。ずんだまるのことを好循環が生まれる状況まで背中を押すことができたことは良い経験になりました。

ずんだまるは、その LT 会で「自分の好きなもの」について話をしていました。自分の好きなものについて話することの大切さを教えてくれました。アウトプットとして、どんなことを話せば良いのだろうと悩んでいる人がいたら、どんなことでもいいから自分の好きなものについて全力でアウトプットしてみるという背中押しの方をしてみてはいかがでしょうか

世の中の役に立つようなアウトプットをしなければならないと考えてしまい、アウトプットを躊躇してしまうよりも、自分の好きなことをアウトプットするところから始めても良いのだということをずんだまるは教えてくれました。少しだけですが、世の中のアウトプットができていない人の背中を押し始めたのかもしれないです。

2.4.3 ずんだのたまよくラジオが誕生した

そして、背中を押すことの1つの目標であったパーソナリティが自立して Podcast を作るということが実現しました。それが、ずんだのたまよくラジオです。ずんだまるが大切にしていた「魂をよりよくする」略して、「たまよく」という言葉を題材にずんだまるがメインのパーソナリティとしてそして私はサブのパーソナリティとして運営をしています。この Podcast は、ずんだまるがどういった Podcast にして行くのかを自ら考え進めています。今までは決められた箱の中で話すことが中心だったのですが、これからは、自分からどのようなことを話して行くのか、どのような Podcast にしていくのかをずんだまる自信が考えていきます。この状態になると、背中を押している感覚は少なく、自走を始めた背中を見守りながら一緒に走っている気持ちになっています。

誰かの背中を押すときには、1つの目標として、相手が自走できるようになるというところを目標にすると良いと思います。誰か1人の背中を押し続けていると、あなたの両手はその人にしか使えません。もちろん、複数の人を同時に押すことも可能ですが、慣れない間は、力不足を感じてしまうこともあるでしょう。誰か1人に集中し続けることも、大切だと思います。それでも、背中を押している人が自走できるようになり、また違う誰かの背中を押せる人になってもらうことが私の考える背中を押すということです。これからはずんだのたまよくラジオを通して、さまざまな人の後押しをするずんだまるが見れると思うと非常にうれしく感じます。

2.5 どうやったらあなたと同じように背中を押せる？

なぜ私が背中を押せるのかと言うと、背中を押したい人がそこにいたからというのが大きいかもしれません。私がずんだまるの背中を押したいそう感じさせる魅力がずんだまる自信にありました。その魅力に引き寄せられずんだまるの背中を押したいと思ったに過ぎないのかもしれませんが。読者の方で、背中を押したいけどまだ誰の背中を押したら良いのかわからないと思ってる方がいるのであれば、あなた自身が背中を押したいと思える人を探すところから始めるとよいと思います。それは、どんな人でも構いません。自分より優れているなと思う人でも良いと思います。背中を押すというのは、自分より弱い人にだけすることではなく、あなたよりも優れている人がいたとしても、困っていることはあると思います。そういった背中の一部を押すことも背中を押す活動だと思います。そして、背中を押したい人が見つかった方は、ここから紹介する背中を押すときのポイントを意識して背中を押してもらえればと思います。

2.5.1 背中を押したい人の未来を良くしたいと思えるかを真剣に考える

まずは、背中を押したいと思った動機を考えるといいと思います。なぜ、その人の背中を押したいと思ったのか、あなたが背中を押すことでその人に何を達成して欲しいのかといった、背中を押す人の未来を考えてみましょう。あなたが背中を押そうと思ってる人が進んでいる道は良い道なののでしょうか？もしかしたら崖のように辛く苦しい道であったり、方向が定まっていない迷いの森であったりするかもしれません。そんな道を進んでいる状態の人を押そうとしていませんか？あなたが背中を押すとき、必ずあなたもその道の先を想像して背中を押してあげてください。目の前が崖である人の背中をあなたが押してしまうかもしれません。迷いの道へと一緒に入り込み、あなたも一緒に遭難をしてしまうかもしれません。それでは、お互いが不幸になってしまいます。

背中を押す人の未来を考えた時に、自分がその未来に共感できるのか？ 自分もその未来に対して良い未来だと思えるのかということが重要な観点です。もしも、あなた自身が背中を押したいと思っている人の進む道にあなた自身が賛同できないのであれば純粋に背中を押すことはできないと思います。大切なのは、自分自身が納得をしてその人の背中を押すことです。押している背中のその先の未来に期待をするからこそ、人の背中を押す楽しさというものが出てくるのだと思います

理想は背中を押した人が、自分が困ったときに背中を押して恩返しをしてくれるようになることです。そうなった頃には、背中を押して進んだ先で、自力をつけてくれた頼もしい仲間の1人になっていると思います。まさに、「人の背中を押せる人を増やすために」という目標が達成できた瞬間だと思います。

2.5.2 背中を押すことはその人の負担にもなり得る

これまでは背中を押すという話をしてきました。実は、背中を押すときに注意をしなければいけないことがあります。それは背中を押すことは押される人にとっても負担になることがあるということです。

物理的な世界だとわかりやすいので実際に体験をしてみましょう。軽く歩いているあなたの背中を、誰かに押してもらってください。その際、少し前にスピードを上げることは構いませんがなるべく自分のペースから少し早くなる程度の速度をキープしてください。すると、背中に圧迫感を感じると思います。さらに背中を押す力を増やしてもらうと、背中が痛くなってくるかもしれません。※度が過ぎると怪我をする可能性もあるので体験するのは程々にしましょう。物理的な世界での感覚と同様に、精神的な世界でも背中を押される事に負担を感じることがあるということを意識する必要があります。さらに、精神的な世界では、自分がどの程度の力で背中を押しているのかが分かりづらいという欠点があります。自分の想像している力以上に強く相手の背中を押してしまうこともあります。背中を押すときに大切なことは、押されている側の負荷を考えるとということです。自分はこのくらい押されても大丈夫であったという感覚で人の背中を押してはいけません。とにかく、背中を押される側がどの程度の負担を許容できるのかを考えて背中を押しましょう

2.5.3 背中を押すことはその人の価値観の一部を受け入れること

背中を押すときに、その人の未来と一緒に見るとよいということを書きました。その際に、大切なことは、背中を押している人の価値観を否定しないということです。もちろんすべての価値観を受け入れろという話ではありません、一部分でも良いので相手の価値観を受け入れながら背中を押した方が良いでしょう。決して自分の価値観を押し付ける背中の押し方は、相手にとって大きな負担となるのでオススメしません。もしかすると、価値観が大きくずれる人の背中を押すことはあなたの仕事ではないのかもしれませんが。相手の価値観をしっかりと理解し、楽しく快適に進める道を一緒に探しながら背中を押すことが大切です。相手の価値観を知るためには。まずあなたの価値観をしっかりと説明できるようにしておくといいでしょう。相手が進もうとしている道に対して、あなたはどうか感じるのかとういうことを自己開示するところから始めます。すると、相手の価値観も引き出せるようになります。相手が進もうとしてる道に対して、感じていることを素直に話をします。また、価値観を共有することで、背中を押す動機が明確に見えるため安心

して背中を委ねてくれることでしょう。

2.6 おわりに

「すべての人の背中を押すことができるのか？」それは難しいことだと思っています。それは、背中を押すことは、ものすごくエネルギーを必要とすることだからです。なので、背中を押したいそう思える人だけに絞って行かないと背中を押す人が疲弊をしてしまいます。

私は人の背中を押すことで自己肯定感を高めているのかもしれませんが。私は誰かの背中を押すまでは自分に自信がありませんでした。何か特別なスキルを持っているわけでもなく、世の中に貢献できる人間であったとは思っていませんでした。

しかし、人を信じて、人の成長を見守りながら背中を押すということをやりたいという気持ちは人一倍あったと思います。人の背中を押すことで、自分が何をすべきなのか、どう生きるべきなのかということを実感しているのだと思います。

こう言うと聞こえがいいのかもしれませんが、私は困っている人の背中を押すことで自分自身が優越感を感じている側面もあります。何かにつまずいている人を助け起こすことが、自分がその相手よりも少し上の立場にいるような錯覚をしています。この気持ちはよくないことだと思いますが、人の背中を助ける原動力になっているのは確かです。

私は背中を押している姿それを褒められたいと思っています。誰かの背中を押すことは素晴らしいそういった価値観が世の中にはあると把握しています。それを自覚しているので、私は背中を押している姿というのを広く見せるようにしています。

このようなことを考えると私は多くの人を助けられるような情報発信をしたいとは思っていません。多くの人々の背中を押すそれは私にとってあまり意味のないものだと思ってしまからです。身近な人を助けそしてその身近な人の周りにいる人からよく見られたいその気持ちが私を突き動かしているんだと思います。

私が背中を押す人は私自身が背中を押したいそう信頼した人になります。どうすれば私の信頼を得られるのか、それはいくつかの要素がありますがまずは信頼を得られるような行動をしてくださいそして背中を押す私のことを信頼してくださいそうやってお互いの信頼関係が生まれた時にこそ背中を押すことができますので、私は誰かの背中を押す時にはまずその人から信頼を得られることに注力します。相手が信頼に足る人物かどうかというのは普段の行動を見ていればわかります。しかし、私自身が相手から信頼されるかどうかは簡単なことではありません。そのため私は、自分の情報をオープンにしたりまたこまめに反応して、小さな信頼の積み重ねを行います。背中を押される側から安心してもらえるように心がけています。もしもあなたが、誰かの背中をしたいと思いますのであれば、誰かの背中を押すときに信頼を得ない状態で背中を押そうとしていませんか？ そういった状態で背中を押してしまうとあなたに背中を押されている人は辛い気持ちになっているのかもしれません。相手の信頼を得て、背中を押した時の押した力の強さや押す頻度といったものをお互いに確認ができるようになってから背中を押すようにしたほうが良いと思います。さきほど、私は自分のために背中を押していると書きましたが、それは決して相手のことをないがしろにしているというわけではありません。だれかの背中を押すのであれば、必ずその背中を押す相手のことを一番に考えましょう。そして、背中を押した相手が自分の力で歩けるようになるまで見守り続けることそれを意識してください。

最後になりますが、背中を押しているあなたへ伝えたいメッセージがあります。背中を押そう

としているあなたはもしかすると自分のことを犠牲にしてまで相手の背中を押そうとしているかもしれません。しかし、それは背中を押される人のことを考えると本当にそれでいいんでしょうか？ 自分のことを犠牲にしてまで背中をされたいそう思えるでしょうか？ 自分のことを犠牲にせず、一緒に歩いて行くつもりで背中を押すのが良いと思います。背中を押しながらその人と一緒にあなた自身も辛い道を進んで行けることを願っています。

「あなたのその手はなんのためにあるの？」その手を誰かの背中を押すために使ってみませんか？

第 3 章

井の中の蛙が大海を知った後

長村ひろ @hirosys_

3.1 はじめに

こんにちは。ひろ亭の長村ひろです。今回は、Developers Summit でお話しした内容を少しばかり深く広く掘り下げてみようと思います。昨年、2018 年はわたしにとって一種のターニングポイントであったと感じています。アウトプットらしいアウトプットをせず、井の中の蛙でしかなかった私が、どのようにしてアウトプットしていくようになったのか、改めてお伝えいたします。

3.2 経験と武器

大学では社会学を専攻し、所謂、人文系の学部から新卒で現職であり、我が国のトラディショナルカンパニーであるメーカー系 SIer へ入社しました。それまでの IT の経験はホームページを作るくらいと、高校の授業や大学の工学部に紛れ込んで C 言語をチョットやったくらいなものでした。そんな状態でしたが、入社から半年におよぶ新人研修を経て、現場配属へ相成りました。

現場はソフトウェアの品質を保証する部署でした。わたしに課せられたタスクは、担当製品の製品検査とサポートでした。そこで約 4 年間、立ち位置を開発側へ移して設計・開発チーム内での品質グループで約 6 年間、担当製品群の品質を向上させようと業務を遂行しておりました。その結果、ソフトウェアの品質や検査技法、ストレージ機器などの周辺技術を含む、様々な経験と武器を身につけることができました。また、同時期に、User Experience(UX) 志向の開発や評価にも取り組んでいたこともあり、これら諸々が今のわたしの土台になっていると実感しています。

とはいうものの、約 10 年同じような仕事をしていると、その中での人脈や評価がそこそこ得られてしまっているので、そこから外れた仕事に対する拒否感がとても強くなっていました。例えば、今でこそ社内の AWS 技術者向け研修の講師をしていたりしますが、その活動が始まった当時は、人前で話すということに強い拒否反応もあり、とてつもなくやりたくないという気持ちでいっぱいでした。今更新しいことやらずとも、今の領域を守っていけば良いし、自分にはこの仕事が向いていると考えていました。

しかし、良くも悪くも転機が訪れました。

3.3 慢心と焦思

3.4 強化と挑戦

3.5 現在と未来

3.6 おわりに

第4章

アウトプットがしたい、でもできない方に

ゆくびず @yukpiz

4.1 はじめに

皆さん、はじめまして。エンジニアの登壇を応援する会のゆくびずです。本章では、『アウトプットがしたいと思っている方』『でも、なかなか踏み出せずに悩んでいる方』に向けて書いていこうと思います。

アウトプットには様々なやり方や成長の仕方があると私は考えています。

そもそもアウトプットとは何でしょうか？ ブログ記事を書いたり、イベントで登壇をしたり、ポッドキャストを配信したり。ここでは、『エンジニアが、パブリックな場で情報発信をする事』と定義して話を進めます。

では、成長とは何でしょうか？ 私は『過去の自分と比べて、能力レベルが上がっていると実感する事』だと考えています。そして、比較する過去の自分が、1年前なのか、1ヶ月前なのか、はたまた昨日の自分なのかによって、成長のスピードに違いがあるものだと考えています。

つまり『エンジニアがアウトプットで成長する』と言うのは、『パブリックな場での情報発信を通して、自分自身の成長を実感する事』だと言えます。皆さん是非、息を吐くように高いレベルでアウトプットしている未来の自分をイメージしてみてください。

きっとそこには、成長を実感している自分が居て、そこから得られている様々な恩恵に心が踊りませんか？

4.2 アウトプットを始める為に

ここでは少しだけ、私自身の経験を語らせてください。私は元々、一般的にレガシーと言われる環境でエンジニア生活を送っていました。

そんな中、インターネットの世界を通して世の中を見た時、皆が新しい技術を学習し、成長している姿が目に見えました。そこから、自分自身のエンジニア人生にとてつもなく不安と恐怖を感じた、というのが今の思考の全ての始まりだったと感じています。

そんな焦りの中、少しでも自分と世の中で起きている成長を照らし合わせる為に、ブログで記

事を書き始めたり、イベントに参加して知識をインプットするという活動を繰り返していました。しかしそこに成長の実感は全くありませんでした。どちらかと言うと毎日残業して業務をこなしていた方が、圧倒的に成長できていると実感できたのです。とは言え、閉じられた世界の中で感じる成長は、自分の求める成長とは方向性があまりにも違っていました。

そこから私は少しでも自分の求める成長に近づく為に、環境を変え少しずつでも前に進んでいく行動を起こし始めました。

4.3 アウトプットにも辛いことはある

私自身も未だに失敗する事があります。準備を怠ってしまい登壇で緊張してしまったり、自身の技術レベルから見ても内容の浅すぎるブログ記事を書いてしまったり。

最初は自身のアウトプットの品質の低さに悩んでしまい、アウトプットを止めてしまう時期もありました。

4.4 アウトプットを続ける為に

4.5 アウトプットで成長をする

ちょっとここまで書いて全体のロジックが気に入らなくなった

第 5 章

「分からない」が教えてくれたこと

taktstock@タクト

5.1 はじめに

この寄稿内容を読み始めた貴方は、外部にアウトプットをしているだろうか？

この質問に対して、私はほぼ No と答えないといけないだろう。寄稿している時点で胸を張って Yes と答えられる程、アウトプットをしていないのがこの章を担当する私だ。何故か。私は LT 登壇もブログも数回程度しか経験がないからだ。

そのような私がなぜこのような寄稿をするに至ったのか、背中を押されたことを振り返って考えたことを書いていく。インプットだけだった私が、背中を押されてアウトプットした頃にどのようなことのおかげで始められたのかを書いていく。

5.2 アウトプットしようとしなかった頃

先ほどの問いに No と答えた方でも、この本を手にとって以上アウトプットに対してポジティブな考えを持っているのだろう。良いことだと頭で理解していてもその最初の行動を取る、アウトプットの道を歩み始めるための最初の一步が難しく感じているのではないだろうか。一步と言っても、さらに2つに別れるはずだ。どの方向に足を下ろすのかという方向性と、下ろすその足を地から離すために持ち上げるための力だ。

前者は目標や目的に向かってその時の最善であると思う方向に足を下ろすということだ。それが後から逆方向に進んでいるのだと気づいても、方向を変えれば、遠回りになっても目的地には辿り着くはずだ。問題は後者の力だ。たとえ目的地への最短や最善のルートが頭の中にあっても、足を上げることをしなければその場に止まるしかない。

私もこういうことをしたいやこうすればいいのに、と頭で考えるものの実行に移してこなかった。そして、一度アウトプットをした今から考えると、この足を上げる力は勇気や意志の力が必要だったのではないと思う。

先の質問にほぼ No だと言える私だからこそ、足を地から離すための力に注目したお話をしたい。そして、私と同じように地から離すための力が足りない人に、少しでも力添えができればと思う。

5.3 アウトプット出来ない思考

貴方は突然、自己紹介を振られた時にすぐに自分のことを話せるだろうか？ 残念ながら私には出来なかった。何をしているのか言えるほど自分に自信がなかったのだ。それが何かの発表をする場であれば、何か意味ある事を言わなくては、と言う考え方をして殊更自信が萎んでいった。そうすると嫌な場面から逃げるために自己紹介が必要な場を避ける、そして自己紹介をしないという手を取りがちだった。

5.3.1 突然振られた LT 登壇

そんな私に話の流れで社外で LT をすることが決まってしまった。アウトプット自体に興味はあったが、やると言えるような勇気を持ち合わせていなかったのも、もちろん立候補したわけではない。更に個人としてではなく会社の名前を出して LT をするのだ。もちろん、立候補にする勇気は持っていなかった。しかし、話の流れではあったものの、周りから初めてアウトプットするための背中を押されたのだ。

5.3.2 自分は何者なのか、そして、周りに興味を持ち始める

ちょうど LT をするとなった 2 週間前頃にスマホを修理に出した。暇な時間を潰すためのものがなくなったので、スライドを作るためにモチベーションを上げようと買った「カイゼンジャーニー」を読んでいた。

書中で出てくるキーワードの「あなたは何をしている人なんですか？」という言葉が自分にグサリと刺さった。何も言えないのは、自己紹介すら出来ないのは、自分が何も行動をしていなかったからだとか気付かされたのだ。不満しか言えず、何か行動を取れていなかった自分にこの言葉はあまりにも鋭すぎた。せめて社内の人にだけでも、自分が何者なのか胸を張って言えるようになりたいと考えた。

そして、社内の周りにも少しだけだが、この言葉が刺さる人がいるのではないかと考えると、他の社員対して興味を持ち始めた。

5.3.3 「分からない」が表面化した

何をするにも業務が忙しいという理由で行動に移さない人を見てきたので、まず業務改善をしようと考えた。また、開発自体に興味を持ってもらいたくて社内勉強会にも興味を持った。そこで 2 つをまとめて業務改善に繋がるシステムを社内勉強会で作ればいいのか、と考えた。やってみたいことが頭の中にある。そしてそれができれば社内における、「何をしている人なのか」という問いへの返答になるのではないかと思い行動した。否、しようとした。行動を取ろうとした時に気が付いてしまった。社内勉強会の開催方法や業務改善には、何が必要で何をすればいいのかを自分は分からない、と。

他にも分からないことがあまりにも多すぎて、知っている人からいくつか答えがあったらいいな、というくらいの軽い気持ちで日報に分からないことを書いてみた。

あくまでも書いてだけで、ここでは何かが始まったわけでない。

実は日報は誰でも見れるようになっており、その日報に対して 2 つの DM が飛んできた。一つ

は応援の声だった。何か思っている人がいるんだと、やる意味はありそうだと励まされた。だが、まだ足を上げられなかった。

私の足が上がったきっかけはもう一つの DM にある。勉強会と一緒にやろうと言う声が来たのだ。一緒にやろうと言われ、自分でもやってみたいと書いた以上、やるしかなかったのだ。こうして、アウトプットへの背中を押された 2 度目の経験となった。

5.3.4 2 回目以降は分からないということ自体のハードルが下がる

社内勉強会以外にも、弊社では月に 1 度の懇親会が有志の幹事で開催されるのだが、先程の社外での LT に触発されて一緒に参加した同僚と社内 LT を企画した。社内 LT だけでなく、別の企画も立案したことで自分の部署以外のマネジメント層の人たちへお願いに回ることもあった。これらは初体験のことが多く、知っている人も少なく情報が整理されていなかった。これまでなら、なぜ情報が整理されていないのだ、と不満を言うだけだっただろうが、やりきる以上、その不満を次に同じことをする人が思わないようにするにはどうすれば良いのかを考えるようになっていった。具体的には、分からないと思ったことはメモをしておきまともにしておくことだ。

そのようなことをしていると周りからその行動を見られるようになり、私がやっていることの認知や声をかけてもらえることが増えた。最も分かりやすいのは昇給である。

5.4 やってきてわかったこと

分からないと何故言えたのか。その後も色々なことがなぜ出来たのだろうか。振り返ってみると下記のことが重要なのではないかと思う。

- アウトプット自体に「ポジティブ」な印象があったこと
- 何かをしたいという漠然とした「願望」があったこと
- したいことを共有でき、支え合える「仲間」がいたこと

ポジティブな印象がなければ、アウトプットなんてしなかっただろう。何かをしたいとすら思わなければ、その何かをすることはなかっただろう。仲間がいなかったら、途中で諦めたり、何か理由をつけて逃げ出していただろう。

地から足を上げるために必要だと思ったはずの勇気は、願望を元に、仲間と一緒に背中を押し合うことで持てるのではないだろうか？

5.5 地から足を上げようと思ったら

日報に書いた「分からない」という投稿は、後日声をかけてくれた人から聞くと、叫びなのではないかと受け取ったらしい。考えに考えて溢れ出た結果、発言の場もないために日報という形で出てきたのだと。

今、私は突然自己紹介を振られても何とかできるだろう。社内のことでも言うことが出来た以外にも、何をしてきたのかを自分で再確認出来たからだ。今一度、自己紹介を考えてみて欲しい。それが出来たなら、エンジニアの登壇を応援する会の Slack に参加して、＝自己紹介 チャンネルに投稿してみよう。貴方がしたいと思っていることを伝えれば、誰かがそれまでは見えなかったところで似たようなことをしていたり、考えているはずだそんな人たちと意見や情報の交換をす

れば、社外に力強い仲間ができるだろう。そのような仲間から背中を押されたり、押し返すことで自然と足は地から離れて行きたい場所に向かう一歩を踏み出せるだろう。

第 6 章

他者登壇受動型アウトプットモデル

@yumechi

6.1 登壇しているのは著名・有名なエンジニアばかりですか？

こう考えている方、いませんか？ 私自身もそう思い込んでいた一人でした。

多くの勉強会、カンファレンス、そこでは名だたる会社の CTO、リードエンジニアたちがかつこよく発表していました。

地方から上京した僕はカッコイイ、スゴイ！ と思いながらも、発表側や運営側はどこか別の世界の話だと思っていました。

ところがサポーターズ Colab という場所を知り、20 代エンジニアが集まって勉強会を行う場所があることを知ってイメージが変わりました。

そこでは東京でできた友達たちが登壇していました。内容を聞いてスゴイ、実はできる人だったのかな、と思ったことも何度もあります。

自分もいつか前に立って話してみたい、でも怖いなという気持ちに負けてこのときは行動できないまま、ぼんやりと過ごしていました。

6.2 とにかく、話してみよう

転機は 2017 年 10 月、知人から LT 大会に誘われましたことがきっかけでした。このとき短時間で話すことにフォーカスできる LT なんとなかなるのでは？ と思い、準備をしようと思いました。

LT 大会は 3 日後、テーマは最近触った技術。ちょうど Chrome Extension を少し触っていた私は超特急でアプリを完成させました。ローカルでしか動作しないものでしたが、LT 大会中に資料を作って意気揚々と飛び込みで登壇しました。

練習なしでの登壇は言葉が出てこないとか、スライドの誤字脱字がひどいとか、そういう問題はたくさんありました。しかし、懇親会で Chrome Extension って簡単にできるんだね、とかストアアップとかはこうやるんだよね、とか励ましの言葉をもらって非常に嬉しかったのを今でも覚えてます。

自分も登壇してもいいんだ、もっと前に立っていこう、そう思えた瞬間でした。

6.3 次の"私"へ

LT を 9 本、勉強会登壇を 8 本やってみて今。登壇を通して多くの人と知り合い、アドバイス・コメントを貰って知識も増え、自分の世界が広がって楽しくなってきた。

私は今でも実は登壇が怖かったりします。でも登壇して話す価値はその怖さと引き換えても、得るものが圧倒的に多いのでやめません。

立派な発表でなくてもいい。チーフエンジニアでなくてもいい。

自分が当たり前知っていることは、案外他の人は知らない貴重な情報だってこと、よくあります。

人生をより楽しくしてみたいなら、まずは一度登壇してみませんか。

第 7 章

未来の目標、夢を設定する重要性について（変わるかも）

ねむ@nwmu

7.1 概要

1. 子供の頃の夢はサラリーマンになって普通に家庭持って普通の人生を送ることだった
2. 大学で出会った女性が世界中の子供に夢を与えたいという夢を会う人全員に語っていた。彼女と出会った際、彼女の学力という点においては、人並み以下であった。私は無理だろうと判断していた。
3. 彼女の努力は私からは想像できないものであった。講義は最前列で受ける。分からないことは、分かるまで教授にしがみついて教えてもらう。レポートは完全なものに仕上がるまであらゆる人のアドバイスを受け、教授が根負けするまで完成度を高める。気がつけば3回時には成績優秀者として認定され、留学先のアメリカの大学では寮の中で表彰され、大学卒業時には成績上位者として卒業をした。就職先の外資系 IT メーカーでは営業職としてトップを取り続け、会社初の新卒からマーケティング部に異動した。20 代を適当に過ごしていた私から見ると眩しすぎる成長を遂げていた。
4. 私の適当に過ごしていた 20 代を支えてくれたのが彼女である。現在は完全に違う道を歩み始めているが、今の私がいるのも彼女との 10 年間があったからであり、この 10 年間で得ることのできた夢を語る重要性というものを教えてもらい自分自身も変わりつつあるということについて記述していきたい。

7.2 はじめに

皆さんは夢を持っていますか？

大きい夢ですか？

小さい夢ですか？

人に夢を語れますか？

私はある人に出会って、背中を押されるまで普通のサラリーマンになって、普通に家庭を持っ

て、普通に生活をしていきたいと言う夢のようで夢でないようなものを漠然と持っていて、それに対して特に努力も必要ないと思っていたため、何もアクションを取らない日々をずっと過ごしてきました。

それが、背中を押されて大きい夢を抱くようになりました。その夢に向かって目標も立ていくことができるようになりました。大きな夢を持って、それに向かって生きていくこと。そういう生き方もあるんだなと感じていただければ幸いです。

7.3 夢を持たない少年時代

私の幼少時代を振り返ると、普通に漫画、アニメ、ゲームが大好きで、小学校高学年になった頃には、外で遊ぶ時間より家の中でゲームをしている時間の方が長くなっているような、良くあるオタク系の資質が十分な少年でした。そんな中で、将来の夢が一つできました。「ゲームを作りたい」漠然とこんな夢を持っていて、親が買ってきた windows95 のパソコンで、何もわからないままプログラムのコードを書き写したりしていました。ちなみにコンパイルの概念が理解できていなかったため、本当に理解せず書き写していたのみです。インターネットもダイヤルアップの時代で、周りにプログラミングできる人もおらず、仕方なかったといえば仕方なかったのかもしれませんが。

そのような中で中学に進学した時にクラブ活動見学を行なっている際に、プログラムを作るクラブに出会いました。コンピュータ部という名前の部員数 10 人にも満たないクラブでしたが、非常にシンプルで楽しい対戦型のシューティングゲームを自作していました。それを見た時に、私もこんなプログラムを作りたい。人が楽しんでくれるようなゲームを作りたい。このように強く思って、この部に入りたいと親に相談しました。とんでもない勢いで反対されました。この頃の私は親のいうことを聞く真面目な少年だったので、親に言われるがまま、運動系クラブである陸上部に入部しました。今考えると私の無邪気な夢を奪っていったのは親かもしれません。

この結果、私は普通に勉強して、普通にいい高校に行って、普通にいい大学に行って、普通にいい会社に勤めることが夢のようなものとすり替わっていきました。当然楽しくない勉強は適当にやって、適当に内申点をあげて、適当に高校は公立の進学高に入学しました。

高校は理系の 40 人の特進クラスであり、中学のクラスとは違い、周りの意識が違いました。彼らに夢とか何か強い思いがあったかはわかりませんが、少なくとも、何らかの意図を持って勉強をしていたように思います。私にはそれが全くなかった。入学してから半年もせずに成績はクラスの最下位を争うポジションを陣取り、そのまま努力をする事もせずに 3 年次に特に成績上卒業できないわけでもなかったが、なんとなくやる気がなくなって退学した。

振り返ってみると、普通にやりたいと思っていたことは、別にやりたくもないことであり、社会のルールに乗れという親からのプレッシャーだけで、「やりたい事」にすり替えていただけだったように思う。結果として、誰も望んでいなかった社会のルールから外れるという暴挙を何となくで選択肢たのである。そのあとに待っていたのは絶望だった。特に何をするでもなく、起きてはゲームをして、ネットをして寝るという生活をただただ続け、1 年が経過した。

1 年ほど立つと、周りからの後押しもあって、一度逸れたルールであっても、修正できない事もないと思い始める事ができた。大検（現在は高卒認定試験）を取得して、大学に行こうと思い、高校退学の次年度に取得し、その年に 2 つの大学を受験した。片方に受かったものの、工学系の大学にそもそもの興味がないことに気がつき、もう一年浪人することにし、経済経営を学べる大学を目

指すこととした。2浪目で2大学に合格し、東京に出たいという思いだけで、八王子という僻地の経営学部に入學した。

7.4 夢を持っている人と出会ってしまった件

大学に入學してからは、少しは真面目に勉強しようとして授業にちゃんと出たりもしたが、結局は高校時代と同じように明確な夢も目標もなく、だらだらと過ごすようになってきていた。

そんな中でとある女性と出会った。彼女とは数学系の授業で出会い、私は理系高校出身であったため、勉強を教えて欲しいという流れから仲良くなった。彼女は出会った時からこんな夢を語っていた。「将来ディズニーで働いて、全世界の子供たちを笑顔にしたい。」正直なところ、彼女は頭の回転が早い人間ではなく、勉強ができるわけでも、すごい発想力や行動力があるわけでもなかったため、私はそれを聞いて無理だと考えた。彼女が努力したところで、そんな企業で活躍できるような人間には成れないだろうと判断した。ただ、私のその時の判断は結果として間違いだった。私では一生考えもしないような価値観を持っていて、成長していく姿を見て、私は彼女に自然と惹かれていった。

彼女がやっていることは至極単純なことだった。「大学で成績優秀者として卒業をする。」「英語の能力を伸ばす。」「いい企業に就職する。」この3つの目標を達成するためにあらゆる努力をしていた。

- 大学で成績優秀者として卒業をする

私が彼女と出会ったのはこれによるものであるが、彼女はあらゆる授業において成績を最も良い評価である○Aを目指していた。授業では最前列に座り、授業内容は全て綺麗にノートにとり、わからないことは教授や学友に聞いて納得するまでしがみついて教えてもらう。レポートはかなり余裕を持ってドラフトを完成させて、教授にレビューをしてもらい、教授が納得する出来になるまで何度でもレビューをしてもらう。単純なことだがこれをやれば誰でも成績は良くなるだろう。できればの話だが。

- 英語の能力を伸ばす

彼女は小学校に入學するまで、アメリカで住んでいた帰国子女である。そんな中で、小学校時代は日本語が得意ではない、英語ができるわけでもないということで、かなり苦勞をしていたようだった。その時のことを大学になってもトラウマのようにになっていたこと、また、外資系の本社で働きたいという思いから英語を学習したいという気持ちが強かったんだと思う。大学入學時の英語能力は私と大して変わらないくらいであった。TOEICで500中盤くらいの能力だった。彼女は、留学生と仲良くなったり、英語の教授と仲良くなったりと英語を喋る機会を増やしていった。結果、4年次にアメリカに留学に行き、1年間の留学の結果、留学生の寮の中で最も寮の中で活躍した人として表彰をされ、英語力に関しても発音や日常会話に関しては、大学でもトップクラスの実力をつけて帰ってきた。

- いい企業に就職して活躍する

留学から帰ってきた5年次に彼女は就職活動を開始した。就職活動は順風満帆とは行かなかったものの、最終的に外資系の大手メーカーに就職し、電話営業として配属をされた。色々と試行

錯誤をしながら半年も経たないうちに営業成績はトップを取り続けるようになった。大事にしていたことは、お客様が喜んでもらえるような営業をすること。他の人がしないような納期の確認メール等、少しでも喜んでもらえるならと小さい努力を積み重ねた結果だったのだと思う。就職後4年ほどで、新卒から会社初として本人が強く希望をしていた、本社マーケティング部に異動する快挙を成し遂げた。マーケティング部ではかなり苦勞をしていたが、同時に英語の能力を大いに評価され、本社の社長が来て全社員の前で話をする際のインタビュアーを勤める等の活躍をしていた。

このように、彼女は大学で夢に向かって必要な目標を立て、それを実現させていた。その間私がやっていたことといえば、結局目標を見失い、単位が足らずに大学に6年間在籍し、卒業は出来たものの夢も希望もないニート生活を送り、半年ほど経ってようやく就職をした。彼女が就職してから1年半遅れていた。その後3年ほどでその会社を退職し、彼女が本社に戻るタイミングで、一緒に住みたいと私も東京で転職活動をして、手に職も付けられるだろうと、会計事務所に就職することになった。

同棲を始めて、今振り返ると私が完全に悪かったのだが、1ヶ月と持たずに別れることとなった。

7.5 離れてからの数年間

実際は、別れた後に、周りからはかなり反対されたが、もう一度付き合うこととなった。その際は同棲はせずに、月に一度デートするくらいの付き合い方をしていた。結局、一度壊してしまった関係性は修復できずに、1年と持たずに別れる事となった。

その後、会計事務所ですら3年ほど働いた。この会計事務所がいわゆるドブラック企業で、月の就業時間は250時間を軽く超え、繁忙期は350時間を超える。さらには所長が怒り出したら2時間、3時間と平気で怒鳴り続けるという有様であった。怒る頻度は週一では効かなかった。こんな会社ではあったものの、退職する直前まで私はこの会社を変えたい。働きやすい職場に変えて、ずっと継続できるような会社にしたいと本気で思っていた。その想いの結果、所長に対してパートの人に対して残業代を出して欲しいというプレゼンを作って1時間ほど所長と喧嘩をした。最終的にこれ以上言うなら辞めさせると言われて引き下がった。その後、退職を考え出している時に、所長からお前はいらないと言われた翌日に退職願を出した。

私は元々の性格であればこんな事はしなかっただろう。自分の立場を悪くしてまで、他の人のため、会社の将来のためにリスクをとるような事をする性格ではなかったように思う。結果として、彼女の前向きな性格、人のために何かができるという人の影響を受けて私もそう言う人になりたいと思っていたのかもしれない。結果として、会計事務所内ではそれをやり遂げることができなくて、転職する事となった。

転職先はWebアプリの製作、Webページを受注制作する企業であった。入社後、社内で改善すべき項目が散見していたので、前職と同じように社内改善を目指して様々なことを行いたいと強く思い、様々な改善提案を行うようになった。しかし、自分の実力不足、甘さから職場を変えることができなかった。

7.6 人生の転機

入社して仕事に慣れ出してきた頃、最初のやる気が萎み出してきた。やりたいこと、提案することが、上司の段階でストップとなり、何もできないのかと沈んでいた。ただただ、毎日の業務に追

われて、何もできない自分に落胆する毎日だった。

そんな折、夜自転車走っているときに、段差に転んで顔から地面に落ちた。どうも1時間ほど気を失っていたらしく、我に返った時には3時を回っていた。早く家に帰りたいが、自転車の後輪が壊れており、後ろを持ち上げながら歩いて帰ることになった。日が登ってきた頃、全く見たことのない場所を歩いていることに気がついた。流石に我に返ってグーグルマップを開くと、家と反対方向に歩いていた。そのあとはグーグルマップによって家に誘導され、結局家に着いたら6時くらいになっていた。歩いている際に一人の男性とすれ違ったが、なぜかすごい私の顔を見ていた。

家に着いて、鏡を見てその理由がわかった。顔面血だらけであった。メガネのレンズが割れており、顔に刺さっていた。少しずれていたら目が潰れていた。当たりどころが悪かったら死んでいた。人生で初めて死というものを強く意識した。そんな中で、これで死んでいたとしたら、笑って死ぬのかと考えた。私の親族で亡くなった方が数人いるが、若くして亡くなった人も、最後まで、やりたいことをやりきってから亡くなった。私がそんな人生を送れているのか。全くもってそうは思えなかった。

今日死んだとしても後悔しない人生を送ろう。私の人生はこの時変わった。

7.7 夢を設定してそのために生きていくこと

人生を変えようと決意して、最初に思い浮かべたのは、彼女の生き方であった。夢を語って、夢を達成するために、努力をし、諦めない。そんな生き方を自分もしたいと思った。私が設定した夢は世界を平和にすることだった。関わる人みんなが笑顔でいて欲しいと思った。その目標を死ぬまでに達成するために、今自分が何をすべきか考え。その結果ビジネスの世界から人の人生を変えようと考えた。そのために、人事、労務に関するコンサルティングを行う会社を立ち上げた。会計事務所時代に習得したコンサルティングの技術に加え、managementに関する知識、技術、ノウハウを蓄えながら、それを提供するビジネスを始めた。このビジネスを拡大し続けることができれば、関わった人全員が幸せな状態で仕事をできるようになる。そう信じて、動き続けることにした。今、自分ができることには限りがある。でも、私は彼女のように自分の将来性を否定することをやめた。私は努力を続ける限り、どんなことでも出来る。

7.8 まとめ

私は、本記事に記載したように、ある人と出会って、別れて、その後に大きな出来事があって、初めて自分を変えることができたように思う。この本を読んでいただいている皆さんはどうだろうか。背中を押してくれている人は周りにいるだろうか。案外、気がついていないだけで、色々な人があなたの成長を願って、色々なことをしてくれています。そのことに気がつき、感謝の気持ちを持てば、前に進む原動力になります。自分の限界を設定しないでください。将来性を信じてください。私たちは、やりたいことをなんでも叶える可能性があります。その夢を諦めない限りは。

第 8 章

やってみたい駆動

hekitter @hekitter

8.1 はじめに

8.1.1 自己紹介

こんにちは、初めまして。hekitter と申します。本編に先だって、私が何者であるかをこの後の文章の前提としてお話しします。

私は文系大学出身です。もともとコンサル業界志望でしたが、就活中にシステム業界を勧められたことをきっかけに、中堅規模の SIer 企業に就職しました。就職するまで Z プログラミングや情報技術に関する知見は持っていませんでしたが、基本情報技術者試験の勉強や入社後の Java 研修で分かったつもりになってプロジェクトに配属されました。「開発を通して世の中の役に立つものを作りたい」という思いがあったにもかかわらず、現実では Excel 資料作成・メールを書くことが中心の仕事をこなす日々が続きました。いつしか、土日の休息や趣味の時間を楽しみにするようになりました。

そんな私でしたが、小さなアウトプットを始めたことから、仕事以外の生活の充実が図られ、やりたいことがどんどん増えていくようになりました。そのことが、仕事上の活力にもつながり、仕事とそれ以外の活動の良いサイクルができつつあります。

私は決して強いエンジニアではありません。だからこそ、始めることの「楽しさ」をありのままにお伝えできればと思います。

8.1.2 対象読者層

皆さんがこの本を手にとったきっかけは何でしょう。成長の How-to を得たいからでしょうか？ 現状を打破したいからでしょうか？ 主催団体である「エンジニアの登壇を応援する会」に興味があるからでしょうか？

私はアウトプットを始めたことをきっかけに、どんどん世界が広がりました。ここでいう「世界」とは、自分の視野であり、可能性であり、感情の再発見です。そして、他者との交流であり、知識であり、自分主導の人生です。

自己紹介のとおり、私は特に優れたエンジニアではありません。むしろ技術だけで言えば圧倒的に劣っていると思います。そんな私がアウトプットという行動を猛スピードで始め、楽しいと

いう気持ち、もっとやりたいという気持ちが自然と沸くようになりました。その活動のおかげか、幸運なことに 2019 年 2 月に開催された Developers Summit 2019^{*1}で LT 登壇を果たすに至りました。

この章で紹介できるのは、私がアウトプットを始めるきっかけとその後の行動と変化です。飽くまで一例ではありますが、皆さんにとっても一歩を踏み出すきっかけ・ヒントがあるでしょう。アウトプットを始めることで世界が広がります。どうか、皆さん自身の可能性を信じてみてください。

8.2 Before Output

キーワード

- 「学び方」がわからない
- 言いようのない不安を持て余す
- 続けられない自分が嫌になる

私は 2018 年 10 月に「アウトプット」を始めました。言い換えれば、それまで「アウトプット」をしていませんでした。その存在すら知りませんでした。

何故アウトプットをしていなかったのでしょうか。恐らく多くの人が抱いているような思い、

「会社の話は外ではできないし、話せることなんてないや」

「自分の話すことなんて誰も見聞きしないだろう」

「社外でこんな自分に友人なんて今更できない」

「技術的に新規性のあるような業務実績もないし、普遍的な知見を持ってない」

を持っていました。

一方で、入社後脱若手に近い年数もたっており、

「今の仕事が誰かの幸せにつながっているのか」

「この年次でコーディングしたことのないエンジニアって今更どうしたらいいんだ」

「誰かに教えてもらったりしたいのになあ」

と、仕事へのマンネリや成長への焦りもありました。

残念なことにこれらの気持ちが直接の行動に結びつくことはありませんでした。完全に無かったかと言うとは言いすぎかもしれません。例えば、会社からの勧めもあり独学で Java に触れようとしたこともあります。読書はもともと好きだったので、月に 1 冊程度は本を読んだりもしていました。しかし、これらが次の成果につながることはなく、一過性の学習に終わってしまうことがほとんどでした。そうすると、「何かを始めよう」と思っても、「どうせ続かないし意味ないよね」という思考にとらわれ、何かを始めることもどんどん少なくなっていきました。

アウトプットをする前、もやもやした言いようのない不安・感情が浮かんでは日常に流されていました。今になってみると、学生から社会人への切り替えができていなかったという一言に尽きるのではないかと考えます。例えば、会社から〇〇を勉強しなさいといわれても、直ぐに業務・査定に結びつかないため、「やる気」がでないからと、その場限りで終わってしまいました。

^{*1} 登壇内容は <https://speakerdeck.com/oyakata2438/devsumi-15-e-8-output> 参照。今回触れられなかったアウトプットの行動とメッセージが込められている。

学生と社会人の「学び」

社会人になってからの「学び」が上手くいかなかった原因を考えると、以下のことがあげられます。

- 業務と結びつかなかった
- ゴール設定が分からなかった
- 続ける方法が分からなかった

学生時代は「学ぶ」ことそれ自体が目的であり、多くの場合、誰かが決めたゴールを切れればそれで終了でした。「テスト」「受験」というゴールのために勉強をすればよかったのです。人によっては、学生時代にこそ、考えること自体に没頭したり、知識を得ることそれ自体が好きな方もいるでしょう。決してそれらが無駄であるとは思いませんし、大きな人生の地盤になります。

しかし、社会人になってから必要な「学び」とは、現実には生かすための学びです。自ら意志で、何かをなすために「学び」を選択する必要があります。私にとって、「学び」の目的の転換が、実感として理解できなかったことが、アウトプットをする前の何をしていても満たされない「もやもや」につながっていました。

8.3 転換点

8.3.1 技術書典との出会い

キーワード

- 直感に従う
- パワーのある場所に行ってみる

私が「技術書典」というものを知ったのはたまたまでした。「へえ、技術書の同人誌即売会があるのか、面白そうだな」と興味を持ち、2018年10月8日開催の技術書典5に参加してみようと考えていました。ふたを開けると大盛況、長蛇の列との噂を聞きました。人込みが嫌いな私は、その報だけで「行かないでいいか、後日本を入手する方法もあるだろう」と行くのを取りやめようと思いました。しかし、「いやいや、きっと行かないと後悔する」という直感に従い、終了1時間前に現地に赴きました。終了前ではあったもののまだまだ盛況でした。そこで私は次のような感想を抱きました。

- 好きな事を表現している人は素晴らしい
- 好きな事で集まる場は熱い
- 技術を接点とした集まりだけあって、わくわく感が楽しい
- 技術の流行に全然ついていけない
- 売り子（著者）と話すのはドキドキする

技術書典という場のパワー、技術書典で「一介のエンジニア」である多くの著者のアウトプットに触れたことが、私を新しい世界へと誘ってくれました。

8.3.2 はじめの一步

キーワード

- 思っていることを形にする
- 自分の考えや行動は自分しか残せない

技術書典の「熱」に圧倒された私は、とにかく行動したくなりました。幸い、購入した本に行動のヒントがあったので、素直に実行してみました。

Twitter アカウントの作成

私はとりあえず Twitter アカウントを作成し、気になった技術書典頒布本の著者をフォローしてやることから始めました。技術書典が終わって間もない時期でしたので、未だその熱気がタイムライン上で継続していることがわかりました。いきなり交流する勇気はなかったものの、普段見ている媒体で気になるものを RT してみたり、何となく考えたことを言葉にしてつぶやいてみました。最初はだれにもみられていませんでした。しかし次の行動が始まることをきっかけに、Twitter の重要さを認識することになりました。

Twitter の意義

Twitter を作成する理由は、

- 交流の窓口となる
- 他の人の活動を見る
- 自分の活動を残しておく

ためです。勿論、匿名（ハンドルネーム）で構いません。ただ、デフォルトのアイコンではなく、何でもよいのでわかりやすいアイコンに変更することだけはお勧めします。その理由は、作りたてのアカウント（フォロワーゼロ・デフォルトアイコン・ツイートゼロの状態）からフォローされた場合、フォローされた人から見ると、あなたがどのような人であるか一切分かりません。アフェリエイトアカウントだと認識されて、フォローを返してもらえない、すなわち折角気になった人と交流したいと思っても、相手から気づいてもらえる可能性が減ることにつながります。これから Twitter で活動するという姿勢をアピールするためにも、アイコンだけでも設定しましょう。慣れてきたら、プロフィールに気になる技術領域を記載するとさらに◎です。

私にとって、Twitter アカウントがあったからこそ、次の行動とあわせて、他者との交流、さらなる興味関心の爆発が始まりました。いきなり何かをしようと思わなくても構いません。逆に、いきなり全てがうまくいく魔法の SNS でもありません。ただ、Twitter アカウントは間違いなく何かをしようという時の下地になります。

感想のアウトプット

私は、技術書典翌日から購入した本を読み始めました。本からも、会場で感じた熱と同量か、それ以上の著者の熱い思いを感じました。本から受けた感銘をどうにか残したくなりました。誰にも読まれなくてもいい、そう思って数年前からたまに書いては3日坊主になっていた、note^{*2}に本の感想を書き始めました。即効で書き上げて特に推敲もしない、拙いものです。それでも、あわよくば著者も見てくださいという期待も込めて、Twitter に note を書いたことを投稿しました。すると、本当に著者からリプライをいただきました。私にとって、そのリプライ1つが新鮮でした。なぜなら、自分で決意した行動に対する反応がだったからです。拙くても誰かがみてくれたということに喜びを感じたからです。アウトプットに対する反応があったことが、私にとってこのアウトプットを重大な一歩として意味づけることになりました。この時の驚きと嬉しさが、結果として自分の考えを表現することに対する抵抗を減らしてくれました。

アウトプットの定義

本の感想文はアウトプットなのか、という声もあるかと思います。エンジニアの「アウトプット」は、技術的アウトプットでなければ認められないという言説もあります。確かに、エンジニアとしての技術的能力は、技術的アウトプット（技術ブログ・Qiita 記事・GitHub）で図られるべきでしょう。しかし、「誰か（本の感想であれば作者）にとって知りたい情報を提供できる」という観点から、本の感想であったとしても、立派なアウトプットであると考えます。作者から見ると、本は自分のアウトプットです。そのアウトプットに対するフィードバックがあなたの感想です。作者にとってはそのフィードバック、即ち自分のアウトプットのどこに関心を持ったのか、どういう受け取り方をされたのか、ということが欲しい情報であり、ほぼ確実にエゴサーチでフィードバックを確認しています。自分がアウトプットをするようになって、フィードバックの重要性・有難みも理解するようになりました。そのため、私はできる限り、参加した勉強会・読んだ本等の感想を上げるように努めています。また、他の方のブログを読んだ時には、それが分かるように Twitter で RT をしたり、HatenaBlog でスターをつけたりするようにしています。

8.4 アウトプットの果実

アウトプットを始めると、何が得られるでしょうか。私の実体験で以下の3点の効果がありました。

^{*2} 文章、写真、イラスト、音楽、映像などを手軽に投稿できるクリエイターと読者をつなぐサービス (<https://note.mu/>)

8.4.1 内面の整理

私が最初に取り組んだアウトプットは自分が何を感じたか、ただそれだけです。それを表明することだけでも、自分の考えをその場限りで流さずに言葉にする習慣ができます。例えば、あの人のセッションは自分にとってためになった、ある技術を勉強してみたけれど面白みを感じなかった、業務で工夫をしてうまくいったなど、日々の行動の中に必ず感じるでしょう。自分の内なる声に耳を傾けることが、次の自分の行動をより良いものにしてくれます。自分の行動は自分でしか制御できません。だからこそ、自分の思考を整理する、思考の癖を知ることが次の行動につながります。人に見せる、見せないはともかく、形に表して残しておくことが大切です。

8.4.2 他者との交流

アウトプットを通じて、社内の知り合いしかいなかった私に外部のエンジニアとの繋がりができました。その結果、新たな価値観にふれて、どんどんやりたいことを増やしてくれるエンジンになりました。悩んだ時に助けてくれる知人も増えました。次の機会をたくさんもたしてくれる仲間が増えました。勿論、社内の信頼関係が日常業務を円滑に廻すうえでは重要です。多くのエンジニアが週に8時間×5日働く会社やチームでの信頼関係は第一にすべきでしょう。そのうえで、社外のエンジニアとかかわることが自分（自チーム）の価値を客観的に判断するきっかけとなります。もし、自分のチームしか知らない場合、普段行っている行動の価値が正しく判断できるでしょうか。比較対象を持つこと、多くの軸を持つこと、選択肢が常にある状態にすること、そのためにも刺激的な仲間との存在が不可欠です。仲間を得るには自らアウトプットすることで、相手に自分が何者かを知らせる必要があります。

8.4.3 否定から肯定への転換

今までの私は様々な局面で「否定」から入りがちでした。否定とは、「どうせ自分なんかできないだろう」という自己否定であり、「どうせやりたいことができないだろう」という世界への諦念でした。しかし、アウトプットという行動とその反応を得ることを通して、自分でもできるかもしれないという自信、自己肯定感が生まれてきました。自己肯定感が生まれると、自然と未来に目を向けるようになります。その結果、次の行動に移りやすい状態、程よく高揚した感情・外向きのアンテナが継続できるのです。

8.5 アウトプットの壁

ここまで読んできて、あなたは「アウトプット」をしなくなったでしょうか？「それでも…」と尻込みする方も多いと思います。あるいは、「昔やってみたけれど続かなかったから、あきらめている」という方もいらっしゃるかもしれません。その気持ちをゼロにする必要性はないというのが私の考えです。私の中にも未だに初めての勉強会に行くときには恐怖心もあります。勉強が続かないことも当然あります。アウトプットに対する恐怖がぬぐえない時、私なりの立ち直りの方法を最後に説明します。

8.5.1 初めて挑戦する壁

初めて挑戦するときになぜ「怖い」と思うのでしょうか。それは大人になって「経験」が増えた分、過去の失敗の経験も増えています。その結果、折角挑戦しようと思いついても、過去に失敗したときの恐怖・恥といった感情を思い出して、自分自身の可能性を否定し、やらない理由探しを始めるようになるからです。でも一度落ち着いて考えてみましょう。その恐怖心の根拠、本当に正しいのでしょうか。例えば、「昔失敗したから」としり込みしている場合、自分の過去の失敗と未来の挑戦を照らし合わせています。そして、過去の挑戦と「同じ結果がもたらされる」と無意識に考えて、「未来も失敗するに違いない」という結論を出してしまっているのです。しかし、過去と未来が同じ条件であることはあり得るのでしょうか。当時失敗したとしても、あなた自身にその失敗の経験が蓄積されているはずで、外的状況も変わっているはずで、だから何事も「やってみなければわからない」のではないのでしょうか。確かに挑戦した結果、思ったようにできない可能性は存在します。未知の確率におびえて、失敗の可能性をゼロにすることは果たしてできるのでしょうか。まずは、「挑戦する」あなた自身を尊重してください。もしうまくいかなかったとしても、「挑戦した」という事実を誇りを持ってください。

8.5.2 継続に対する壁

折角やる気になって始めてみたものの、どうしても3日坊主になってしまうという声も多いと思います。3日坊主になる理由は何でしょうか。それは一瞬の「やる気」に依存して漠然とした何かをしようとしていることが原因です。3日坊主に対する処方箋として、私は以下のように考えます。

* いきなり高いハードルを設けない* 3日続けることを休みながら続ける* やりたいことの目的を再考する

本章ではこれ以上の深掘はしません。「継続」のコツについては以下章が詳しいので、参考にしてください。

8.6 まとめ

本章では、私がアウトプットを始める前のマインド、アウトプットのきっかけと変化、私のアウトプットというものへの考えについてお話ししました。アウトプットをすることに、最初は戸惑いを感じるかもしれません。しかし、アウトプットに嵌ると何もしない自分のほうが不自然であり、アウトプットへのためらいを感じるものが少なくなります。是非、あなたのアウトプットを私に見せてください。そして、次の私のアウトプットでお会いしましょう！

第9章

人見知りな人ほど登壇したらいいと思う

9wick @9wick

9.1 登壇するって遠い世界のことだと思っていませんか？

「スキルアップするためにはまずアウトプットから始めましょう」とよく言われますよね。アウトプットすることで、より自分の理解が深まったり、他の人達から話が聞けるようになり、情報が集まり、さらにアウトプットが加速する良い循環が生まれます。

そう頭ではわかっていたとしても、アウトプットを始めるのはなかなか難しいと思います。特に、勉強会や展示会等のオフラインでのアウトプットはハードルが高そうに見えます。私は人見知りで、ブログなどの web メディアならかけますが、人前での登壇等、オフラインアウトプットが苦手でした。

勉強会に参加してみたものの、講義のように話を聞いて帰るということをしていました。ずっと聞く側です。そこで登壇している自分の姿がイメージできず、登壇する人は私とは全く違うスーパーマンではないかと思っていました。スーパーマンの皆さんは、その分野に関する第一人者で、間違ったことは言わない技術に精通している人達だと思っていました。そして私は人見知りなので、そんなスーパーマンに声をかけるのもためらっていました。目的は"新しい技術を知ること"だったので、その目的は達成できていましたが、本当にただ勉強しに行っているようで、あまり楽しくはありませんでした。

しかし、ふと一度登壇してみようと思いついたら、想像よりも簡単にアウトプットする側に回ることができました。他人よりも知識がなくても、技術力がなくても、「私はこういうことをしてこういう失敗をした」という話でもそれを一つの知見として認めて、連載マンガのように「次を楽しみにしています」と言われました。はじめて勉強会で知り合いができ、次回の勉強会に行くのが楽しみになりました。

私が人見知りだからこそ、登壇することで世界が大きく変わったと思います。そんな私がアウトプットするまでのお話をしたいと思います。

9.2 人見知りでもまずは参加してみた

最初に勉強会に行ってみようと思ったきっかけは、刺激を求めてでした。毎日仕事をして家に帰って寝る・・・ということが続けていたので、新しい技術を使うこともなく、過去の知識の売り切りをしている感覚がありました。このままだと知識が古くなり時代についていけないが、仕事中にはなかなか新しい知識を得ることがなく、最新の情報を追いかけるのも大変だなと思っていたところに、勉強会というものがあると知り、参加してみることにしました。話を聞くだけなら人見知りでもできそうです。IoT 絡みの仕事をしていることもあって、IoT キーワードで勉強会を検索してみました。Connpass という IT 系のイベントが多く開催されているプラットフォームもこのとき初めて知りました。

最初に申し込んだイベントにいくときは、かなり緊張しながら行きました。勉強会はどこかの会社のオフィスで開催されることが多いのですが、他社のオフィスに行くことはなかなかなかったので、地図を5回ぐらい見直しながら、ドキドキしながら入って行きました。入ってみると、セミナールームで、机と椅子が並んでいてホッとした記憶があります。そのときの勉強会は色んな人が5分で新技術の解説やそれを使ってみた！ という話をする LT(Lightning Talk) 形式のものでした。今まで会社に閉じこもっていた私としては、新技術の話はとても刺激的でした。

勉強会後は懇親会がついていて、発表者への質疑応答はその懇親会のときに行うようでした。懇親会は、人見知りとしては一番の難関です。人に話しかけるほどの度胸がなく、勉強会の LT で十分に知識を得られたと自分に言い訳をして、早々に切り上げて帰ってしまいました。

9.3 登壇者に質問するようにしてみた

その後もいくつか興味のある分野の勉強会に参加してみると、それぞれの勉強会で雰囲気が違って、しっかりした固い雰囲気のものもあれば、ざっくばらんなで大学サークルよりもゆるいものもありました。そして毎回だいたいついている懇親会では、登壇者に発表内容で質問に行こうかなと思うものの、人見知りを発揮し、レベルの低い質問をしたら申し訳ないなという気持ちもあり、質問に行けるのは稀でした。

何度か行っているうちに、勉強会の内容にも慣れてきて、刺激が少なくなってきました。懇親会まで楽しめたらもっといろいろな刺激があるのかな？ と思いながら、なかなか1歩踏み出せませんでした。

しかし、LT を聞くために出席しているとはいえ、ちょっと懇親会でひとりぼっちになっているのはさみしいな、と思って眺めていた時、ふと、登壇者の周りには懇親会でもずっと人の輪ができていることに気づきました。そうか、懇親会では登壇者に質問に行けばいいのかと気づき、途中で諦めないように自分ルールを決め、登壇者スタンプラリーをはじめました。ルールは簡単で、”懇親会時に登壇者全員に話しかける”だけです。一人ひとりの登壇者にそれぞれ1つ以上の質問を考えておき、スタンプラリーの名前のとおり、登壇者全員を回るのが目的です。人見知りの克服チャレンジも兼ねてやってみました。実際にやってみると、質問を嫌がる登壇者の人もおらず、質問を通じてより詳しく LT の中身を理解することができるようになりました。

9.4 登壇しようと決めた

登壇者に質問をしていると、思ったより登壇者ってスーパーマンじゃないぞ？ と思うようになってきました。日常生活でちょっと試したことをこんな事できました！ とみんなに共有してくれている人が多く、大切なのは技術力と言うよりもチャレンジ精神ではないか、と思うようになってきました。少しチャレンジをして、そのチャレンジが成功しても失敗してもそれで話をしてみる。それが勉強会なのではないかと思うようになりました。少しのチャレンジなら自分でできるのではないかと、思い始めました。

しかも、登壇したら自分から話しかけなくても、周りの人に話しかけてもらえる！ 人見知りだとしても、"自分から相手に向かっていくのが苦手なら、相手から来てもらえばいい"と思い、一度登壇してみようと思いました。私は話しかけるのが苦手で、話しかけられる分には問題がなかったのです。とりあえず自分の得意な分野で、LT 募集！ という勉強会を探し、いちど登壇してみることになりました。

登壇しようと決めたところで、まずはどの勉強会に登壇するか決めることにしました。夏休みの宿題は最終日までやらないタイプなので、まずは締め切りを決めるために申し込みました。案の定、申し込んでから1ヶ月ぐらいあったにもかかわらず、資料を作り始めたのは1週間前で、出来上がったのは前日です。申し込むときにだけちょっと勇気を出せば、あとはキャンセルするほうが恥ずかしいので、必死にやります。LT 応募は、web 上のフォームに入れるだけなので、人見知りでも問題なくやれました。

9.5 登壇してみた

初登壇の日はドキドキで、発表前に何十回、もしかしたら百回以上練習していました。人見知り対策でよくある、"観客をかぼちゃと思え"や"発表前の深呼吸"などを調べて実践していました。心臓はバクバクしているし、自分より前の人の LT は頭に全然入ってこなかったです。ずっと自分の資料を見て頭の中で練習しました。

そして回ってきた自分の番でも、声も上ずっていましたし、カミカミでした。5分と言われていながら結構オーバーした気がします。どうにか LT を終わらせたら、ほっとして、その後の人の LT はゆっくり聞くことができました。

その後の懇親会では別の意味でドキドキしていました。どんな人が話しかけに来るかな、もしだれも話しかけに来なかったらどうしよう……。そう思っていたのですが、懇親会が始まると本当にたくさんの人がいろいろ聞きに来てくれました。たくさん話しができ、いろいろアドバイスもいただき、自分の知らなかったことまで教えてくれたり、逆にこちらの経験談を語ったり、それまでの懇親会とは全然違うものになりました。

話しかけられる分には人見知りは発揮せず、うまく説明や話ができたとします。特に、自分の得意分野を発表しているわけですから、内容はきちんと理解していますし、わからないところはわからないで問題ありませんでした。発表者 vs 聴講者ではなく、どちらも技術が大好きな人としての話がしたいだけであって、不快になるだけのようなツッコミを入れる人もいませんでした。

9.6 登壇したその後

登壇した後、おなじ勉強会に翌月行ってみたのですが、発表していなくても話しかけてもらえたり、そもそも開催前の待ち時間で話ができたり等、いままでアウェイ感を感じながら行っていた勉強会が、急にアットホームに感じるようになりました。アットホームに感じるようになったからか、登壇者に質問に行くのもスムーズになりましたし、本当に登壇してよかったと思います。懇親会が楽しくなると、勉強しに行っているというよりは、もはや遊びに行っている感覚で、下手したら友達との飲み会に行っている感覚で、かつ、いろいろな新技術の話を聞けるという一石二鳥な勉強会になりました。知り合いが増えた結果、人見知りも発揮しにくくなりました。

その勉強会を通じて、別の勉強会で同じ話をしてもらえないか等、登壇のお誘い等もいただくようになり、自分のレベルでも登壇していいと自信も付きました。なんだかんだそれ以降月2回ペースで登壇しています。数を重ねれば重ねるほど度胸もついていき、準備の段取りも良くなり、アウトプットの質も高くなってきていると思います。そしてそれに連動するように、いろいろな人の色々なアイデアに触れたり、面白いライブラリを知ることができたりと等、インプットの質と量も増えて来ています。

9.7 まとめ：せっかく学ぶなら楽しもうよ

勉強会やセミナーに行くのはなぜでしょうか。勉強したいからでしょうか。新しい知識を得たいからでしょうか。受け身の部分だけでも十分に勉強になりますし、新しい知識を得ることもできます。しかし、アウトプット側に回ればより多くの知識を得ることができますし、何よりも勉強会が楽しくなります。新しい知識を得る楽しさに加えて、部活やサークルのような、コミュニティとしての楽しさが出てきます。人見知りでなかなか話しかける勇気がない、懇親会で孤立してしまうという人は、一度登壇してみたらいいと思います。

一度登壇することで、自分から話しかけるという人見知り最大の難関を避けつつ、様々な知識を得ることができるようになります。苦手な部分を克服するのではなく、別方面から攻めるという意味でも、人見知りの人には登壇をおすすめします。

第 10 章

特徴や目標がない方に送るアウトプットの参考方法

ざき@zucky_zakizaki

10.1 はじめに

昨今、SES・Sler や Web 系企業へ転職され、

- アウトプットしだした
- 環境よくなった
- 人生が変わった

のような声をよく聞きます。それはとても喜ばしいことです！ そういった方々の普段の様子を Twitter やインタビューや、Podcast をお聴きすると、

- 「ストイックだなあ。」
 - 「自分とは別世界の人間だな。」
 - 「自分はあそこまで熱量を持って行動できない。」
- 「トレンドな開発してるなあ。」
 - 「自分は環境違うから同じことはできない。」
- 「アウトプットする前から何かもってるなあ。」
 - 「自分は何も特徴や目標ないなあ。」

と思ったことはありませんか？ 私も特徴や目標がありませんが、とある方々に背中を押されたことをきっかけに「Qiita、ブログ、登壇」というようにアウトプットの幅を広めていき、心境や環境が現在進行形で良い方向へ進み続けています。

本章では、私が背中を押され、アウトプットを通して変化していった話を書きます。

- 背中を押されることで、どのような気持ちや変化があるか
- アウトプットを通して得た良さや辛さ

と、同じく特徴や目標がないと感じているあなたを、アウトプットするという気持ちになれるよう背中を押せばと思います。もしよろしければ、お付き合いください！

10.2 1. アウトプット前の自分

10.2.1 特徴や目標がない私

私には特徴や目標がありませんでした。

高校は偏差値が低めの普通科の学校へ入学しました。勉強は卒業できればいいという感覚だったため、テストでは常に赤点ギリギリのラインでした。趣味や特技もなく、しいていえばアニメやゲームが人並みに好きだったくらいです。

パソコンが好きという理由から、地元から一番近い、プログラミングを学べる2年製の専門学校を入学しました。そこでは「C言語、Java」を学びました。アニメを観たりゲームをプレイ（消費）するだけで作ることをしなかった私が、プログラミングを通してはじめて作る楽しさを覚えました。専門学校卒業後、東京へ上京するとともに、「とりあえずプログラミングの仕事がしたい!」というほんわかった期待から、SES事業をメインとする会社へ就職しました。当時20歳（2010年頃）でした。

10.2.2 プログラミングできなかった20代前半

新卒入社した会社では、社員全員がSE（システムエンジニア）を目指すという目標を掲げていました。当時の私はSEを目指す理由だけでなく、PGとSEの違いさえ理解していませんでしたが、今だったら理由が理解できます。なぜSEを目指すべきか、それは単純でした。客先常駐する際の金額がPG<SEだからです。SEに求められる仕事、それは客先で自分の部下やBP（協力社員）と呼ばれる別会社の社員さんのリソース管理。また、エンドユーザーと話して要件をつめることでした。要件自体は毎回異なりますが、要件を聞いてリソースを管理するルーチンワークをひたすら繰り返していました。プログラミングも行えますが、プログラミングできる時間は1日約30分にも満たしません。

気がつけば、ろくにプログラミングをしないうち、私は社会人6年目（当時25歳）となっていました。上流工程の知識と一定の社会人知識は身についたものの、プログラミングに関する力は新人の頃からほぼ変わりません。大学に進学した同級生も社会人デビューし、

- ・「このままでいいのか。自分がやりたいことはなんだっけ？」

プログラミングをしてエンジニアとして成長したいというやりたいことの理想と成長せずただ年齢を重ねていく現実、ぽっかり穴が空いたような気持ちで日々過ごしていました。

10.3 2. コミュニティとの出会い

10.3.1 「JXUG」との出会い

相変わらずルーチンワークを続けて成長がない私に、とある技術調査の依頼がありました。「Xamarin」と呼ばれる「C#」を用いてAndroidやiOSといったクロスプラットフォームで動作するアプリケーションの開発可能なフレームワークがあります。「C#」で作成されたWindowsアプリをAndroid/iOSに移植するにあたって、どのぐらいの工数を要するか、という調査内容でした。

普段のルーチンワークから外れて新しいことができるというワクワク感もありましたが、どのように調査すれば良いのかという不安の思いの方が強い状態でした。

Google 先生に頼るしかないと思い、「Xamarin 初心者」「Xamarin 勉強方法」などのキーワードを打ち込み、Xamarin を理解する方法を探しました。すると、connpass(<https://connpass.com/dashboard/>) という IT 系の勉強会を検索するサイトが見つかりました。Xamarin で検索すると、以下の勉強会が目に見え飛び込んできました。

- C #活用そのまま大丈夫? Xamarin で始めるモバイルアプリ開発とクラウド連携 (ハンズオン)
 - グループ: JXUG(Japan Xamarin User Group)
 - URL : <https://jxug.connpass.com/event/46454/>

「これだ...! 自分が探していたものは!」

平日開催だったのですが、目当てのものが見つかったという興奮から、上司との日程調整もせず、connpass への登録→勉強会への参加を申し込みました。

また、これが初の勉強会デビューでした。

勉強会は日本マイクロソフト社にて、執り行われました。私はモバイル開発未経験者なのですが、そのようなターゲットに対しても Xamarin がどういうものであるか、どのような勉強方法を実施すれば良いか、丁寧に作られた資料とサポートのもと、教えていただけることができました。

しかも資料も持ち帰り OK で、よければぜひ社内にも公開してくださいとのこと。宣伝という意味も含まれていると思いますが、当時の私は疑問を抱きました。

「見返りがあるわけでもないのに、なぜ無償で他人に教えるようなことができるんだろう?」

資料は 30 ページ超。かつ、ハンズオンは 1 日ばかりで行われました。しかも無料。

ふと、以前からこういった感覚があったことを思い出しました。DOBON.NET(<https://dobon.net/>) のことです。DOBON.NET は、主に WindowsForm に関する知見がたくさん詰まっているサイトです。新卒からこの時に至るまで、プログラミング経験の私を支え続けてくれました。DOBON.NET だけでなく、他のブログや Qiita 記事も同様です。そんな顔も知らない、話をしたこともないエンジニアの皆さんに助けられてきたのだなということを実感しました。

「お世話になった分、自分も何かを返していきたい。」

そのような思いから、しだいにブログ記事を書いてみたい、登壇したいというアウトプットする気持ちが強くなってきました。

10.4 3. アウトプットを始める

10.4.1 退職→転職の決意

アウトプットを始めようと、意気揚々とはてなブログや Qiita のアカウントを作成しました。しかし、記事を書くことはできませんでした。

- 平日の業務内で発生するルーチンワークとそれを改善する工数がない環境
 - ルーチンワークがあるがために新しいスキルを習得する機会が失われるという事実
- 土日は自社に対する報告書を書くというタスクがある

といった、自分にとって成長する機会が少なく、費やす時間の多いタスクが目前にあり、アウトプットしたいというやる気が徐々に失われていきました。私自体、意思が弱いということもありますが、このことをきっかけに、

「アウトプットを始めたい。また、アウトプットするためのインプットを得る環境にいきたい。」

そんな気持ちから、新卒入社してから約7年勤めた会社を辞めることを決意し、転職活動に踏み切りました。社内勉強会や connpass を通じた社外勉強会、Qiita Organization で会社としてアウトプットすることに取り組んでいる会社を見つけました。

それが私の現職、株式会社 Rosso(<http://www.rosso-tokyo.co.jp/>) になります。

転職後すぐ、ASP.NET MVC を用いる Web 開発案件に参画することが叶いました。Windows アプリや上流工程ばかり行っていた私にとって、実に学生以来に行った本格的な Web 開発は、新しいことを学ぶ忙しさもありますが、新しいことを学ぶ喜びや楽しさを感じられることが多く、非常に良い環境でした。

10.4.2 はじめてのアウトプット

季節は2017年12月。エンジニア界隈ではアドベントカレンダーと呼ばれる12月1日～12月25日まで特定のテーマで記事を投稿して繋ぐ、という企画で賑わっていました。

転職先でも、アドベントカレンダーを実施する雰囲気でした。私もその雰囲気ワクワクしておりましたが、参加する勇気が無く、一歩踏み出せずにいました。そんな中、同じ中途入社で精力的にアウトプットされている方からお誘いを受けました。

- 「いっしょにアドベントカレンダーやりませんか？」
- 「はじめてなんて、全然問題ないですよ！」
- 「ざきさんが一番書きたいと思っていることを書いてみてください！」

その言葉が私の背中を押してくれて、「記事を書いてやるぞ！」というやる気がみなぎってきました！

私は前から書いてみたい記事のテーマが2つありました。1つはSQLServernについて情報源が少なく、検証しながらたどり着いたノウハウ記事。2つめは、アウトプットするという気持ちのきっかけをくれた「JXUG」に対する何らかの記事です。

そして、少しアドベントカレンダーの予約日から遅れたものの、以下の記事（はじめてのアウトプット）を行うことができました！

1. SQLServer で実行されたSQLやストアドをキャプチャする方法
(https://qiita.com/zaki_zaki/items/799928cf0b225b10b4d4)
2. Android、iOS アプリの勉強に手を出せずにいる方へ
(https://qiita.com/zaki_zaki/items/7fcd0ffef29e751e6e8)

ここから、わたしのアウトプットは徐々に加速していくことになります。

10.5 4. 加速するアウトプットと葛藤

10.5.1 アウトプットによる成長とモチベーションアップ

アウトプットデビューを果たした私は、モチベーションが高まっていました。理由は 2 つあります。

1. アウトプットが成長につながった

「不特定多数の方に自分の記事が見られる。間違ったことは伝えないようにしないと。」

といった意識から、アウトプットする内容に関して深掘り（公式ドキュメントを読み直す、似た情報を書いた記事を読み直す）を行いました。その深掘りによって、私に不足していた知識を深く、確かなものにすることができました。

「アウトプットすることで、さらにインプットが行われる」

この成長過程に気づいた私は、今までアウトプットしてこなかった悔しさとアウトプットする楽しさに気づきました。

2. フィードバックと誰かに貢献できたということ

クロスプラットフォーム開発について書いた 2 つめの記事に関しては、見てくださった方から「参考になった」「自分も Xamarin をやってみたい」などのフィードバックをいただきました。

「誰かのためになった。お世話になった分、もっと他のエンジニアやコミュニティに貢献していきたい。」

他のエンジニアのためになったという嬉しさとこれからも他のエンジニアのためになる情報を伝えていきたいという気持ちを持つことができました。

10.5.2 初登壇

記事を書いたことによりアウトプットのハードルが下がり、モチベーションが高まり、次に登壇や LT をしたいという気持ちが強くなってきました。

一般的には、登壇は社外勉強会でというイメージが強いです。ただ、わたしが社外勉強会で登壇するには、まだ早いと感じていました。カンファレンスや日頃行われる勉強会で発表されている内容は、とてもテクニカルな内容が多いですし、わたしはテクニカルなことを話せません。

Rosso では、参加者が社員 Only という社内勉強会の場がありました。アウトプットに興味を示していた私に対して、運営メンバーの方が登壇のお誘いの声をかけてくださいました。そして、はじめての登壇を行うことができました。

- クロスプラットフォーム開発環境のすゝめ
(https://speakerdeck.com/zucky_zakizaki/kurosupuratutohuomukai-fa-huan-jing-falsesu-me)

発表内容は Qiita 記事に投稿した内容を要約&補強したものでした。今振り返ると、内容やスライドともに改善の余地があり、精進が足りない反省ポイントしかありません。ただ、登壇直後

の私はワクワク感が止まりませんでした。

- 「自分の発信したいことが伝えられた！（リアクションがあった）」
- 「自分が好きなことを話すのは楽しい！」

登壇することで自分の思いや情熱を形にして話す難しさと楽しさを知り、もっと登壇したいという気持ちになりました。初登壇のタイミングをきっかけに、社内勉強会の運営にも参加することになりました。

10.5.3 背中を押されて社外登壇、アウトプットが加速した

社内勉強会での登壇は果たせたものの、社外勉強会への登壇はまだ踏み切れない状態でした。やはり、普段顔も合わせたことがない方に向けて話すというのは緊張しますし、批判されたらどうしようという思いから参加申し込み出来ずにいました。

そんな私に社外登壇するきっかけをくれた方がいました。

エンジニアの登壇を応援する会 (<https://portal.engineers-lt.info/>) の主催、ariaki(<https://twitter.com/ariaki4dev>) さんです。

とある Qiita コメント欄でのやりとり (<https://qiita.com/ariaki/items/bb83c0635b1bbec66452>) をきっかけに、ariaki さんが Rosso へ来てくださることになり、そこではじめて交流しました。

初対面ながら、社外勉強会に登壇することを相談してみると、

- 「登壇しちゃいましょう！ なんなら、私が参加ボタン押ししましょうか？」

といった勢いで登壇することを激推しされました。（さすがに参加ボタンを押させませんでした...）でも、この背中を押す行為があったことで、私は社外登壇することを決意できました。

勢いあまって、登壇申し込みした勉強会では話すべき内容がまとまっていないかつ、同じ登壇者の方の話されるレベルが高いと感じ、尻込みしてキャンセルしてしまいました。

しかし、業務内でうまく言語化したいことが見つかり、LT したいという気持ちが湧き上がって来ました。そして、社外のもくもく会で LT することができました。

- OpenLayers で始める地図の操作 (https://speakerdeck.com/zucky_zakizaki/openlayersdeshi-merudi-tu-falsecao-zuo)

OpenLayers という地図系ライブラリについての発表だったのですが、色々なフィードバックをいただきました。

- 「地図系ってこんな簡単に描画できるんですね。」
- 「メルカトル図法、はじめて知った！」
- 「Leaflet という (他の地図系) ライブラリもあるよ！」

登壇したことで自分だけしか知らなかった知見を他の方に共有することができましたし、フィードバック (新たなインプット) を得ることもできました。私の登壇する意欲はさらに高まっていき、builderscon tokyo 2018(<https://builderscon.io/tokyo/2018>) というカンファレンスの LT に参加することもできました。

その影響から、市場価値を知りたいと思い、アウトプットする頃から始めていた Forkwell や転職ドラフトといったサービスでの転職活動でも、声をかけていただくことが多くなりました。

10.5.4 「エンジニアの登壇を応援する会」との出会いとアウトプットに関する悩み

もっとアウトプットを効率化・加速したいな、そんな時に出会ったのが「エンジニアの登壇を応援する会」でした。

登壇や執筆の技術を学ぶ勉強会を開催していました。スライドの作り方からブログや技術書についてのモチベーションの保ち方、アウトプットし始めた私にとって多くの学びがありました。

- 「もっとアウトプットしたい」
- 「もっと成長したい」

そんな気持ちから、「エンジニアの登壇を応援する会」の Slack ワークスペースに参加しました。とあることをきっかけに運営にも参加させていただくことになりました。

「エンジニアの登壇を応援する会」に所属するメンバーはアウトプットに精力的で、悩んでいる方がいたら誰かしら支えてくれます。非常に良いコミュニティと個人的に思っています。

ただ、参加メンバーや運営の方の登壇やブログ記事の内容から、(トーク、図解、テーマに対しての深掘り度合いなどを自分と比べて) レベルが高いと感じました。レベルの高い方々と肩を並べてアウトプットや運営に参加して、

- 「自分は居る意味があるのだろうか？」
- 「自分がアウトプットしても、レベルの高い人たちには追いつけない。」

と思いはじめました。加速していたアウトプットが徐々に速度を落としていきました。

10.6 5. 葛藤の解決、アウトプットで見つけたこと

10.6.1 行動して成長した今の自分を認めてあげよう

このままだと、近い将来、本当にアウトプットを辞めてしまうと思った私は、KANE さん (<https://twitter.com/higuyume>) から「セイチョウ・ジャーニー」を購入させていただきました。

「セイチョウ・ジャーニー」(<https://booth.pm/ja/items/1038923>) は、成長につながるヒントやノウハウが書かれているという評判を技術書典 5(<https://techbookfest.org/event/tbf05>) という、エンジニアが執筆した技術同人誌を販売するイベントにて、耳にしていました。

購入後、通勤時間を使って読み始めました。内容は評判通りでした。どう学習を進めれば効率的かつ自身が充実できるか、自分のこだわり等を深掘りする方法、勉強会に参加するメリット、対話する際のお互いのコンテキストによって言葉の解釈が異なる、行動のハードルを低くする、といった成長や自身を充実した気持ちにさせてくれるための色々な気づきをくれました。

なかでも、ゆのんさん (https://twitter.com/yunon_phys) のパート「行動のハードルを低くするジャーニー」が今の私に響きました。そのパートには、このようなことが書かれていました。

- * 行動そのものを目標とする
- * 無理に目標を立てる必要はない、行動して変化を起こしてみよう
- * 行動したあとは振り返りをすべきだけど反省だけでなく肯定してみる

行動したあとは振り返りをすべきだけど反省だけでなく肯定してみるという言葉が響きま

した。

登壇や LT、ブログといったアウトプットしてる。その活動が実ってスカウトまでいただけた。過去の自分と比べたら全然状況変わってる！

すごい方々もみんなコツコツと積み重ねてきている。自分も 1 年積み重ねて今がある。これからみんなもコツコツ積み重ねてくだろうけど、自分も積み重ねていけば...

と、行動の振り返りを行い、過去と未来の私を比較して成長を確認、他の方々が活躍されているのはその成長をコツコツ重ねてきたからと解釈し、やる気がみなぎってきました。

10.6.2 アウトプットを通じて見つけたやりたいこと

アウトプットしなかった頃の私には特徴や目標がありませんでしたが、色々な方に背中を押していただいたおかげでアウトプットが継続でき、以下のような特徴や目的ができました。

特徴は「週一ブログ」

私は、週一でブログ記事を書いています。

記事内容はさまざまですが、インプットとアウトプットのサイクルを回せることを他の人や自分自身に証明できていると感じ、以前より自信が持っていると実感できています。

また、「Ruby / Vue.js / Golang」関係の記事を書いていることで、自分が何の言語を勉強しているかを外の世界に発信することができています。

目標は「恩送り」

以前の私と同じ状況にいる方を支えていきたいと思いました。誰かから受けた恩を他の人へ送ること、最近では、恩送り (<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%81%A9%E9%80%81%E3%82%8A>) と呼ぶそうですが、まさにそれを実践していきたいと思っています。

結論「特徴や目標がないと感じているあなたもアウトプットできる！」

現在私がアウトプットしているものは、アウトプット活動を始めてからインプットしたものがほとんどです。

以前の私のように特徴や目標がないと感じているあなたでもアウトプットすることはできます！

もし、今アウトプットしたいという気持ちになっていましたら、その気持ちのまま、技術・趣味なんでも OK ですのでブログや Qiita で 1 記事書き上げてみましょう！

それがあなたの最初のアウトプットになります。

10.7 まとめ

お疲れ様でした。また読んでいただき本当にありがとうございます。最後に少しだけまとめを書かせていただきますので、もう少しお付き合いください。

10.7.1 アウトプットを始める&継続するためのノウハウ

私がアウトプットをしてきて学んだノウハウになります。

アウトプットした自分を褒めよう！

アウトプットすると「〇〇ができなかった」のような悪い点に目が行きがちになってしまうと思いますが、まずはアウトプットした自分を褒めましょう！

社会人になると、人から褒められる(認められる)こと機会が少なくなりますよね。せっかくがんばってアウトプットしたのに気持ちが落ち込んでしまうのはもったいないです！

そのため、アウトプットが終わったら、自分を褒める意味で飲みに行く、ゲームをする、映画を見るといった好きなことをしてみましょう！

背中を押しあえる仲間を見つけよう！

過去の自分の心境を見ていると、アウトプットしたいという思いは持っているんです。でも、その一歩踏み出せない状況が多いんですよね。

- 「自分なんかが発表してもいいのだろうか？」
- 「批判されるのは怖い。」

といった不安が渦巻いているためです。こんなことを書いている私も、登壇する際は毎回緊張していて、同じ不安が頭をよぎっています。それを解決するには、以下の方法を実践してみてください。

- はじめてのアウトプットの場合
 - － エンジニア仲間に相談して背中を押してもらう
 - * 「登壇してみよう！」
 - * 「執筆してみよう！」
- 2回目以降のアウトプットの場合
 - － 一歩踏み越えた先にワクワクするもの(新たなインプットなど)が待っていることを思い出す
 - － 前回アウトプットした時の自分から成長していることを信じる

アウトプットしたいという気持ちを持っているなら、上記で一歩を踏み越えられるはずです。もし、背中を押してくれる方が周りにいらない時は、勉強会(エンジニアの登壇を応援する会が主催する勉強会に限らず)に参加し、同じアウトプット仲間を探しましょう。あなたと同じく、アウトプットしたいという気持ちを持っていたら、背中を押しあえる仲間になれるはずです。

フィードバックを大切にしよう！

正直、アウトプットしたことに対して反応がないのはモチベーションが下がります。私がアウトプットしている時、一番励みになったのは、記事や登壇内容に対してのフィードバックです。

- 何が良かったか？
- 何が悪かったか？

- 何か気づきを与えられたか？

こういったフィードバック（新たなインプット）をいただくことで、また新しいインプットやアウトプットに励もうという気持ちになります。もし誰かのアウトプットに対してなんらかの気づきを得られましたら、フィードバックをしてあげてください。それが、アウトプットし始めた方の背中を押す行動につながります。

フィードバックの方法は以下があります。数秒～1 分未満で終わるものもありますので、ぜひ実施してみてください。

- 数秒～1 分未満
 - Twitter や Facebook でリンクをシェア、感想を一言添える
 - アウトプット当事者が投稿した際のツイートやメッセージを一言添えてリツイートやシェアする
 - 登壇資料や記事をはてなブックマークに登録、感想を一言添えて SNS でシェアする
- 1 分以上
 - 感想記事を書く
 - * 自分が感じた気づきや感想を述べる
 - * アウトプット当事者の登壇資料や記事のリンクを貼る
 - * 投稿時、SNS にシェアする

10.8 さいごに

背中を押してくださった方・組織・本に改めて感謝します。ありがとうございました。

- 「アウトプットしたいけどまだ不安。」
- 「最初のアウトプットしたいけど適切な勉強会が見つからない。」
- 「ブログをどう書けばいいの？」

もし、このような不安がありましたら、エンジニアの登壇を応援する会の Slack ワークスペース (<http://bit.ly/elt-slack>) に入ってぜひ相談ください。できる限りサポートします！

あなたがアウトプットの第一歩を踏み出せることを心から待ち望んでいます！

第 11 章

インプットを呼びこむ世界一単純なアウトプット

@Udomomo

11.1 まえがき：インプットの方が好きなあなたへ

アウトプットは大切だよなあ、でも苦手だしもう少し勉強してから... というあなた。このコラムは、そんなあなたと同じインプット大好きな人間が書いています。

自分を大勢の人の前にさらすというのは、リアルでもネットでもとても勇気の必要なことですよ。私は今でも怖いです。コミュニケーションがそこまで得意ではないので、今でも人と話すときは、ああ怒らせないかな、会話続かなという不安がよぎります。

ならばどうしてアウトプットしているのかといえば、「それが結果的により良いインプットにつながる」と考えているからです。そして、ここでいうアウトプットとは、ブログやLT だけではなく、もっと手軽で簡単なものも含んでいます。このコラムでは、アウトプットに自信がない人が、より多くのインプットを得るためにどうやって外に出ていけばいいか、その最初の一步について紹介します。

11.2 初心者を抜け出した気になれない...

私は学生時代はド文系で、就職した当時はエンジニアではない別の職種でした。社内で部署移動してエンジニアになったときは 26 歳になっていました。人よりスタートが遅れた分、人一倍勉強しなければと思い、普段からいろいろな技術書を読んだり、自分で Google 検索をしまくったりと奮闘しました。

エンジニア 2 年目になると、それなりに仕事は回せるようになってきましたが、ここで気になったのが「自分に成長実感がないこと」でした。確かにちゃんとタスクはこなせるのですが、自分の知識はまだまだ表面をなでたくらいではないのか？ という不安が重くのしかかってきたのです。

インプット指向の私は本を探して勉強しようとしたのですが、たいいていの本は入門者向けのわかりやすい本か、とても難しい本であることが多く、その橋渡しになるようなものがなかなか見つかりませんでした。会社としても、人数が少ないので基本的には自力で勉強してもらうという方針だったため、新しい知見について聞ける人が周りにほとんどいませんでした。

11.3 アンテナを広げるために表に出る

そこで考えたのが、自分の情報源を増やすためにアンテナを広げることです。自分一人の力だけで強くなったエンジニアはおそらくいません。もっと自分のアンテナを広げられれば、同じように悩んでいる人から役立つ学びを得られるのでは？ と思いました。

とはいえ、どうやってアンテナを広げればいいかわかりません。悩んだ結果

- そもそも自分にぴったりの情報源なんて予測できるものではない
- まずは質より量だ！ 他の人との接点を増やそう

という考えに達しました。いうなればインプットのためにアウトプットをすることになったわけです。

11.4 世界一単純なアウトプット

アウトプットといっても、いきなり人前で発表したりブログの記事を書いたりする必要はありません。人と接するのが苦手で、SNS にもろくに投稿してこなかった私にとって、それは死刑と同じくらい無茶なことでした。

そこで私の場合、自分にとってほとんど負担のかからない方法から少しずつ始めることにしました。

11.4.1 まずはフォローするものを増やす

最初はとにかく接点を増やすことをゴールとし、いろいろなものをフォローすることに徹しました。

- エンジニアの Twitter を見つけたらとりあえずフォローする
- Slack コミュニティを見つけたらとりあえず入る
- connpass や DoorKeeper など面白そうなイベントをやっているグループをフォローする
- そのイベントに行ってみる
- イベント後は参加者の Twitter を全員分フォローする

などをひたすら行いました。私の Twitter のフォロー数 (フォロワー数ではない) はもともと 10~20 程度しかありませんでしたが、この時点で 300 くらいにまで増えました。

えっ、それはアウトプットなの？ と思うかもしれませんが、仕事でもないのに他のエンジニアがいる場所に自分を晒しに行っているわけですから、立派なアウトプットです。フォロー数を増やすことで自分のところにトレンドの情報が回ってきやすくなるうえ、自分と異なる技術を持ち異なる環境にいる人から大きな刺激を受けることができます。自分の会社における「エンジニアとはこういう仕事をする人」という考え方が絶対的なものではない、ということがわかるのです。

なお、入って見たら面白くなかった、ということもこの段階では多くあると思いますが、そういうところからは後でフェードアウトすれば OK です。いろいろな情報源を作ること、自分が何に興味や課題感を持っているのかがわかってくるはずですよ。

11.4.2 Slack コミュニティで何か投稿してみる

エンジニア界隈の空気感に慣れてきたら、次は自分からも何か発信してみましょう。とはいえ、いきなりインターネットに技術的なことを発信するのはまだハードルが高いという方もいるかもしれません。

そこでおすすめなのが、Slack コミュニティに投稿することです。多様なエンジニアが集まっているもののクローズドな空間なので、カジュアルな内容や素朴な質問を投稿しやすく、返事も返ってきやすい傾向があります。特に、何か特定の技術とは関係のないカジュアルな Slack コミュニティであれば、さらに投稿のハードルは下がります。

個人的におすすめの Slack コミュニティは、この本の執筆母体でもある「エンジニアの登壇を応援する会」です。その名の通り、登壇を含めたアウトプットをしたい人たちが集まっています。技術相談から飯テロ画像まで何でも気軽に投稿できますので、興味のある方は Google 検索して公式サイトから加入してください。

11.4.3 Twitter でつぶやいてみる

投稿に慣れてきたら、Twitter でもつぶやいてみましょう。日常的なことでも良いですが、技術に関する投稿の方がエンジニアから注目されやすいです。といっても、大層なことである必要はなく、仕事でちょっと調べ物をしてわかった知見や便利なコマンド、技術に関連する愚痴でも良いです。

重要なのは、少しずつの投稿でもいいのであまり日にちを空けすぎないことです。頻繁に投稿する方が、他の人のタイムラインに表示されてフォローされやすくなります。すると、そのフォローをしてきた人をこちらからフォローすることで、さらに情報源を増やせます。

11.4.4 質問サイトで質問してみる

質問サイトというのは、まさに技術的なインプット (回答) を得るためにアウトプット (質問) をする場です。良い質問をすれば、単に自分の行き詰まりが素早く解決するだけでなく、参考になる記事や、その技術についての関連情報なども教えてもらえることがあります。

とはいえ、オンラインで質問する場合、回答者はこちらの詳しい状況を知りようがないため、雑な質問では答えてくれません。そのため、どこで行き詰まっているか、何を試したのか、使っている技術やそのバージョンは何かなどを正確に伝える必要があります。少し難しいかもしれませんが、これができるようになれば、他の場でコミュニケーションするのにも大いに役立ちます。

質問サイトはいくつかありますが、個人的には teratail をおすすめします。単に回答者が多いだけでなく、「正確な質問をする」ことが非常に重視されているためです。質問に雑なところがあると、何の情報を追加すべきか指摘が来るので、技術についてのアウトプットをするうえでとても良い練習になります。

11.4.5 イベントの懇親会に出てみる

参加したイベントが面白かったのであれば、ぜひ懇親会にも参加する方が良いです。インターネットに載らないような、個人の詳しい経験談やそれに基づく考え方などを聞けることがあります。

ます。

私自身、もともとコミュニケーションに自信がなく、懇親会という場が苦手でしたが、最初のうちは「誰か一人と話せば帰って良い」というマイルールを作って自分を慣らしていきました。他にも、輪になって盛り上がっている人たちの隣にさり気なく立ち、周りの人とリアクションを徐々に合わせることで、自然と話の輪に入り込むといった方法もあります。必ずしも自分が話の主役になる必要はありません。重要なのは他の人と接しに行くことです。

11.4.6 アンテナを増やすことでインプットが増える

このようなことを習慣づけると、入ってくる情報がだいぶ変わってきます。知らないサイトの良い記事が Slack でシェアされたり、懇親会で出会った人が新しいフレームワークについて熱く語ってきたり、Twitter でよくわからないテーマについてエンジニア同士が議論しているのを目にしたりするようになると思います。インプット好きなあなたなら「なんだそれは...?」と思って調べ出すでしょう。そうしてあなたの知識は、未知の領域へと広がっていくのです。

11.5 実際に得られたインプット

そうは言っても、そんなにインプットが変わるものなの? と思うかもしれません。そこで、私がアウトプットを始めてから実際にどんなインプットを得られたのかを少し書いていきたいと思います。

11.5.1 自分が知っている技術分野の深め方

最初に書いた通り、もともと私が持っていた課題意識は、初心者から中級者にステップアップする方法がわからないというものでした。

そこで、自分の知っている知見をもとにブログ記事を書き、それをシェアするようにしてみたところ、不正確な内容に対して指摘が入ったり、同じところを勉強した経験のある方から補足を教えていただいたりすることが増えました。特に、Java8 のラムダ式についてまとめた記事をシェアしたときは、詳しい方からおすすめの本として「Effective Java」と「Java SE 8 実践プログラミング」を紹介していただきました。Java の本は数がとても多く、どれが今の自分に合っている本か一人ではわからなかったため、とても助かりました。

11.5.2 自分が知らない技術分野の動向

私は普段サーバサイドを担当しているため、フロントエンドはエンジニアになりたての頃に少ししかじた程度の知識しかありませんでした。しかし、私が入っている Slack コミュニティにフロントエンドをバリバリ書いている方が何人かおり、その方たちがシェアした記事で Storybook for Vue や React Hooks などの存在を知りました。フロントエンドの世界でのお作法は、知らない間に大きく変わっていたのです。

さらに、技術書典 5 で「WEB フロントエンドの歴史本」という薄い本が発売されることを知

り、さっそく購入してこれまでの技術革新の歩みをキャッチアップできました。

広く浅くでも良いので他分野の知識を持っておくと、会社の先輩エンジニアとの話についていきやすくなり、また自分が担当していないコンポーネントのコードリーディングにも役立ちます。自分一人で勉強しているだけでは、そもそもタスクとしての優先順位が低くなり、知ろうともしなかったと思います。

11.5.3 副業

自分でも意外ですが、副業を始めることにもなりました。そのきっかけとなったのが、会社の元先輩と飲んでいたときに「うちの会社でエンジニアが足りてないんだけど、副業とか興味ある？」と声をかけられたことです。

以前から副業には興味があったのですが、ずっと探し方がわからずにいました。イベントで出会った、副業をしているエンジニア 10 人ほどに「どうやって副業を見つけたんですか？」と聞いたことがあるのですが、ほぼ必ず「友達に紹介された」「知り合いから頼まれた」という答えが返ってきて、(そんな知り合いはいないぞ...) と途方に暮れた覚えがあります。

しかし実際のところ、副業の話が舞い込んだのは、別にキャリア相談でもなんでもない、単にお世話になった先輩に久しぶりに会おう！ というだけのつもりで行った場でした。もちろん、何も起こらずただ飲んで終わりの飲み会もたくさんありますが、人というのは気まぐれなもので、いつ何の情報を転がしてくるかわかりません。人から良い情報を得ようと思うのなら、まずは人と接する回数を多くするのが一番の近道なんだと気づきました。人脈に自信がなくても、まずは会社の先輩や同僚・学生時代の友達など、今まで接点があった人との関係を絶やさないようにするのがよいかもしれません。

11.6 おわりに: 外に出て情報を取りに行こう

インプット志向であるからこそ、情報を取りに行くためのアウトプットが必要です。そしてそれは、大層なことである必要はありません。

少しずつ自分の行動を変え、アウトプットへの抵抗感を下げていくことで、より良いインプットを得られる情報源が広がっていきます。そしてそれをもとに次のアウトプットをすることで、学びの循環が回るようになっていくはずですよ。まずはちょっとしたことを簡単なやり方でアウトプットしてみましょう。

第 12 章

自己検閲の外し方 仕事にもプライベートにもアウトプットにも通じる、幸せになる方法

脱脂綿@dassimen

12.1 アウトプットしたいですか？

はじめまして！ 私は「脱脂綿」という名前で活動している、社会人 4 年目エンジニアです。

突然ですが、あなたはアウトプットに壁を感じていますか？

アウトプットには幾つかの壁があります。中でもこの記事ではアウトプット「したいけどできない」壁について取り上げています。

- 誰かが同じような事は書いているから...
- 内容の裏付けが十分ではないから...
- 誰も読みたくないだろうから...

このように感じて、自分で自分のアイデアを潰してしまう心の動きを、私は「検閲」と呼んでいます。

そしてこの「検閲」は、訓練によって「外す」ことができます。

私に検閲の存在を教えてくれたのは、即興演劇（インプロ）を専門に演じられている舞台役者の方です。

その方は私に、このように語ってくれました。

インプロバイザー（即興役者）はよく頭が良いねとか、舞台上でよくそんなアイデア思いつくねとか言われることがある。しかし、インプロバイザーと一般の人で、同じ時間に浮かぶアイデアの総量は変わらない。一般の人は、自分のアイデアをつまらないんじゃないかとか、これは反社会的だとか、観る人が傷つくかもしれないとか、様々な理由で検閲を掛けて、アイデアを殺してしまう。インプロバイザーは、この検閲を意識的に外している（だからアイデアが出せる）。

後で書くのですが、確かにインプロバイザーの方が演じられている即興演劇の舞台は常に観客

の予想を裏切るアイデアが次々と飛び出します。予想が裏切られるということは、舞台上にいる役者同士の間でも話の展開を共有することが難しいということですが、彼らインプロバイザーはやってのけるのです。

検閲が働くのは、技術のアウトプットに限りません。

仕事でもプライベートでも、あらゆる場面で、検閲が働きます。

- カラオケで、好きなアニメソングを入れられない
- 誰もやりたがらない仕事を嫌々やっている
- 面白そうな企画があって人の募集がされているけど、参加できない

人間が社会的な動物である以上、「空気を読める人」であろうとするのは、はある程度仕方ない事なのかもしれません。

しかしそういった有能な「空気を読める人」であればあるほど、「空気」を外れる事に尋常ならざる恐怖を抱き、強い検閲を働かせ、1 つもアウトプットができなくなってしまう...

この章で皆さんにお伝えする技術は、「検閲の外し方」です。

アウトプットをしたいのに、自分で自分のアイデアを潰してしまう事に慣れてしまった方に向けて、私が検閲の存在に気付き、これを外せるようになった体験談と、そこから得た学び、技術をお教えします。

なお、1 点だけ注意事項です。

記事を書くに当たり、対象読者を「アウトプットしたいが、検閲が強くて果たせない人」と定義しました。

それは「アウトプットしなければならない」と考えている人ではなく、本心から「したい」と思っている人です。

「アウトプットしたい」と思われているなら、この記事を読んでください。助けになれることがあるかもしれません。

「アウトプットしなければならない」と思われているなら、そうは思わなくても良いと考えています。

この記事によって、アウトプットしたいけどできない状態から脱却する手助けができれば幸いです。

12.2 本記事の流れ

改めて、この記事でお話したいのは「検閲」の外し方です。

検閲について考え、学んでいった経験を語るパートと、経験から抽出された検閲の外し方を直接お伝えするパートの 2 つに分けています。

検閲の外し方について、以下の段に分けて説明します。

1. 検閲に気づく
2. 少しずつ外す
3. ちょっとした冒険をする
4. 循環を回す

是非、最後までお付き合いいただけると幸いです。

12.3 「検閲に気づく」

検閲を外すためには、まず検閲に気付く必要があります。検閲に気付くためには、自分のやりたいことに敏感になる必要があります。

12.3.1 私の体験談 インプロとの出会い

そもそも「検閲」というものにフォーカスが当たるようになった経緯をお話しなければなりません。

ある初夏の日、私は即興演劇（以後、インプロ）専門の劇団、Platform さんと出会いました。

即興ではありますが、2時間の間に完結する世界で1つの物語をその場で作っていくという凄まじい事をずっと続けて来た Platform さんの劇は、その場で笑いが起こるだけでなく、人生に気付きを、感動を与えてくれるものでした。

例えば、印象に残っている会話にこんなものがあります。

「姉ちゃんが父さんと母さんを殺したんだ」「... だから私は責任を取ってるつもり」

お姉さんを演じられていた方は、「殺したんだ」と言われるまではコメディ寄りの明るいキャラクターでした。にも関わらずその瞬間から、自分の起こした交通事故で両親を死なせてしまった悲劇の女性としての属性が加わり、物語が一気に深みを増したのです。

私はその瞬間、即興役者、インプロバイザーと呼ばれる人達の頭の良さに感服し、大ファンになりました。また、インプロの手法はビジネスコミュニケーションにも役立てられるという話を聞いた事で、Platform さんの主催するインプロワークショップに参加を決めたのです。

12.3.2 私の体験談 インプロワークショップ

インプロワークショップについて簡単に説明します。

私が受けたワークショップでは、参加者で短い時間でできる「インプロゲーム」を幾つかやり、ある程度参加者が慣れた所で短いシーンを演じてみる、ということをやりました。

インプロゲームの中で「ワンワード」というものがあります。

その名前の通り、1人1単語+助詞程度の短いワードを話しながら話を作っていくゲームです。

プレイヤー A : 「ある日」

プレイヤー B : 「森の」

プレイヤー C : 「中」

プレイヤー A : 「くまさんに」

プレイヤー B : 「出会った」

私が参加したワンワードは、以下のような具合になりました。

筆者 : 「ある日」

プレイヤー A : 「森の」

プレイヤー B : 「中」

筆者 : 「マサカリ」

プレイヤー A : 「(!?) か、担いだ」

プレイヤー B : 「金太郎」

筆者 : 「とその兄が」

プレイヤー A : 「(?????)」

ありきたりな「森のくまさん」や「金太郎」といったよく知る物語に収束するのではなく、何かしら違うものを生み出していく、という事に誘導すべきだと考えてのことです。

ワークが終わってみて、講師の方に感想を話して FB を貰う時間に、こんな会話をしました。

筆者 : 「ありきたりな話に収束しそうだったので、誰か流れを壊す役が必要だと思って自分がそうした」

講師 : 「それがきみのやりたいことなら OK。

しかし、やらなければいけない、と思うならそうは思わないで欲しい。

思わないで欲しい、というのも本当は違う。この言葉自体無視していい、やりたいことに集中して」

私はその時に初めてやりたいことよりやるべきことにフォーカスを当てている自分に気付いたのです。

なるほど、学びを得たぞ！ とその時は思ったのですが、その後のワークショップで急にぎこちなくなっていました。

ワンワードを何回やっても上手く続けられなくなってしまったのです。

「昔々」と振られるともう詰まるレベルで。

自分の「やりたいこと」に集中しようとしたら、何をしたいのか分からなくなってしまったのです。

今なら新しい考え方を取り入れてすぐなのだから、そんなに簡単に切り替えることはできなかったのだと理解できますが、当時は何でこんな単純なゲームで上手く出せないんだ、と自分が恥ずかしくなりました。

何もアイデアが無いのでありきたりでつまらないワードで場を繋げていくしかなく、苦痛でした。

ゲームが終わり、講師の方に正直に気持ちを伝えました。

筆者 : 「面白い言葉を言いたいのに言えず悔しいんです」

講師 : 「面白い事言わなきゃいけないと思っている？」

筆者 : 「多分違います。私が言いたいと思っていますが、アイデアが浮かびません」

講師 : 「なるほど。きみは人より検閲が強いのかもしれない」

12.3.3 検閲とは？

インプロバイザー（即興役者）はよく頭が良いねとか、舞台上でよくそんなアイデア思いつくねとか言われることがある。しかし、インプロバイザーと一般の人で、同じ時間に浮かぶアイデアの総量は変わらない。一般の人は、自分のアイデアをつまらないんじゃないかとか、これは反社会的だとか、観る人が傷つくかもしれないとか、様々な理由で検閲を掛けて、アイデアを殺してしまう。インプロバイザーは、この検閲を意識的に外している（だか

らアイデアが出せる)。

特にきみの場合は、つまらない検閲が強いように感じる。この場ではどんなつまらないことでも、下ネタだろうと反社会的発言だろうと許容する。もしきみの発言で他の誰かが傷ついたり、怒ったりしたら、それは講師である私のせい。

この話を聞いた時に、なるほどと納得することが多かったです。

関西の生まれであることもあり、経験として「面白い事」を言う事を求められる事が多いです。しかし私は咄嗟に面白い事を言うのが得意なタイプでは無いので、いつもそういう場面では場を白けさせてしまいがちです。

だからこそ「つまらないことでも言って良い」と言われた時、気持ちがずっと軽くなりました。

12.3.4 抽出される技術 検閲の気付き方

私が検閲に気付いたきっかけはインプロワークショップでしたが、それは存在を知るきっかけでただで、日常生活にも沢山の検閲が潜んでいました。

最も恐ろしい検閲の1つが、相手の気持ちを考えてしまう検閲です。

- これを言う事で相手が傷つくのでは？
- 迷惑が掛かってしまうのでは？
- 自分に対する評価が下がってしまうのでは？

相手の気持ちに配慮し、伝え方を工夫することは必要なことです。しかし、どう工夫しても相手を傷つけてしまうと分かった時に、胸に秘めて伝えないままにする、という事がよく起こっていることです。

我慢の結果、伝えるべき時を逃し続けるとどうなるのかは、苦い経験をお持ちの方も多いのではないのでしょうか。

- 質問できずに溜め込んでしまい、PJT が炎上してしまう
- 我慢の限界で一気に決壊してしまうことで、関係修復不可能な溝が生まれる
- 他の誰かが先に伝えて、その誰かが感謝される

検閲の気付き方は、検閲の存在を知る所がスタートラインです。

後は意思決定の度に、自分が取らない選択肢を採用した場合にどうなるか、想像してみること。許されるなら、それを選択してみることをオススメしています。

思考実験として、「1000 万円用意する」事を考えましょう。どんな方法が思い浮かびますか？条件を揃えるために、予め貯めてあるお金は無しとします。

- 食費を削る
- 趣味代を削る
- 仕事を増やす

では「娘が人質に取られていて、1 時間以内に 1000 万円用意しなければならない」ならどうでしょう。

- 銀行強盗
- 泥棒

この辺が私は先に浮かんできたアイデアです。

暫く考えた後、

- 実家に頭を下げる

が出てきました。

私は昔からあまり他人、特に両親に頼るという発想がありません。子供の頃、雨の日などに親に迎えに来て貰って帰るクラスメイトを見てはびっくりしていました。

なので「自分一人でもなんとか実現可能なアイデア」に絞られてしまいがちなのかな、と思っています。

しかし、誰がどう見たって銀行強盗や泥棒に比べて、実家に頭を下げた方が良いでしょう。

自分の検閲、この場合は「人に頼ってはいけない検閲」に縛られていると、問題に対して正しくないアプローチの解決策を取ってしまうことがあります。

検閲に気付くための方法として私が実践しているのは、以下の 3 つです。

- 辛いけどやらなきゃ、と思う行動を我慢する
- モラルに気付く
- (他人の許せない行動を見た時に) なぜ自分はそれを許せないか問う

12.3.5 辛いけどやらなきゃ、と思う行動を我慢する

- 毎朝始業 1 時間前に来てオフィスの掃除
- 決まりきったルーチンワーク
- 誰もやりたがらない資料作成

はっきり言うと、あなたが引いているのは貧乏クジです。

そして、あなたが貧乏クジを引き続けている理由は、検閲です。「これをやらないと他にやる人居ないだろう検閲」「この程度で辛いなんて甘え"検閲」。

他の人がやらない事を、あなただけやる道理はありません。

厳しい事を言うと、その仕事を然るべき役割の人にアサインし直すという、もっと辛い仕事から逃げて、楽に逃げていると言えなくもありません。

やらなきゃいけない！ という気持ちを我慢しましょう。そこに検閲が潜んでいます。

12.3.6 モラルに気付く

既にお話させていただいた通り、検閲にはいくつか種類があります。最も強い検閲は、自分の中のモラルによる検閲だと考えています。

勿論モラルを守る事は、社会で生きていく上で必要不可欠です。あらゆるハラスメント行為は悪であり、許されざる行いです。

ただ、モラルによる検閲は強力かつ、人によって違います。

あなたのモラルはあなただけのものです。例えば、あなたのモラルには以下のような事が含まれていませんか？

- 他人の時間を無駄にしてはならない

- 公共の場で騒音を鳴らしてはならない
- 他人の行動を邪魔してはならない

多くの方が納得する道徳は、あなたの行動を縛り付けます。

自分はまだまだ未熟で、価値ある発表はできない、つまり自分の発表なんて他の人の時間を無駄にする騒音だ。

自分の応募で他のもっと出来る人が参加できなくなったらいけない。

だから、まだ登壇してはいけない。

まだアウトプットに踏み出せない方は、そんな風に考えてはいませんか？

自分の中で凝り固まってしまうているモラルに少し敏感になってみると、検閲が見えてくるかもしれません。

12.3.7 （他人の許せない行動を見た時に）なぜ自分はそれを許せないか問う

許せないとまで行かずとも、むっとする時はありませんか。

前項のモラルについての話と似ているのですが、「自分ならやらない」と思っていることにこそ検閲があります。

くどいようですが、モラルは大事で、ハラスメントはもっての外です。

しかし存外、自分の考えていたモラルは、他の人にとって見ると大した事ではないらしいと気付くこともあります。

例を挙げると、私は敬語が苦手です。特に、職場やコミュニティなどで仲が良くなってくると段々砕けてきてしまいます。基本的な「ですます調」は残りますが、ツッコミで「おい！」と言ってしまうような具合です。時々ですが注意を受けることもあります。

年上に敬語を使えない人は許せない！ という方も多くいらっしゃるかと思います。私自身、敬意を持つ事は大事ですし、できれば敬語も砕けず使えたら良いなとは思っています。

しかし、あまり敬語が得意ではないおかげで得をしているな、と感じることもあります。敬語についてうるさく言わない方に限って言えば、自分より年齢が上の方と仲良くなるのに掛かる時間が圧倒的に短縮されているのです。

元々諸先輩方がフレンドリーに接してくださっているというのももちろん大きく、感謝と尊敬を忘れることはあってはいけません。しかし、形式ばった敬語に拘ってしまうよりもざっくばらんに話せる方が、尊敬する先輩の能力を上手く盗む事ができています。

あなたのモラルに反する行いを見た時に、ただむっとするだけでなく、その気持ちと呼び起こす検閲思考に気付くきっかけにしてみتهいかがでしょうか。

12.3.8 「検閲」「バイアス」違いは？

これを読まれている方は、既にバイアスという言葉を知っていると思います。

偏見、先入観といった意味でよく使われている言葉ですが、検閲と区別がつかないかもしれません。

2つは違うものではありませんが、かといって区別しなければいけないものとも考えていません。

どちらもよりよいアイデア、行動を阻害する要員としては似たように働きます。

検閲：発想としては浮かんでいるものの、自ら発想を封じ込めてしまう心理の働き。

バイアス：そもそも発想を生み出す前段階の認知の歪み。

なのでこの後「検閲」と呼ばれるものについて、それは「バイアス」だ、と思いながら読み進まれても問題はありません。

12.4 検閲を少しずつ外す

検閲に気付いたら、外してみましょう。

検閲を外すことは簡単ではありません。ある意味、所属するコミュニティにとって空気を読まない行いになることも多いため、それを受け入れてくれる心理的安全性が保たれる場であることが最も大事になってきます。

なるべく自分の中で安全性の高い場を見つけ出し、検閲を外す訓練を積んでいきましょう。

12.4.1 自分が検閲を外した

インプロワークショップの中で、自分が検閲を外せた経験についてお話しします。

予め椅子に座ったプレイヤー 1 人に対し、後から入ってきたプレイヤーが何かしら相手の役を決める、というゲームをやりました。最初に居たプレイヤーは、自分が何の役なのか確証を持つまで動かず待機して、役が確信できたタイミングで役に応じた演技をして応えてあげる、というゲームです。

プレイヤー A「おい、暖炉の掃除はまだできないの？」

プレイヤー A「私達が帰る前に片付けておきなさい」

プレイヤー A「私達は舞踏会にいつてくるからね」

プレイヤー A「王子様に会うの、楽しみだわあ。あなたはドレスもないから参加できないものね、おほほ！」

プレイヤー B「(シンデレラだ!) はい、お義母さま…」

このゲームで後から入るプレイヤーをやる時に、私は相手に「彼氏役」を演じて貰う事にしました。

寧ろ私が「彼女役」をやろう、と決めたのです。

男性であり、容姿面でも男性的な私が女性を演じる事に抵抗がありました。

この抵抗は「気持ち悪いと思われたらどうしよう」というもので、なかなか容易ならざるものだったのですが「検閲を外したい」と思って演じてみました。

久々のデートを誘ってくれた彼氏に甘える彼女を演じる、という普段の思考回路からすると真っ先に検閲しそうなアイデアでした。笑いが起きたり、感動が生まれたりしたわけではなかったのですが、終わってみると

「なんだ、ここまでやれるのか」

という感覚は持ちました。

前提として、検閲を外した結果が常に素晴らしいものになるとは、もちろん限りません。今後、積極的に女性を演じることもないでしょう。

しかし、訓練としてはこの上ない体験でした。

12.4.2 他の人が検閲を外した

別の日に参加したワークショップで、私と共演したプレイヤーが検閲を外した話をします。

演じたシーンの内容は省きますが、2人でシーンを演じ終えた後の感想を講師の方に聞かれた時でした。

私は楽しかったと答えたのですが、共演者の方ははっきり「楽しくなかった」と答えました。

正直な所、傷つきました。何がいけなかったのか？ どうすれば楽しんで貰えたんだろう？ 帰り道でも色々な事を考えました。

しかし暫く時間を置いてみて、フォーカスを当てるポイントが変わりました。

「楽しくなかった」と正直に言える場こそ、検閲が外せていてとても良いものだったのではないかと。

- 行きたくないけど、付き合いで参加する。
- 楽しくなくても楽しかったと言ってしまう。
- 気が進まない仕事だけど仕方なくやる。

「大人になる」というと、良いことのように語られることです。しかし、自分の感情に正直にならないという事は、苦しいだけなのだと気付きました。

この出来事を通じて「楽しくない時は、楽しくなかったと正直に伝える」という選択肢の存在に気付けたのです。

それまでの自分には、考えもつかない選択肢でした。

12.4.3 検閲を外して勉強会に出てみた

インプロワークショップを終えてしばらく経った後、少し前から行きたいけどなかなか踏み出せなかったエンジニアの勉強会に参加することにしました。

そもそもが、勉強会参加について自分が掛けていた検閲として、以下のようなものがありました。

- まだ自分ではついていけない可能性が高い
- デキるエンジニアと喋ったら勉強不足がバレて恥ずかしい
- 懇親会などで社名がバレたら、会社ごとバカにされるかも

今にして思えば1つも気にしなくていいと断言できるような検閲ですが、当時は本気で苦しんでいました。

「勉強会に行くなら、もっと自分で勉強してから行かなければ」

この気持ちに対して「これは検閲だ」と気付き、検閲を外そうと決めたことが、私の人生の転機と言って過言ではありません。

初めて参加した勉強会はLT会でしたが、どの方の発表も興味深く、また登壇された方が皆楽しそうで、自分でも話してみたいと思わせてくれました。

懇親会でも何人かの方がよく話してくれ、そこから繋がった方とはその後も他のコミュニティで仲良くさせていただくなど、勉強不足や無知を咎められた事は一度もありません。そもそも、社名を聞かれる事などありませんでした。

この最初の 1 回以降、様々な勉強会に参加し、コミュニティに属した事が繋がって、現在記事を書くまでに至っています。

12.4.4 小さく外す

ある時、自分達で新たなコミュニティを開始し、そのための話し合いを行った事がありました。しかし、なかなかコミュニティの人間が運営に積極的でないと感じてしまい、自分ひとりが空回りしている感覚がありました。

このままではコミュニティの継続が困難だと感じ、何かしなければならぬのは間違いないのに、それができていないもやもやを抱えていました。

「私 1 人だけ頑張ってる気がする、皆もっと頑張って」

そう伝えることには、

「皆が既に掛けた時間を否定する」

「リーダーシップを発揮する覚悟がない」

「そもそも自分にできることは全部やった後か？」

という検閲が掛かりました。

そこで私は、このエンジニアの登壇を応援する会の「分報」を使いました。

私の分報チャンネルはコミュニティメンバーが何人か入っており、ごく少数に、今まず伝えたい気持ちを伝えました。

一度吐き出すと、やはりこれは愚痴に終わらせるべきでなく、全体に伝えるべき問題意識だと確信を深めたので、改めてコミュニティの Slack で共有・議論し、解決策を全員で出しました。

12.4.5 皆で外す

先日「職場の改善できるポイントについて」というテーマでプレストを行いました。

参加者からは色々な問題意識が飛び出しましたが、やはり話せている人と話せていない人は出てきてしまいました。

私はファシリテーターとして、そういった話せていない人に向けて何回か話を振りました。出てくる意見は「〇〇さんの意見に賛成です」といったものばかりでした。

しかし会議の終盤で、話せていなかった人に中に「あ、でも... いややっぱりいいです」と発言された方がいました。濃い検閲の匂いを感じた私は思わず言っていました。

「今飲み込んだ事を何でもいいから言ってください。あなたがここで何か言って誰かに怒られたら、それは発言を促した私の責任です。誰かが悲しんだら私が代わりに謝罪します。この場で誰が言うどんな発言の責任も、私にあります」

その発言が功を奏したか、その人は上司に対する不満をぽつり、と 1 つだけ零しました。詳細は省きますが、その不満は至極まっとうであり、その不満が解消されれば、職場環境は間違いなく改善され、なおかつ不満の解消のために、上司ではなく我々が行動を変える事で改善が可能だったという問題でした。

発言を胸にしまい直していたら、きっと改善はできなかったことでしょう。

その人は今苦しんでいる事を、上司についての悪口になりかねないと恐れて検閲してしまっていました。そのような検閲が残る限り、改善案のプレストをやっても表面的なものだけになるの

は当たり前です。

検閲を外すために私はファシリテーターとしての立場を使って安全性をアピールしましたが、普段から安全性が高い場作りをしておく事がやはり肝要になってくると強く感じました。

12.4.6 抽出される技術

検閲に気付くことと比べると、検閲を外す事に関して私が心がけている事は多くありません。

「気付いたその場で、少しだけ外してみる」「検閲を外せる、守られた場を持つ」

この2つです。

例えば、自分にとって辛い仕事を任されているが「上司の命令だから」「自分がやるべき事だから」「この程度で辛いとか言えないから」という検閲に囚われている場合。

多くの場合は飲みの席でビールを飲み、愚痴をこぼし、嫌々続けることになるのだと思います。

しかし愚痴を上司に"直接"言うのはどうでしょう。

あるいは上司でなくても、代わってくれそうな同僚に言うのは？

「愚痴を言うのは非建設的だから、相談をなさい」と言うつもりではありません。

愚痴でも何でも積極的に吐き出していくべきだと思います。むしろ、「愚痴を言ってはいけない」というのも検閲です。

飲み屋で仲の良い友人に対してのみ、愚痴が言える。これが、守られた場で、小さく外す事とイコールです。

上司との飲み会や 1on1 を嫌ったり、意味の無いものと捉えている方が多いと聞きますが、個人的にはそういった場で少しだけ検閲を外せるようになると、一気に仕事が楽になると考えています。

12.5 ちょっとした冒険をする

1度小さな検閲を外した後は、坂を転がるように良い循環が回っています。

自分の中で外せる検閲が増えていくので、どんどん行動の幅が広がっていくはずです。

その中でもより多くを求めるのであれば、ですが、一足飛びの成長のためには、冒険をしてみると良いと考えています。

行動が冒険かどうかは、自分の中の検閲の強さによります。

強い検閲を外してみることを冒険と呼び、そのための方法として、周りからの後押しを上手く利用することをお勧めしています。

12.5.1 Not for me に見える場所に敢えて飛び込む

実は自分にとって、インプロワークショップに参加する事は凄まじい抵抗感がありました。

- 俳優に会いたい目的になってないか
- そもそも私インプロで食べていく気が無い
- 趣味レベルでも舞台に上がる気が無い

そんな私が、劇団の主催するワークショップに参加する。しかもワークショップは初回無料なのです。将来のインプロ業界を良くしていこうという善意のリソースを、インプロ業界とは全く

違う世界で過ごしている私が使っても良いものか、葛藤がありました。

下手をすると針のむしろで過ごすような、居心地の悪い時間になるかもしれない。申し込みはしたものの、やっぱりキャンセルしようかと悩んでいた所、ちょうど助け舟を出すかのようなタイミングで劇団主催の方が Twitter で「インプロで食べていく、なんて思わなくて良い」と呟かれているのを目にしました。

まさに私に向けたとしか思えないようなタイミング。

これを引用 RT して「今週末ワークショップ行くんですけど、救われました」と書いた所、リプライで直接励ましていただけました。

参加したインプロワークショップで自分が居心地良い体験を過ごせた事は、言うまでもありません。

12.5.2 上司に仕事を頼む

自分の場合「人に頼ること」について強い検閲があります。プライベートであれ、仕事であれ、他人に何かお願いするより、時間が掛かっても自分でやり遂げるべき、という検閲です。

やり切れる時は評価されますが、自分にできない事を無理に抱え込もうとすると、却って周りに迷惑を掛けてしまいます。また、不得意な事でも自分でやろうとすることは、それだけで組織全体の生産性が下がる行いです。

検閲について学んで暫く経った頃、仕事で顧客から頻繁に電話が掛かってくるようになりました。詳細は省きますが、私はこの電話に出るのが嫌でした。もっと嫌だったのは不在の時に「折返し連絡します」と言う文化でした。

何度か電話でなくメールでやり取りをしたい旨、顧客にも自社メンバーにも伝えました。そうした所電話の本数は減ったのですが、そうはいつでも電話が必要なケースはある、と一部残りました。一部だけでも、自分にとってストレスになるには十分な本数でした。

そこで私は直接上司に「私はもう電話は掛けない、あなたが掛けて欲しい」と初めて依頼しました。部下→上司への仕事の逆割り振りをすることには抵抗が大きかったですが、必要なことをやっているという確信がありました。

上司は初め渋りましたが、掛かってきた電話は私が取ることと、私が上司の持っている仕事を一部引き受ける事で納得してくれました。引き受けたものは私の得意分野で、上司の不得意分野でした。

以来その上司とは仕事の事であれプライベートの事であれ、何でも相談できる関係が築けています。

12.5.3 抽出される技術

劇団主催の方や、上司が人格者だったからできたことである事は、疑う余地がありません。

しかし、人格者の上司をフル活用できたのは、検閲を外したからこそだと思っています。

検閲を外す方法については既にお伝えした通りですが、冒険に必要なものはもう一つ、周りからの後押しです。

後押しを得ることが出来る場、そして最初の冒険の場として、(身内最良ではありませんが)「エンジニアの登壇を応援する会」主催の Slack グループは非常に優れていると感じています。

12.5.4 後は循環を回していくだけ

最初の冒険を終えた頃には、同じ種類の冒険には最早臆する事は（比較的）ないでしょう。

そして、ひとつでも冒険の成功体験が生まれた時、自分の検閲はどんどんと外すことができますし、その結果より多くの検閲が見えてきます。

検閲が自覚できれば、これを外す事も徐々にできるようになるでしょう。

そうすればより大きな冒険ができるようになるでしょう。

趣味イベントで新たな人に会い、

エンジニア向け勉強会に参加するようになり、

懇親会に参加するようになり、

LTをやっている人と仲良くなって、

いつの間にか自分がLTをやるようになって、

技術同人誌を書いている知り合いができて、

自分が技術書典でサークル参加する。

それぞれのステージで、筆者は自分の検閲に引き止められて、これを外しながら冒険し、今あなたに記事を届けています。

12.5.5 検閲を外そうという気持ちも検閲

検閲が見えてくる中で、凝り固まってなかなか外せなくて、泣きたくするような検閲もあるかもしれません。

そういった検閲については、無理に外そうとする必要はないと考えています。

検閲を外すのは、あなたがより生きやすくなるための手段であり、それにより辛い思いをすることは本意ではありません。

筆者：「ありきたりな話に収束しそうだったので、誰か流れを壊す役が必要だと思って自分がそうした」

講師：「それがきみのやりたいことなら OK。しかし、やらなければいけない、と思うならそうは思わないで欲しい。思わないで欲しい、というのも本当は違う。この言葉自体無視していい、やりたいことに集中して」

思い出していただきたいのはこのエピソードです。

「検閲を外さなければならない！」とは思わないでください。

この言葉自体無視して、あくまであなたがやりたいことに集中してください。

12.5.6 まとめ

まとめると以下の通りです。

- やりたいことにフォーカスし、自分の検閲に自覚的になる
- 検閲を意図的に外して、冒険する
- 検閲を外さなければという気持ちも検閲

検閲を外すことで、これまで選んでこなかった選択肢を選べるようになると、世界が広がりま

す。あらゆる出会いが広がります。

エピソードで取り上げたように、アウトプットに限らず、様々な日常生活場面で検閲を外す技術は活用できます。ぜひ、一緒に検閲を外し、やりたいことをガンガンやっていけるようになりましょう！

第 13 章

乗り越えよ、さらば与えられん

VTRyo@3s_hv

13.1 プロローグ

人には誰しも失敗体験がある。たったひとつの失敗に自分を支配されたが最後。喉は渇き、足は痙攣、手は震え、立ち向かうために必要な勇気を失うことだってある。

しかし、立ち向かう勇気を失っても、人はやらねばならぬ時がある。

怖くても、乗り越えなければならない瞬間がやってくる。その瞬間を乗り越えたとき、あなたはきっと新しい自分と出会う。

そしてその出会いは、きっとあなたを新しい可能性へと導くだろう。

13.2 プレゼンは、私が一番苦手なことだったんだ

「みなさんには社員対抗プレゼン大会をしてもらいます」

水ト未来（みうらみらい）は、新卒入社 4 ヶ月目にして追い詰められた。

プレゼン大会。彼女が在籍する会社は、システムエンジニアリングサービスを営む中小企業であったが、社員数は 100 名強。その社員全員に向けて、チーム対抗でプレゼン大会をするというのだ。慣れていなければそれなりのプレッシャーを受ける人数である。

「どんな仕事がきてもいいけど、プレゼンだけはなあ……」

水ト未来は大学時代に実施されたプレゼン授業で大失敗をしていた。当時、5 人 1 チームでの取り組みだったが、残念なことにメンバーのほとんどと温度差があった。いや、今にしても思えば他メンバーにもやる気があったのかもしれない。ただ、当時の水トは彼らを率いるほどの力を持っていなかった。フィードバックは散々なもので『何がしたいのかよくわからなかった』『資料が甘い』『期待はずれ』といわれた。当時の水トはひどく落ち込み、二度とプレゼンはしたくないと思った。実際 1 対 1 のコミュニケーションでは困っていないし、得手不得手の問題だからと割り切っていた。リベンジはしていない。でもそれでよかった。学生時代までは。

けれども、今まさに避けられない状況になっている。この日、帰社日という名の飲み会で自社に集められた社員たちに通達されたのは『同期で 1 チームとなってテーマに沿って、プレゼンしてください』という創業記念パーティの出し物の話だった。もっともトラウマが残っているチーム対抗パターンできたか、と露骨に嫌な顔をしてしまった。

その横顔を不思議に思ったのか、水トの同期が顔を覗く。

「あれ、ミトミク。もしかしてプレゼン苦手？」

「え？ いや、まあそんなことあったりなかったりするけど……」

普段は快活でさっぱりとした水トが、いつになくしおらしい。同期ふたりは思わず目を丸くする。

「大丈夫ダイジョーブ。俺たちミトミクの突破力、結構信用してるんだぜ。それにチームでひとつの発表だから、ミトミクも俺らのこと信頼してほしい」

「突破力って？ 私が乗り越えられるって信じてるってこと？」

「そゆこと。なんだかんだ、いつも成績で一番前を走ってるのはミトミクだし。研修のときも、大変なときは励ましてくれたしね。たまには俺たちも後ろから支えるよ。俺たちの誰かが前に立てばいいんだから、そんなに気負うなって」

チームでひとつの発表という特性なら資料の作り手と発表者が違ったっていいでしょ、と同期ふたりが笑ってくれた。

「な～に～いつになく頼りになる発言。……ちょっと見直した、かも」

水トもそう言って、くすりと笑った。

13.2.1 Revenge or Stop

水ト未来は腹をくくった。自身の中でよく考え、自問自答を繰り返して覚悟を決めた。手元のスマホで緑色のアイコンをタップすると、同期とのトーク画面を開いた。

『優勝したい』……っと。これでよし。あとついでに『私が登壇したい。いいかな？』っと」

送るや否や、小さな文字で既読 2 と表示される。早いな。暇してるのだろうか。

『大丈夫か？ ちなみに俺たちは問題ないよ。ミトミクなら絶対にいい発表にしてくれると思うてる』

なんとも嬉しいコメントが返ってくる。4 月の間、研修を一緒に乗り切った仲間。新卒入社の同期というのは、その後もずっと仲良くやっていける存在になると聞いたことがある。水トにとって、背中を預けてもいいと思える人とチームが組めることを誇りに思った。

『そういやなんでやることにしたん？ 子犬のように震えてたのにw』

震えてないっ！ と力強くスマホをタップしていく。既読が秒速でつく。

『プレゼンやりたくない理由が、また失敗したらどうしようって前回の引きずってるだけだって気づいたの。本質的に、私は人前で話したりするのは嫌いじゃないし。それと、前回の失敗を二度と繰り返さなければ結果は変わるか、っていうのを私が知りたくなった。だからやらされ感はないよ、安心して任せなさい』

『なるほど。いいじゃん。じゃ、テーマ決めっか。この 3 人で優勝しようぜ』

13.2.2 原因は突き詰めて繰り返さない

水ト未来は前回の失敗、つまり大学時代のプレゼンの何が悪かったのかを考えた。思い返すのも嫌なくらいひどい出来だった。けれども、まずは原因を特定しなければまた同じことを繰り返してしまう。それでは意味がない。家で缶チューハイ片手に書き出してみた。

- 何がいいたいのかわからなかった

- 資料が甘い

これが前回の評価だ。どうしてこんな評価だったんだっけ。あ、そうだ。あれは授業で適当に組んだチームだったこともあってチームワークを発揮できず、資料とか全部自分で作ってしまったんだ。

水トはブツブツと独り言を言いながら、今回やりたいことを書き出していく。

- ターゲットをブレずに最後まで意識した資料
- 第三者による資料レビュー
- 発表時の発声練習、話し方のレビュー

このあたりが必要だ。ではどう作り込む？ 前回の原因を元に、今の自分と当時の自分とで違うところを考える。そうだ、私は多少だが業務で設計書を書くようになった。水トは未経験の新卒だったが、営業の思いつきで設計業務にアサインされていた。その多少の業務経験が役に立つ気がした。

どんなことにも設計はある。このプレゼンでも設計をするんだ。

プレゼンテーションにおいて重要なのは、5W1H。これは昔からいわれている。

- what
- who
- where
- why
- when
- how

この指標を徹底的に意識してプレゼン資料を作成する。前回の失敗のひとつ「何を言いたかったかわからなかった」「資料が甘い」は解消されるはずだ。加えて、発表の事前練習もしておきたい。仮に資料がよかったとしても、話し方や身振り手振りで伝わり方は絶対的に変わる。そのリハーサルは、同期たちにチェックしてもらう。

ここまで考えて、水トはペンを置いた。そういえば、何をテーマに発表するんだ？ 肝心の『伝えたいこと』が定まっていない。もっともこれが大変であることに気づいた。会社から強制的に発生しているこのイベントにおいて、自分が心から伝えたいことなんてあるのだろうか。この状況も、大学時代に失敗したときと同じだ。あのときも授業の内容を発表せよという強制力があつた。

ふと部屋の時計を見やると時計の針がてっぺんを向いていた。もうこんな時間かと、疲れた目頭を押さえる。

「あーだめだ、設計しようにも要件がない！」

知ったようなことをネタっぽくいいつつ冷蔵庫に缶ビールを取りに立ち上がると、机においたスマホから軽快な通知音が鳴る。缶ビールを取った後、とてとてと机に戻るとスマホを覗く。

『テーマ、突破力にしない？ ミトミクが普段どうしてあんなに前向きに色んなことができるのか気になってさ』

『突破力？ って私に言ってくれたやつ？ どのチームとも被らなそうだね』

何よりそのまとめがふたりにとって役立つのなら、まとめ甲斐もあるというものだ。水ト自身が気づいていない突破力の部分も、同期から聞くことでより高い質の資料も作ることができそう。

水トはメッセージを送ると、突破力について考えた。考えて、さきほど書き出した 5W1H に当てはめていく。

- what: 突破力について。困難なことでも挑戦していく方法。行動ひとつひとつのハードルを下げる方法をプレゼンで伝える
- who: 社員に対して。特に困難なことに挑戦することに苦手意識を持っている人向け
- where: プレゼン大会にて
- why: どんな困難なことも乗り越えられると信じられるようになる力は、私たちの人生をもっとよくすると信じている
- when: 1 ヶ月後
- how: 突破力を言語化し、PowerPoint や Keynote などのスライドで魅せる。身振り手振りも含めて伝えたい

ここまで書き出して、再びペンを置く。たった 6 行のことだが、書き起こすのはそう簡単じゃなかった。いくら自分のこととはいえ、これまでの経験上でプレゼンが上手くできたことはないため、正解がわからない。この程度の書き起こしでいいのか、そもそもこの方向性で合っているのか、誰も知らない。

「誰も正解を知らないなら、怖がる必要なんてないか。私がこの発表を正解にすればいい」

水トは自信をもつことにした。わからない以上、今度は誰かのひとりのために伝えるように意識する。今回の想定は、もっとも身近にいる同期ふたりに向けて自分の突破力を伝えるようにするんだ。

水トは設計書の骨を作り終わると、次にストーリーを考えた。

「伝わる話って、結局どういう話なんだろう？」

水トはそもそも、お手本のようなプレゼンを見たことがないことに気づいた。今からプレゼン理論の本を買って読む？ それもいいのかもしれないけど、本に書いてあるのは理論だ。身振り手振りも含めてすぐに手本にできる媒体が知りたい。

頭を抱えたまま時間が経っていくのはもったいないので、同期のグループトークにメッセージを貼る。

『プレゼンのお手本になるいい教材、知らない？ 本とかじゃなくて、即効性があるもの』

すると相変わらずものすごい速度で既読の文字がつく。

『真似するなら TED じゃないかな。これね <https://www.ted.com/> 』

なるほど TED か。アイデアを広めることに特化した団体で、18 分以内でアイデアが披露される。^{*1}

^{*1} <https://www.ted.com/about/our-organization>

今回水トが実施するプレゼンの持ち時間は 10 分。この TED の動画は十分に参考になりそうだった。

『さすが！ あと、いま私が考えていることをシートにまとめたから共有するね。他に知りたいことをふたりも書いていってほしい。それを見て、資料に落とし込む！』

『おk 仕事が速くて助かる』

そっけない回答だったが、シートにゲスト編集者が表示されたのを見て水トは思わず笑った。

「仕事が速いのはどっちよ」

13.3 準備が覆す未来

水トは設計した内容に沿って資料を作成していた。どんな人に対して、何をどんな風に伝えたいのかがはっきりしているため作成が思ったよりスムーズに進んだ。悩んでいた伝えるストーリーについては、TED の動画を何本か見てお気に入りの発表を探した。すると面白いことに、身振り手振りを参考にできる発表と、伝え方そのものを参考にできる発表の 2 種類が見つかったのだ。

伝え方を工夫できる発表は Simon Sinek の『How great leaders inspire action』という発表だ。^{*2}

ここではゴールデンサークルという理論が展開されている。

- why
- how
- what

という順番で伝えることで、ぐっと相手を惹きつける話し方ができるというもの。

「人が動くのは、信念と価値観があるから……。同じように、私の発表にこのエッセンスを加えると……」

- why: どんな困難なことも乗り越えられると信じられるようになる力は、私たちの人生をもっとよくすると信じている
- how: 突破力を言語化し、PowerPoint や Keynote などのスライドで魅せる。身振り手振りも含めて伝える
- what: 突破力について。困難なことでも挑戦していく方法。行動ひとつひとつのハードルを下げる方法をプレゼンで伝える

最初の投げかけは why から始めるといいことが分かる。みんなに聞いてほしいこと、やってほしいことがあるなら、真っ先に『なぜ私はこの発表をするのか？』から話すのだ。

そこまでやったら、じゃあどうやってみんなに突破力を知ってもらうかの話をする。水トの場合であれば『言語化した』という how に、プレゼンという形で伝えるという what ができる。これを一連の言葉にするならば、こうだろうか。

^{*2} https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action

『どんな困難なことも乗り越えられると信じられるようになる力は、私たちの人生をもっとよくすると信じています。そして今回、私は自身の突破力を言語化し、スライドにまとめました。これから、困難なことに挑戦し乗り越えるための突破力についてお話しします』

そしてもうひとつ、身振り手振りの参考になる発表だ。これに関しては、どの動画も参考になる。資料を使っていようとまいと、どの発表者もジェスチャーを駆使して発表しているため、自分の好きな内容の動画を見ていくとよい。

水トはそれらをプレゼンの資料や発表方法に取り入れた。自画自賛ではあるが、資料が大学時代とは比べ物にならないほど伝わりやすくなっている。

プレゼンのリハーサルも、時期が近づくにつれて同期に見てもらいながら進めた。何度も何度も繰り返した。休憩中も隙きあらばスライドを修正し、時間を計って読み上げる。その結果を、夜には同期に披露しフィードバックをもらう。Web 会議用のツールがあれば、オンラインでプレゼン練習を見てももらうこともできる。

「ミトミク、もうちょっとゆっくり。ハキハキはしているから、あとはゆっくりだ。10 分しかないって焦らずに」

「あ〜〜ジェスチャーが弱い！ 感情！ ミトミクのいつものハイテンション感情どこいったの！」

「てかいつそのこと、一切画面を見ずに話してみたら見栄えいいんじゃない？ ページ送りするタイミングも完全に記憶することになるけど。ジェスチャーはかなりやりやすくなると思うよ」

「いいかも！ というか、もう何回も話す練習しているから覚えてきたんだよね」

プレゼン中は画面を見ず、手元の iPhone タップでスライドを操作すればかなりスムーズだ。この連携は Macbook + iPhone + keynote が揃わないとできないが、幸いその一式は同期が持っていた。

斯くして、徹底的に作り込んでプレゼン前日を終えることになった。

「よしこれで行こう！ オンラインだけど、今日はお疲れ乾杯だー」

乾杯の音頭とともに、新卒 3 名の伝説が始まる。

13.4 Self Confidence

プレゼン大会当日、いつもより早く起床した水トはさっそく発声練習をした。こんなこと普段はしないけれど、いつも練習時間は夜だったこともあり『朝だったので声出ませんでした』なんて事態は避けたい。

通勤途中もスライドを読み返し、頭の中に徹底的に詰め込んだ情報を反芻する。質疑応答に備え、質問されそうな内容と答えをあらかじめ用意した。

会場に着くと、社員 100 名が悠々と入れるコワーキングスペースのような場所に通された。無機質な会議室ではなく、木を基調とした温かみのある会場だった。壁だけではなく、机や椅子も同じ雰囲気に合わせている。

「ミトミク見てみろこれ、イマドキっぽい会場だぞ。オシャンティだぞ」

「ねー！ なんかこう私服で茶髪で Macbook でコーヒー片手にプログラミングとかしてそうだよね！」

「超具体的でイメージしやすい例だ……ミトミクやはり天才か」

テンション高いまま登壇場所へと歩いた。人が居ないうちに、登壇イメージを固めたかった。

失敗のイメージよりも、成功のイメージ。終わった後、拍手喝采を浴びる自分。この発表で、もっと高く飛べるようになる。大学時代のあの大きな失敗はしない。そのために準備してきたのだから。

社長の挨拶や連絡事項が終わった1時間後、ようやくプレゼン大会が開始された。順番はくじ引き。こればかりは運だったが、水トの選ばれし引きの良さもあってオオトリを引き当てた。たいていの人は嫌がる順番だが、水トたちにとっては好都合だった。

「圧倒的に記憶に残るぜ、これなら」

「仮にトップバッターでも満塁ホームラン打つ気持ちでいたけどね」

「え？ なにそれってルールを破壊するって意味でいいの？」

わははっとチーム内で冗談が沸き起こる。他のチームは緊張でガチガチになっているだけに、出番前から大きな差が出ている。緊張感とリラックスの狭間、もっとも良い状態を維持していた。

そうして待つこと数チーム。自分の番が回ってきた。水トは登壇場所へと歩いた。

前に立つと、スポットライトが当たる。眩しくて、客席がはっきりとは見えない。これはいい。下手に緊張しなくて済みそうだ。

Macbookに表示されたスライドをプレゼンモードにする。iPhoneも連携され、タップするとページ送りできるのを確認した。

ドク、ドク、と心臓が脈打つ。鼓動が徐々に耳に伝わるくらい大きくなってきた。喉は渇き、足は竦み、手は震えている。

けれども、今回の水トは少し違った。

顔が熱いのは、きっとこれから起こることに期待しているからだろう。手の震えは、武者震いだ。いい緊張感を維持していることを自覚していた。自信があった。

すべては徹底的な準備があってこそこの今だ。どれか欠けていたら、きっと水トは自信をもってここに立てなかっただろう。同期ふたりも後ろで見守っている。

「では、始めたいと思います」

13.5 Get Over ～強烈な失敗経験こそまだ見ぬ才能を呼び起こす～

喝采が嵐のように起こった。

その光景は水トがこれまでの人生で味わったことがないほどの反響だった。鳴り止まない拍手喝采に、水トは身体がしびれる感覚を味わった。

話し終わった直後、息が荒れるほどの熱量を込めての発表に、観客の心が大きく動いたのだ。

水トは深々とお辞儀をする。Macbookのスライドを閉じる。それでもなお、拍手が続いていたことに水トは嬉しくてじわじわと涙が出そうになった。

同期ふたりのもとへ行くと、大きな手を上げて待っていた。

「おつかれー！」

その言葉とともに、つよくつよくハイタッチを決めた。

「ありがとっ！ 最高だね、このあとのビールが楽しみ」

「もう酒のことか。それよか、後ろから見ていて頼もしかったぜ。なんていうか、あれで本当にプレゼン苦手だったのかと」

「間違いなく苦手だったよ」

「だった……って過去形かよ」

「へっへー、さすがにもう苦手意識はなくなったかな。むしろ、ここまでやっちゃってわかったけど、私こういうの得意なのかもしれない」

水トは感動で震えている手をチラと見ながらそう言った。

「いや得意なんてレベルじゃなさそうだぞ……この会場で、間違いなくプレゼンが一番うまかったのはミトミクだった」

「そう……かな？ だとしたら、それは私だけじゃなくてふたりのおかげだと思うよ。何度もフィードバックして、何度も練習して。良くない部分を徹底的に潰した結果だから」

そこまでして徹底できたのは、水トが強烈な失敗経験を持っていたからだ。

あの失敗した大学時代に同じような準備ができていたかと問えば、それはできない。失敗をしたから『こうしないといけなかった』とより徹底した準備を整えることができた。そう思えば、失敗してそのまま二度と挑戦しないなんて勿体無さすぎる。

反省を活かしてやってみれば、知らなかった自分の得意分野に気づくことがあるかもしれない。失敗の理由が必ずしも、自分に向いていなかったからとは限らない。

「今大会の優勝は～～……水トさん率いる新卒チームですっ！！」

大きな歓声に包まれて、水トたち 3 人は前へ出た。表彰状と、小さなトロフィー、それから賞金 3 万円をもらった。

「わー——これで焼き肉行けるじゃんラッキー——」

「ミトミク食うか飲むかばかりだな」

「いいじゃん、楽しも楽しも」

水トの嬉しそうな表情に、同期ふたりも呆れ顔の後、釣られて笑った。

「ミトミクさん、改めてコメントお願いします！」

司会者にマイクを渡されると、けふん、と咳払いして続けた。

「プレゼンは、私が一番苦手なことだったんです。けど、こうやって一番とれたのも突破力だと思います。突破力が、私の苦手分野を有ろうことか得意分野に変えました。だからみなさんも今日の私の発表から始めてみませんか？ 今まで怖くてできなかったことを、もう一度やってみませんか？ いつかの失敗を乗り越えられたら、もしかしたらこれまでの自分とは真逆の未来が待っているかもです。もし、やりたいという人がいたら私もお手伝いします！ 今日は、発表聴いてくれてありがとうございます！！」

水トの礼に合わせて、またも会場全体に大きな拍手が巻き起こる。

全身が震えるようなこの快感をいつまでも味わっていたい願いながら、水ト未来は顔を上げる。

その瞳には、彼女の強い意思が映っていた。

13.6 エピローグ

人には誰しも失敗体験がある。たったひとつの失敗に自分を支配されたが最後。喉は渇き、足は竦み、手は震え、立ち向かうために必要な勇気を失うことだってある。

しかし、立ち向かう勇気を失っても、人はやらねばならぬ時がある。

怖くても、乗り越えなければならない瞬間がやってくる。その瞬間を乗り越えた彼女は、新しい自分と出会った。

その出会いがさらなる出会いを呼び、彼女は予想もしていなかった未来を歩むことになる。

そのお話の続きは、また別の機会に。

第 14 章

長続きするアウトプットを目指す

もっと@mottox2

この本でいろんな人のアウトプットのきっかけやチャレンジを読んできたと思います。「自分でもできそう」と思う一方で「頑張れる自信がない」と思う方もいるのではないのでしょうか？

でも、大丈夫です。力を入れて頑張るすぎるよりは、長く続けられる方法でやっていきましょう。とはいえ、アウトプットをやろうとしても始められない、始めたけど続かないという経験を持っている方もいるでしょう。

そこで本コラムではアウトプットを阻害するハードルを理解し、そのハードルに対してどう立ち向かうのか、そのヒントをご紹介します。

14.1 継続するためのハードルを取り除こう

14.1.1 アウトプットの反応がない！

アウトプットに対する反応がなく、モチベーションを失ってしまうことがあると思います。筆者もこの挫折を何度も経験しています。LT や登壇のようなアウトプットであれば反応があつて達成感もわきますが、ブログのような自己完結型のアウトプットは反応があるとは限りません。

LT や登壇は反応があつてわかりやすい分、自分の話すテーマの勉強会が常にあるとも限りませんし、LT 枠が確保できるかもわかりません。アウトプットを継続する上では、ブログのような自己完結型のアウトプットを避けることはできません。

反応がない中で続けていくのはとても大変です。Twitter のつぶやきぐらい気楽なアウトプットであれば問題ありませんが、気合を込めたアウトプットに反応がないと気持ちが折れてしまいます。もちろんブログであれば検索流入を増やすために SEO 対策を頑張る、はてブや Qiita でウケを狙った記事にするような対策も考えられますが、それができるのであればアウトプットの継続に困ってはいないでしょう。

そういった状況でもアウトプットを継続するには、仲間と一緒に取り組むのが有効です。誰かと一緒にブログを定期的に行っているかを応援しあうコミュニティを始める、アウトプットをまとめて勉強会で LT をするなど人を巻き込めば反応が得られます。

筆者は週に 1 回ブログを書く「Write Blog Every Week」という Slack グループに参加して、互いのアウトプットを応援しあっています。^{*1}

^{*1} RSS を読み取りブログを書いている人にメンションする Bot の仕組みが用意されて、エンジニアらしい取り組み

こういったコミュニティに参加したいのであれば『エンジニアの登壇を応援をする会』の Slack でアウトプットへの反応をもらおうといいでしょう。

14.1.2 こだわりすぎて公開できない！

納得できるレベルのアウトプットをしようとして、出せない・続けられないという人もいます。品質を追求する姿勢は好ましいことですが、アウトプットを始めるにあたってその姿勢は邪魔になります。そもそも満足する品質を目指さないと始められないのであれば、どれだけ時間があっても足りないでしょう。もちろん品質が高い方がよいですが、時間をかけた記事があまり読まれないと悲しく、モチベーションに大きな影響をもたらします。

それでも「質を担保したい」というときはどうすればいいのでしょうか？

筆者の好きなアニメの SHIROBAKO*²では、ベテランのアニメーターである杉江さんは新人アニメーターへ次のようなアドバイスを送っています。

- ・「早く描くには上手くなる。上手く描くにはいっぱい描く。いっぱい描くには早く描く」
- ・「仕事へのこだわりは、手の早さを手に入れてから少しずつだな」

まずは質より量。量をこなしていれば、質にこだわる余裕が生まれよいアウトプットができるようになります。

「Done is better than perfect」*³という言葉があるようにまずは出しましょう。

14.2 最後に

「仲間と一緒に取り組む」、「まずは質より量」という方法を紹介しました。これで、少しでもアウトプットで躰く人が少なくなると嬉しいです。あなたのアウトプット、期待しています。僕らと一緒にアウトプットしていきましょう。

みも行われています。

*² アニメーション制作現場の日常を描いたアニメ

*³ Facebook の創業者マーク・ザッカーバーグが言ったとされる言葉

第 15 章

アウトプットをすることで自分の未来も変えられる～コンフォートゾーンを抜け出そう～

Kotoe Ishige @oturu333

15.1 はじめに

はじめまして @oturu333 です。まずは自己紹介をさせていただきます。

文系大学出身で、学生の頃はエンジニアという職業もあまり認識もしていない、PC といえば論文を書くときに使うものという典型的文系学生でした。

新卒一括採用でいろいろな業界を受けましたが、たまたま IT 系企業に就職することになりました。希望職種は営業でした。

入社後の新卒研修ではじめて Java でプログラミングをし、楽しいな～ということでそのままエンジニアに転身し、現在に至ります。学生時代に HTML、CSS は勉強しましたが一切興味を持たなかったのに不思議です。

新卒で入社した会社で受託開発を 2 年間、SES を 1 年経験後、自社プロダクトのあるベンチャー企業に転職し、6 年ほど在籍していました。

そのベンチャー企業では、EM になったり、10 年もののサービスの全面リニューアル PJT の提案・実行完遂、上場に伴うサービス改修など、20 代のうちからたくさんのチャレンジングな経験をさせていただけたと思っています。

その後フリーランスになり、IT 企業のコンサルティング同行を 3 ヶ月ほど経て、現在はお客様先に常駐し、EM をしています。

会社員の頃は特にアウトプットの必要性を感じていませんでしたが、フリーランスになってから「やらないといけない」と実感し、少しずつ始めています。

なぜ必要性を感じるようになり、どのように始めたのか。また、タイトルに記載した「自分の未来が変わった」ことなどについてお話したいと思っています。

15.2 もともとインプットやアウトプットに価値を感じていなかった

まずインプットやアウトプットに対しての当時の率直な気持ちは以下のようなものです。

- 「仕事も忙しいし、土日に持ち帰って仕事をすることもあるし、休みの日くらいすべてを忘れたい。」
- 「それなりに仕事もできていると思うし、評価もされている。困ったときだけ勉強すれば良い。」
- 「アウトプットして何の得があるんだろう。やってる人はすごいな。」

また、アウトプットはできる人や有名な人がすることに価値があると思っていました。無名な自分が何かを発信したとして、誰も興味を持たないだろうし良いことはないだろうと。そもそも何か発信できるものも持っていないともっていました。そのため、SNSはプライベート公開、ブログは書かない、勉強会にはたまに参加する程度、登壇は頼まれたときだけ（過去3回ほど）という状況でした。

一方で当時漠然と「自分は他社でも活躍できるのか」という悩みを持っていました。今となってはその原因は明白です。

- 社外の方との接点をほぼ持っていない
- 自分の知識や経験を言語化することができない（感覚でものごとを行っている）
- 準じて自分の知識や経験を人に話すことがないので、人からの評価を得るのが難しい

15.3 アウトプットをしようとおもったきっかけ

フリーランスとなり、IT企業へのコンサルティングに同行する機会をいただきました。

私がコンサルティングをするわけではなく主に議事録などドキュメントを作成していたのですが、時折発言を求められることがありました。その際に、自分がどんなに正しいことを言ってもあまり相手に刺さらない感触を受けることが多々ありました。多々というより、ほぼ100%と言ったほうが正しいです。同じ趣旨を他の人が言うとしんなり受け入れられるのに、自分が発言すると受け入れてもらえない。

その事象自体に違和感はありませんでした。初めて会う見知らぬ人にいきなり何を言われても響かないのは必然です。ひとえに「信頼のなさ」が原因です。

時間をかければ信頼を得ることは可能だと思いますが、コンサルティングはいかに短時間で信頼を得られるかが必要です。毎日お会いすることもできなければ、一緒に隣の席で仕事をすることもできません。

もちろん私が同行する前からの関係性があるからというのもありますが、初対面の人への信頼を得るスピードも同行した方々には遠く及びませんでした。

信頼を得られる人と私の違いは明らかで、「知名度」「肩書き」「経歴」「知識を言語化、体型化する能力」です。それは自分にはないもの、あるいはずっと避けていた不得意なことでもあります。

フリーランスとなったからには「肩書き」だけはいかんともしがたいです。その他を埋める要素

として、アウトプットをはじめなければいけない、という気持ちにかられました。

また、この経験をしたときに会社員時代の悩みを思い出しました。

「自分は他社でも活躍できるのか」

答えはおそらく YES です。この世界のどこかには必ずあると思います。(あってほしいです。。笑)ただし、この不安を限りなく払拭する、あるいは自信を持つためにはインプット / アウトプットをしない限り不可能だったと感じています。

信頼を得るという観点には「人間として」と「エンジニア、EM として」があります。「人間として」はむしろ時間をかけるです。ただ、「エンジニア、EM として」はすばやく勝ち得たいですし、そうでなければなりません。

また、はじめての転職は第二新卒だったので「やる気・情熱」だけでも伝わりましたが、今は年齢も職務も変わっているためなおのことそうはいきません。

新しい現場では人間関係がすべてリセットされる。それを構築するのはとても大変だ。自分がやってきたことや知識を言葉で伝えられないといけない。当たり前ですがそんなことをあらためて実感し、やはりアウトプットをしていかなければいけないんだなという思いが強くなりました。

15.4 アウトプットのはじめかた

「アウトプットをしなければいけないんだ」という言葉にもある通り、アウトプットをすることに対して決して前向きな気持ちではありませんでした。

- 前述のとおり感覚ですべてをこなしてきたので、自分の思考は言語化、体系化が出来ないと思っていた
- 自分の経験って価値があるの？ レガシーサービスをなんとかしたくらいしか大きい経験ないし、真新しいことをしたわけでもない
- アウトプットしたら誰かに叩かれるんじゃないかという漠然とした不安

15.4.1 まずはインプットから

これまで本などからインプットする習慣もなく、ゆえに感覚ですべてをこなしていたので、まずはインプットからはじめました。

最初は 1 日 1 冊という目標を掲げました。それは 1 ヶ月しかもたなかったのですが、強制的に癖をつけるためにある程度の目標を持ったことは良かったと感じています。4 ヶ月で 40 冊ほど読みました。

本を読む習慣がない人が本を読み始めるには、以下のようなことを意識すると始めやすく、続けやすいです。

- とりあえず電子書籍リーダーを買う
- 目標をつくる
- 読書好きな人や自身をよく知っているひとに、おすすめな本を教えてください
- 読んだ本が全て正しいと思い込まない
- 読んだ本を全部覚えなければいけないのではなく、1 つでも学びがあれば良いと考える

- 過去の経験と照らし合わせ、こういうふうにすれば良かったんだと考える

インプットをしているうちに今までの自分の経験はこうやって言語化できるんだという実感を得られました。それは自分自身の自信にも繋がりました。

インプットをはじめたことによる意外な発見もありました。

- 必要にかられたら読めば良いと思っていたが、先に読んでおいたほうがいざというときに使えるし、他の本を読んだときに前提知識を持った上で読めるので理解が早い
- インプットをすることによって更に他のことに興味をもつようになり、インプットの輪廻が発生する
- 同じようなジャンルの本を読むことに意味はないと思っていたが、本によって視点がことなるので、複数読むことによって知識が立体化する
- インプットすることによってアウトプットの衝動にかられる

15.4.2 アウトプットは小さく始めた

いきなり登壇やイベント参加をするのは私にとってはハードルが高いと感じたので、まずはオンラインではじめました。

- SNS を公開する
- ブログを書いてみる

まずは SNS。SNS を公開すること自体にもどちらかというと躊躇があったのですが、始めてみたら特に違和感はなかったのでやってない方はやってみたら良いと思います。気軽に始められるし、あらたな知識を得られたり、あらたな出会いがあるということを知りました。

ブログはまず主観や経験を一切排除したものを書きました。ビギナーにはおすすめです。例えば、まとめ記事や翻訳などがそれにあたります。

なぜこういうものを書くことから始めたかという、バッシングされるんじゃないかという恐怖心が強かったからです。そういう記事を何本か書いて、世の中の実際の反応に触れて少し安心できました。

その後自分自身の主観や経験を交えたブログを書き書いてみました。はてブのコメントなどから、自分の経験を語ることで世の中の人にとっても少しは役に立つんだという実感を得られました。また、アウトプットをすることで「次はこんなことを書いてみよう」「これはアウトプットできそうだな」と思える幅が広がっていきました。

15.4.3 アウトプットは「誰かのためにやる」のではなく「自分のためにやる」と思うようになった

アウトプットを始める前は、アウトプットは誰かのためにやるものだと思っていました。そのため躊躇がありました。しかし、実際に始めてからは「自分のためにやる」ものなんだという意識が強くなりました。

前述で「自分の経験も世の中に少しは役に立つ」とは感じましたが、誰かに学びを得てほしいという思いでアウトプットはしないほうが良いんじゃないかと思っています。もちろん自分のアウトプットで誰かが何かを感じてくれればなお良いことですが、自分の頭の中を整理したり「言語

化」「体系化」することの特訓だと思っています。

まだまったく得意なことではないのでつい具体的なことを書いてしまっていますが、少しずつ抽象度を上げたアウトプットをできるようになっていきたいというのが目標のひとつです。

15.4.4 オンラインでのアウトプットを始めたら、リアルな人との出会いを求めるようになった

知名度などの向上のためにはじめてのアウトプットですが、オンラインでのアウトプットでは限界があると感じました。これまで勉強会に参加することも少なかったですが、行きたいと思うようになりました。そこで出会った人たちから新たな知識を得ることもできまし、いずれ登壇もしたいなという気持ちになりました。

また漠然と自分以外のアウトプットする人はすごい人たちと思っていたところがまだありましたが、みんなそれぞれに悩みや葛藤のある人たちなんだなというのを知ることができました。

15.5 アウトプットをすることで自分の未来も変えられる

突然ですが、私はエンジニアになってから、女性のエンジニアが少なく、EM やテックリードになってくるとさらに少ないということを課題視しています。前職で EM になると決めたときも、ぎりぎりまでならないことを選択しようとしていました。評価基準上、EM かテックリードかどちらかを選ばなくてはいけない段階になり、選んだというのも正直なところではあります。昇格する 2～3 ヶ月前までは「このまま平社員でいたい！」と言っていました。

なぜ悩んだかと言うと、女性エンジニアで EM やテックリードをしている人が周りにいないから、できるのか分からなかったのです。特に EM は「中間管理職はつらいぞ」と言うエンジニアが周りに多かったり、何をするものなのかいまいち不明瞭だったというのもありますし、結婚・出産という自分の女性としての幸せを考えたときに、はたして可能なものなのか、まったく想像することができませんでした。

自分自身が EM になってからは大変だし難しいですが、とても楽しく意義のある職務だと思っています。未来は分かりませんが、これからもやっていきたいと思っています。

ただし、ロールモデルが少ない以上エンジニアという職種を選ぶ女性、ましてや EM やテックリードを目指す女性が少ないのは必然だと思っています。

ブログを始めたときに「女性エンジニアがいかにか少ないか」をまとめた記事を書きました。そのブログを読んで同じ課題感を持つ方と出会うことができ、課題を共有したり一緒にイベントに参加させてもらえたりしました。その出会いから自分がもやっと感じていた課題がよりリアルになり、やりたいことや興味の幅が増えました。

つまり知名度などの向上のために「やらなければいけない」と始めたアウトプットが、自分自身のやりたいことを変えてくれました。もちろん最初に抱えた課題のクリアのためにもアウトプットは大事ですが、アウトプットを始めたことでより楽しい道へ進めるようになったと思っています。

また、アウトプットを始めたことにより、本書への寄稿の機会も得られました。半年前に自分がまさか技術同人誌に寄稿したいと考えるなんて、ましてや実現するなんて想像もしていませんでした。このような機会をいただけたのも、最初の一步をはじめてからに尽きます。

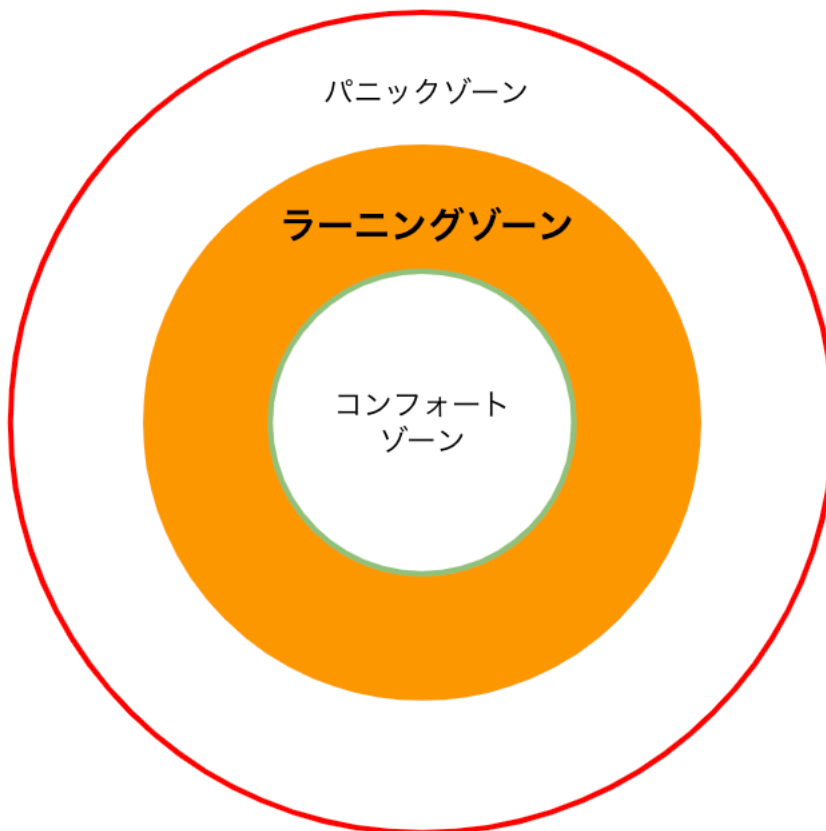
インプットとアウトプットは輪廻し、また新しい人やことに触れ、またインプットとアウトプッ

トのサイクルに戻っていく。

そのサイクルの中で数ヶ月前の自分が想像もしていなかった場所にいることは、他の方の事例にもあるようです。

15.6 自分の力でコンフォートゾーンを抜け出すためのアウトプット

アウトプットの必要性を感じる前の自分は、まさに「コンフォートゾーン」にいました。



▲図 15.1 コンフォートゾーンについて

コンフォートゾーンにいたときの自分は以下のような状態でした。

- 井の蛙状態でなんとなく自信がある
- ただ、同時になんとなくの不安もある
- 何か思うようにできないと周りのせいにしがち
 - どうしたらそれができるようになるか考えていない

私は「やらなければいけない」という危機感駆動でアウトプットをはじめました。まだ始めて

から登壇もしていませんので、この本を書いている他の皆さんよりもアウトプットが少ないです。きっと人よりもビビりですし、アウトプットに対してマイナスイメージも強かったと思います。

成長とは自分のコンフォートゾーンの外に出ていく行為だ

成長にコンフォートゾーンはない。ストレッチをすると体が痛むのと同じだ

「悩む」と「考える」ことは違う。「どうしたら良い」と悩んで思考停止しないで、どうしたら解決できるか考えろ

というようなことを言われたことがあります。

自分自身だけでコンフォートゾーンを抜け、ラーニングゾーンに入るのは難しく、自分ではない何か・誰かから引っ張りだされることがあると出やすいものです。アウトプットをすることで外部からの刺激が受けることは、その手段のひとつだと思っています。

アウトプットをし、外部刺激を受けていくというのはつらいこともあります。あると思います。

ただ、エンジニアという生き物は常に学び、成長し続けなければいけないと言われてますし、つらさを乗り越えたときに一気に視点が高くなる感覚は心地良いものです。成長というのはアウトプットだけに依存するものではありませんが、自分一人でも始められる最高の成長機会です。

私の立場として「良いことあるからやってみなよ！」と言うつもりはあまりないです。ただ、自分の力量や将来について私のようにもやもやと悩みを抱えてみたり、やってみたいけどちょっと怖いと思っている人は、まず小さくても良いので始めてみるか！ という後押しになれば嬉しいです。

第 16 章

アウトプットの始め方：40 代独立系 Sler のケース

みずりゅ@MzRyuKa

16.1 はじめに

40 代で独立系 Sler。それが私の肩書きです。この言葉を聞いた時、大抵のエンジニアはこう思うでしょう。

- 負け組
- こうはなりたくない
- 努力／能力が足りなかったんですね

否定はしません。自分が聞いてもそう思う可能性は高いでしょう。もちろん、なにが勝ち負けか、人と比較してどうするとか、そもそも定義は何かという話もあります。しかし、少なくともこの内容で興味を持ってくれる人はまずいないでしょう。

それでは、肩書きが関係ない場合には、なにに興味を持つのでしょうか。生い立ち、人柄、特技、そういう類もあるでしょう。ですが、ほぼ確実なものは「その人がなにを生み出しているか／生み出すことができるのか」である点だと考えます。すなわち、「アウトプット」です。

- 「XXX というライブラリの作者」
- 「XXX という講演をした人」
- 「XXX という本（または資料）の著者」

それだけでも、その人の肩書きはガラッと変わります。少なくとも、「エンジニア界限」という狭い世界においては、所属会社や年齢などは、一気に付属情報に置き換わるでしょう。

前置きが長くなりました。では、私自身にそういったアウトプットがあるのか？ 残念ながら、ありません。少なくとも、これまでは。

これで、私に興味を持った人は、まずいなくなったでしょう。そもそも、タイトルや最初の数行で読み飛ばしている可能性が高い。

ですが、もしここまで読んでくれた人がいて、かつ興味をまだ失っていないのであれば、このコラムを読んで欲しいです。そして、しがたないロートルなエンジニアが出してきたアウト

プットに対して、何かを思うところが出てくれれば幸いです。

16.2 初めて勇気を出してアウトプットした日

2018 年 8 月 18 日、個人で初めて「外」に向けて情報を発信しました。「IT エンジニアのための”アニメ”から学びを得る勉強会 | あにべん！」というイベントで LT を発表しました。

イベントの趣旨は、アニメから得た仕事に関する学びを共有しましょう、と内容でした。アニメを観るのが好きだった自分には向いていると思いました。発表者／参加者ともに若い人が多かったイベントなので、自分の世代と合うかは悩みました。しかし、きっかけにするならこれだと思っていました。

発表をしようと決意した経緯は後述しますが、結果として「発表して良かった」と「発表しなきゃよかった」の想いが渦巻きました。しかし、いまになって改めて振り返ってみると、発表してやっぱり良かったと思っています。また、「あまり興味を持ってもらえなかった」と言う悔しい思いをしたことも、次の原動力にも繋がっていきました。

16.3 あなたの道のりは？

実は、会社内での「アウトプット」であれば、ずっとやってきていました。規模が小さいとは言え、ソフトウェアエンジニアの会社です。社内には情報共有の場は設けられていました。ただし、残念ながら書き込み数は少なかったです。そんな中で、数人の社員が技術情報の書き込みを行っていました。自分もその中の一人でした。また、会社には「社員ブログ」を外部に公開する仕組みもありました。その社員ブログにもいくつか寄稿はしていました。だが、それはあくまで「会社」としての取り組みであり、仕事の一環という気持ちもどこかにありました。

それ自体は決して悪いことではない。とは言え、少し心に引っかかりも感じていました。いまの時代に「社内だけ」に閉じてて良いのか、と思いをもっていました。とはいえ、目立った能力もない自分には、何かを起こすパワーも気持ちもありませんでした。自分が言っても誰もついてこない。そういう卑下した思いがつきまとっていました。

16.4 決意

ある時、転機は訪れました。社員の一人が「社内勉強会」を開催したいと声をあげました。その目的の一つには、「外部の勉強会に参加していこう」がありました。すぐに賛同しました。社内勉強会の運営側となり、外部の勉強会で実施している内容を取り込むなどの工夫もしました。少しでも、参加の敷居を下げるために。幸いなことに、この社内勉強会には若く優秀な社員が定期的に参加してくれています。しかし、「外部の勉強会への参加」は、現時点では「敷居が高いね」ということで個々人任せになっていました。

この状況を知った時、ある思いが生まれました。このままだと、きっと大きく変わらない。変わったとしても、緩やかな動きでしかない。社内勉強会の発起人は、外部の勉強会にも参加しています。しかし、社員からは一目置かれすぎて特別視されています。だから、この人が呼びかけても「XXX さんは特別だから」で終わってしまう可能性があると思いました。

ならどうする？ しばらく考えて決意しました。何も取り柄がない自分が活動すれば、「あの人にできるなら」にできるのではないのか、と。そう思って行動してくれる人が一人でも出てくれれば

ば、今後はその人が牽引してくれれば良い。その時に、「こんな人が居た」と自分の話になってくれれば、思いました。

16.5 あなたの結果は？

プライベートでは以下。

- はてなブログを開設。主に参加したイベントの報告レポを記述してします。
- GitHub アカウント開設。private リポジトリ費用も払っています。
- Heroku アカウント開設。ちょっとしたアプリのサーバに利用しています。
- 2018 年度のアドベントカレンダーに 3 件申し込みしました。
 - セイチョウ・ジャーニー (12/3)
 - しがないラジオ (12/15)
 - シクシク素数列 (12/22)
- LT の発表。以下のような発表をしました。
 - 2018/09/01 : 「トキワの森 LT 大会」で、golang を利用して処理時間を向上
 - 2018/09/26 : 「pplog 5 歳の誕生日会」で、飛び込みで pplog のお祝いの言葉を述べた
 - 2018/11/08 : 「WEB エンジニア勉強会 #10」で、クイズ形式で CUI コマンドのオプションの説明
 - 2018/11/28 : 「しがないラジオ meetup 2」で、しがないラジオに出会って転機が訪れた話
 - 2018/01/10 : 「カジュアル LT 大会」で、ドラクエを題材に Sier あるあるな話
 - 2019/02/01 : 「WEB エンジニア勉強会 #11」で、gRPC 入門した際に Proxy に苦しめられた話
- PodCast への参加
 - deploy.fm へのゲスト出演 (10 回、10 回おまけ回)
 - aozora.fm へのゲスト出演 (第 8-12 回)
- 親方プロジェクトさんの技術同人誌「ワンストップ見積もり」本に寄稿 (付録 B : 私の見積もり履歴書)
- 親方プロジェクトさんの技術同人誌「ワンストップ勉強会」本に寄稿予定
- Growthfaction さんの技術同人誌「挫折論への招待」本に寄稿 (付録)

同時に、会社に対しては、以下のアウトプットを行ないました。

- プライベートで参加したイベントに対して、社内にレポートを提出。(ただし、会社受けの良いイベントのみ抜粋)
- Twitter のフォロワー経由で見つけた有益そうな 88 件の各種情報を社内に展開
- 外部の勉強会で学んだ内容をベースにして、社内勉強会の企画を実施。
- 短期インターンにモブプロを取り入れる企画を提案。実際に採用される。
- 社内限定にしたアドベントカレンダーを企画／運営。協力者を得て、全ての窓をオープンさせた。

16.6 アウトプットによってあなたの未来はどうなる？

率直に言って、現状が大きく変わることは無いと思っています。エンジニア界隈という世界で、「外」に言える大きな実績のない「40 代」エンジニアの需要などたかが知れています。そのため、余程のことがなければ、少し待遇が改善される、程度だと思っています。

しかし、一つだけ変わったことがありました。それは、「インプットしたものを咀嚼してアウトプットしてやろう」という気持ちでした。アウトプットするためにインプットすれば、物事の見方が変わってきます。「この情報なら、XXX 人には必要になる可能性がありそう。それなら、そういう人は何処で詰まるのか。この点についても触れておこう。」そんなことを考えながら、きっと生きていくことになるでしょう。

はっきりいって、「仕事上では当たり前前に実施していたこと」ではありました。それが、プライベートな時間にも入ってきただけなのかもしれないです。しかし、それによって助かる人、参考になる人、行動が変わる人が出てくれれば、嬉しい限りです。

最後に。私は、アウトプットを躊躇して一步を踏み出せなかった「貴方」の十年後もしくは二十年後の世界の未来像です。その私が問いたい。貴方はどうなっていたいですか？

その答えを「貴方自身」に聞かせてあげてください。そして、行動して「周り」にも見せて／聞かせて／知らしめてください。

その生き様を、十年前もしくは二十年前の世界で「私」が「アウトプット」を選択していた先の未来だった、として夢を見させてもらいたいです。

以上。

第 17 章

50 歳を目前にアウトプットをしようと決意したこと

さっぴー川原@sapi_kawahara

17.1 はじめに

この本を読む方の中には「エンジニア定年 **35 歳説**」を聞いたことがある人がいると思います。私は 20 代の頃に、その話を聞いておりましたが、当初から疑問に思っておりました。そのことを疑問に思いつつ、35 歳の年齢を迎え、そのまま継続してエンジニア人生を続けておりました。

技術の進化をし続ける業界において、常に技術にキャッチアップしていけば、いつまでも最前線で活躍できる、それがこの業界のよいところです、毎日でも新しい技術に触れられる、新しいことを学べる、新しいことにチャレンジできる、本当に素晴らしい業界です。

私は 40 歳に入り、余裕がでてきたのかと思いますが、日々のエンジニア人生に新たな刺激を求めるようになりました、それが「アウトプットすること」です。

コラム：私のアウトプット順番について

世間的には、次の順番でアウトプットするのがやりやすいと聞きます。

1. Twitter
2. ブログ
3. 登壇
4. 執筆

私は、次の順番でアウトプットしたので、登壇が最初になります。

1. 登壇
2. Twitter
3. ブログ
4. 執筆

17.1.1 アウトプットするまで

私がアウトプットをするまでは、ただ漠然と考えるだけでした、当初は「アウトプットすること」は、雑誌記事連載などができればと漠然と思っていましたが、コネも実績も無い人には、そのような話は一切なく、ただ漠然と時間が過ぎていきました。

そんなとき、SES として常駐している先の会社で、月に 1 回開催しているエンジニアの社内勉強会を、登壇大会にしていました、その名も「新サー武道会」(シンサイチブドウカイ) *¹です。部署で導入した新しい技術についての発表から、登壇者の趣味を語るまで、登壇することが目的だったので、ノンジャンル登壇大会でした、登壇している人の話を聞くうちに私も登壇したいなと気持ちが湧いてきて、登壇することになりました。

このとき、私を登壇に導いた人は、常駐先している会社の人で、「新サー武道会」(シンサイチブドウカイ) の企画運営をしている人でした、この人が登壇を勧めたから今の自分が居るのです、その人は登壇大会コンテンツを確保するだけだったのかもしれませんが、私の背中を押してくれたのは間違いありません。

この「新サー武道会」(シンサイチブドウカイ) での登壇が私の最初のアウトプット*²になりました。

登壇について、社外勉強会などで色々な人の話を聞くと、社内勉強会の登壇で「アウトプットすること」を体験したよく聞きます、私も同じような経緯でした。いきなり社外で登壇する度胸が無かった自分には最適な経験でした、社内なので即座にフィードバックが得られるのもよいと思いました。この社内勉強会からアウトプットを始めることは、社外勉強会で登壇するより心理的ハードルが低いので、社内勉強会での登壇するなどがベストな方法です。なお、私が社内勉強会で最初の登壇は 45 歳です、遅いかもしれませんが、人生 100 年時代においては遅くはないです。

17.1.2 勉強会で登壇を始める

社内勉強会をしてから、色々と興味がでてきます、それを求める先は社外勉強会でした。

私の場合は、社内勉強会で登壇してから 3 年ぐらいすると、社内勉強会が無い部署に移動になり、社内勉強会で登壇を聞く、私が登壇する機会が無くなります。当初は所属会社に研修に行きたいと思い、平日昼間に開催される社外勉強会に行こうと考えました、実際に参加してみると学びの要素が強く交流はあまり無かったです、基本的に勉強会が終わったら解散というのが多かったです、これでは少々物足りなかったです。

私は比較的ライトな勉強会、平日夕方以降に開催される勉強会に参加するようになりました、夕方以降なので懇親会にはアルコールがあり、一緒に飲めば仲間という謎理論で参加するようになりました。ノコミュニケーション全盛時代の年代なら理解できると思います。社外勉強会になるので、社内勉強会とは異なるフィードバックが得られました。

なお、社外勉強会では、最初のうちは知り合いなどは居ません、知り合いが居ないからこそ登壇することが大事です、懇親会において登壇したことは自己紹介を済ませていることになり、自分を知ってもらうためにはよいチャンスです、登壇していないときは一人ぼっちになることがあります、登壇することを前提に勉強会に参加すると、懇親会において登壇者と話したい人が集まって

*¹ 大会の名前は「新サービス一課」より命名、有名な漫画の大会に似てますが気のせいです。

*² 登壇内容は社外に持ち出せないなので、どんな内容だったのかはご紹介できません。

きます、これは登壇者の特権だと思います。登壇もすることでより多くの学びと交流を得ることになります、雑談的な会話もよい学びとなります、そこには年齢など関係無い純粋なエンジニア同士の交流を得ることになります。

社外勉強会では、懇親会で情報共有できる仲間が増えれば増えるほど登壇欲が湧いてきます、そうなのです仲間が背中を押してくれるのです。

17.1.3 誘われてツイッターを始める

懇親会では、ツイッターはやられてないんですか？ と何度かいわれました、特に断る理由も無いし、懇親会での交流が元々の目的だったので、ツイッター https://twitter.com/sapi_kawahara はすぐに始めました。

懇親会では、連絡先交換はツイッターが多いです。名刺交換やフェイスブックもありますが、ツイッターを使う人が多いです。連絡をするために、名刺やフェイスブックで連絡先の交換をやることはありますが、SI 会社では名刺を持っていないことが多く、フェイスブックは個人情報が多く入るため、使われないことが多いです、その点、ツイッターでは個人情報が入りません。

ツイッターを始めると多くの発見がありました。タイムラインに仲間のツイートで別の勉強会にでていることが判るのです、それを眺めていると、別の勉強会に興味をもつようになりました、タイムラインには登壇のスライドが流れるので、それを見ていると、オンライン勉強会みたいなことができるのも、ツイッターがあるからだと思っています。

ツイッター上でも多くの学びと共感があります、背中を押されることもありますし、時には登壇を勧めたこともあります。ツイッターでは背中を押すこともあるのです。

17.1.4 ブログを始めたが課題が残ってます

勉強会に参加するようになると、自分なりの成果が欲しくなりました、それは勉強会に参加したことをブログに書くことです、それとエンジニアなので技術のことについてブログに書いてアウトプットしたいと思い、成果を出すためブログを始めました。なおブログは始めるのは簡単です。私は「はてなブログ」<https://kawahara-ci.hatenablog.com/> を使っていますが、ブログサービスを使うと本当に簡単に作れてしまいます。

ブログを始めると、頭にあったものを整理できるようになりやってよかったと思っています。ただ現状では勉強会のレポートが多く、技術的な話はあまり書いてません。これは今後の課題です。いつか自分の書いたブログで誰かの背中を押したという話ができるとよいですね。

17.1.5 目標に近付いた？ 執筆を始める

合同誌ですが、@おやかたさん <https://twitter.com/oyakata2438/> がやっている合同誌「ワンストップ見積もり本」を冬コミに出しました。

執筆を始めたのは、技術書典に一般参加者として参加したのがきっかけだったのと、おやかたさんがよく言っている「執筆者 10 倍化計画、技術書の著者をあと 1 万人を増やす」に共感しましたからです、共感したならやろうと思いました。それから漠然とでしたが、元々は執筆をしたいと思っていたので、合同誌の執筆は願っても無いチャンスでした、これをやらなければ一生後悔する！

執筆を始めると、ブログ以上に頭の整理ができます、そして自分の知っている知識をもっと深く

知ようになります。自分の時間がなくなりますが、物理本をみるとやり遂げた達成感があります、執筆はメリットしかないです。背中をおしてくれた おやかたさんに感謝です。

今回、執筆しているのも合同誌ですが、今後はネタはあるので単著での執筆もチャレンジしたいと思っております。そして合同誌を含め、今後執筆するかもしれない単著の本を読んだ人が背中を押されたと感じたら嬉しいです。

17.2 まとめ

私がアウトプットを始めたのは 45 歳からで、比較的遅い方だと思いますが、アウトプットを始めてよかったと思ってます、社内勉強会で登壇してから 5 年経過し、自身の考え方の変化、交友関係の変化、ただ漠然と考えていたころのライフプランより、アウトプットをしてからのライフプランの方がはるかに充実しております。

アウトプットをしない人生は、ただ漠然と考える傾向が強く、漠然と考えるライフプランは実現性は非常に薄いです。出来ないことを環境のせいにして生きるライフプランは楽しく無いです。この後も漠然として生きていたなら、何も実現せずにいたと思われます、そんなライフプランで良いわけではないです、人生 100 年時代において、残りの 50 年を実現もしないことを漠然と考えていくのはアウトプットがなく、何も残せない人生になります。私は 45 歳からアウトプットを始めましたが人生 100 年時代においては遅くはないです、自分のライフプランに疑問を感じたら行動しよう！

第 18 章

アウトプットを誰かのためではなく、 自分のためだけにしてみた

なおと@naoto_7713

誰かの評価やフィードバックが怖くてアウトプットできなかった僕が、あるきっかけでアウトプットするようになりました。

本章では、僕のアウトプットへの考え方を示し、アウトプットをしたいけど迷っている人達のヒントになれば幸いです。

18.1 はじめに

こんにちは。なおとです。あなたは何者と思う人のために、まずは簡単に自己紹介をしますね。

高校を卒業して、情報系の大学に行きました。プログラミングをしたい！！という想いはなく、たまたま学費が安い公立大学に受かったという理由です。このようなモチベーションだったので、大学では単位さえ取ればよいと考え最低限の勉強しかしなかったです。内向的な性格もあり、みんなでワイワイするぐらいなら、引きこもりたいタイプでした。結局バイトもせずに家でアニメや読書等をしていた記憶のみあります。

そして、そのまま社会人になりました。情報系の勉強をしていたこともあり、就職は流れに身を任せエンジニアになりました。最初は中小 SIer に入社しました。人や環境がよく、社会人としてのマナーや SE としての考え方をたくさん教えていただきましたが、問合せ対応や設計書の作成が多かったです。もっと開発したいという思いがあり、2 年 10 ヶ月で退職、転職しました。

2 社目は web 系の自社開発に転職しました。この時は web 開発未経験で HTML の書き方も分かっていませんでした。最初はスキルギャップに苦しみ、progate をひたすらやっていた記憶があります。ここでも、スタートアップの開発スピードや開発スキルを学ぶことができました。短期間で多くの経験を積ませていただきましたが、スタートアップはプロダクトへの想いが強い人が多いです。しかし、僕自身はプロダクトへの気持ちより、今は技術をもっと突き詰めたいという気持ちがありました。中途半端な気持ちの中、仕事を続けても自分にも周りにもいい影響がないと考え 10 ヶ月で退職し、現在はフリーランスとして活動しています。

18.2 なぜ今までアウトプットしてこなかった？

さて唐突ですが、皆さんはアウトプットしていますか？ この本を読んでいる皆さんは成長意欲が高いと思います。

それでもアウトプットをしている人、していない人、したい人、したくない人がいると思います。僕自身も最近まではしたい人、したくない人を行ったり来たりしていました。アウトプットがあれば自己アピールになりそうですが、書くのが大変で、恐怖心がありました。

僕はこんなイメージを持っていました。

- 技術的なアウトプットがあれば、自己アピールの材料になる
- 理解していることを時間を掛けてアウトプットする必要ない
- 間違えた内容を書いてはいけない
- 評価されるのが怖い
- 僕が書こうとしていることは、他の人が書いている

「アウトプットはいいぞ」と後押ししてくれる人や書籍でもアウトプットをおすすめしているものが多いです。僕も何度もブログや Qiita 等を書こうとしたこともありました。

しかし、

- 書き出しが分からない
- 何を書いていいのか分からない
- 他の人がすでに書いている
- 正確な情報であるのか判断できない

と色々なマイナス思考から書くことができませんでした。

特に僕は、何かをアウトプットするということは、良くも悪くも「他の人から評価される」という恐怖心があったのだと思います。そもそもアウトプットは自分のためではなく、誰かのためにするものだずっと考えていました。

18.3 アウトプットするきっかけは？

そんな中、なぜ自分がアウトプットするようになったのか？

きっかけはふとしたことからです。自宅で学習したことを職場に持っていきたいと考えたからです。今まで、環境構築の手順やコードの書き方を自宅で学習しても職場に共有できず、再び調べなおすことが多々ありました。スマートフォンにメモを残した場合でも、現場によっては確認することを憚れることがあると思います。

そんな時に、Qiita に手順やメモを載せておけば、現場環境や PC が変わっても、ネットにさえ繋がればいつでも確認できると考えました。そこで、1 番最初のアウトプットは 1 行のコマンドメモを Qiita に載せました。自分用メモなので、自分さえ分かればいいんです。このような数行メモのアウトプットを繰り返すうちに、ふと昔の記事を見た時に

- このコマンドは何をしているの？
- この手順はどういうことなのか？

自分が書いたのはずなのに、自分でも分からない状況になりました。なるほど、書いた瞬間は分かっているけど時間が経つと忘れてしまう。では、自分が後から見ても分かるように書こうと思い、コマンドのみ書いていた所にコメントをいれ、手順の説明を入れるようにしました。こうして、自分にとって分かりやすいメモが作成して、アウトプットができました。

この時の僕は誰かのためではなく、自分のためのものという意識でアウトプットをしていました。

18.4 アウトプットしてなにが変わった？

18.4.1 アウトプットのハードルが下がった

僕にとって誰かのために書くという行為は、ものすごくハードルが高かったです。価値のあるものを書く必要があると思うと、何を書けばいいのかが分かりません。

しかし、今は

- 過去の自分が知りたかったことか？
- 未来の自分に覚えていて欲しいか？

という基準で考えています。まずは、誰かのためではなく、自分のためでもいいんです。

18.4.2 自分のアウトプットを見てくれる人がいることが分かった

自分のメモ用アウトプットでもフィードバックをもらえました。

- 同じところで困っていたので、参考になりました
- 自分も同じ境遇でしたので、やる気ができました

反応をいただけることは嬉しいですし、なにより、自分が困ったことや感じたことは、誰かのためになるのが分かりました。自分のアウトプットは誰かのインプットになっているだと気づきました。そして自分のインプットは誰かのアウトプットから作られています。

18.4.3 アウトプットは実績になる

面談や面接等では目に見えるアウトプットは武器になります。実際、僕もすごいアウトプットを持っていませんが、勉強しているという点は評価してもらえますし、自信を持ってアピールできるようになります。

下記は僕の実績です。Qiita の記事を見ていただくと分かると思いますが数行のものが沢山あります。

- Qiita 記事: 32 個
- Podcast: 1 回
- LT 登壇: 4 回

twitter 界限のエンジニアはアウトプットの質と量ともに凄いです。僕が知る限り技術ブログや git hub で、何かしらのアウトプットをしている人は少ないです。そのような中でアウトプットするだけで人と差別化できると思います。くどいようですが、凄いいものでなくていいです。調べ

たことを自分メモでアウトプットしてもいいんです。

18.5 僕のアウトプット方法

ここでは僕が Qiita でアウトプットする際に、気をつけていることを書きます。

18.5.1 メモはローカルではなく、Qiita の下書きに書く

ローカルのメモは端末依存にもなります。そのため、作業ログや調べた内容は Qiita の下書きに記載するようにしています。

18.5.2 今の自分が理解できる、再現できる状態に修正する

現時点の自分が理解できるかの観点で書いています。例えば、mac に pyenv をインストールする際は、



```
brew install pyenv
```

このコマンドが分かればその時点では理解できます。(調べながら進めているので)
そのため、僕はこの時点で公開しているときもあります。

18.5.3 過去の自分、未来の自分が読んでも理解できるかを想像して修正する

ただ、時間が経つと pyenv とは何であるのか？ コマンドは何をしているのか？ どうやって調べたのかなど、忘れていきます。この時に意識するのは過去の自分が理解できるか？ 未来の自分へ覚えてもらいたいかの観点で書いています。



```
# pyenv とは
#   python のバージョンを簡単に切り替えることができるようにしてくれるツール
#   プロジェクトのワークスペースごとに python のバージョンを切り替えることが可能

# 参考 URL
# xxx.co.jp
# yyy.co.jp

# pyenv のインストール
brew install pyenv
```

この例では

- pyenv とは何であるのか？
- 調べた際の参考 URL
- コマンドの意味

を記載して、後から振り返っても分かるようにしています。

18.6 アウトプットしたほうがいいと思う？

僕は【必ずアウトプットをするべきだ】とは思っていません。しっかりした内容を書くには時間が掛かります。実際、僕もこの文章を書くのに、悩みながら書いています。アウトプット量 = 技術力に繋がるわけでもありません。実際に凄いエンジニアでも対外的にアウトプットしていない人もいます。

しかし、皆さんが少しでもアウトプットに興味があると思うなら実際にやってみてほしいです。誰かの評価やフォードバックが怖い考えがあるなら、自分用のメモを残すと考えてみてください。それでも気になるならこの記事は「完全趣味で自分のために書いてます」と書いておけばいいんです。

18.7 さいごに

ここまで読んでいただき、本当にありがとうございました。今回は僕の経験談と考えを書きましたが、今回伝えたかったのは「アウトプットは自分のために書いてもいい」です。まずは自分のためだけにベクトルを向けた書き方でもいいのではないのかなと思います。あなたのアウトプットは自分自身の役に立ちます。そして、あなたのアウトプットは誰かのインプットになります。

僕はアウトプットをしたことで、多くの素敵な人達と会うことができました。アウトプットは出会いを広げてくれる可能性もあります。

これ読んだ感想でもいいので、皆さんのアウトプットを楽しみにしています。

第 19 章

ToDo:タイトルつける

あわな@a_w_a_n_a

19.1 はじめに

みなさまはじめまして。あわなと申します。とある web 系企業のインフラエンジニアです。
この章では、今までインプット一辺倒だった筆者が、

- アウトプットを始めたきっかけ、始める方法
- アウトプットによって得られた効果
- アウトプットで見える今後

について、お伝えします。

ぜひ、こんな方に読んでいただきたいと思います。

- まだアウトプットを始めていない人
- 新たな種類のアウトプットを始めてみたい人
- アウトプットを始めてみたものの、続けるのを難しく感じている人

19.2 アウトプットを始めよう

19.2.1 きっかけは突然に

私は 2018 年 8 月に現職に入社しました。憧れていた web 業界。まだまだ駆け出しだけど、仕事は楽しい。わからないことだらけなので、いろいろな知識を仕入れていく日々。

そんなある日、同じ部署の上司から、こう言われました。

- 「君が何をしているか、分からない。」
- 「もっとまわりにわかるようにしてほしい。」
- 「そうじゃないと、君がどこかで詰まっても、助けることができない。」

その言葉を聞き、ハッとしました。いままでインプット一辺倒。アウトプットをするなど、考えたこともありませんでした。

しかし、わからなくなったとき、どこかで詰まってしまったとき。自分から手をあげないと、誰も助けてくれません。

自分のおかれている状況は、自分から言わない限り、誰にもわかってもらえないのです。

19.2.2 高い壁をこえる

アウトプットを始める、そう決意するのはとてもいいことです。

でも、

- 始める勇気が持てない。
- 始め方がわからない。
- 自分になんかできない。

その他様々な理由で、始められずにいる。そんな方もきっといるのではないのでしょうか。筆者も当初はそうでした。

- ブログ書いてみたいけど、自分には文才なんてない。
- こんな発信したらバカにされる。
- LT？ 人前で話すなんて無理！

ここで意識してしまうのが、「評価」と「定型」です。

- 「こうじゃないといけない」
- 「変なことしてしまったらどうしよう」
- 「ダメなアウトプットだと思われたくない」

人間誰しも、いい評価がもらえると嬉しいものです。しかし、悪い評価をもらいたくないあまりに、自分の弱点を徹底的に隠そうとします。そして、いい評価をもらおうとして、自らの目の前に高い壁を設置してしまうのです。

しかし、その壁は、低くすることができます。

アウトプットを積極的にしている人たちだって、皆「アウトプットが初めて」だった時期があります。初めてのアウトプットは、うまくできなくて当たり前です。むしろ、最初からうまくいくなんてことはありません。

まずは、最初の一步を、踏み出してみてください。

19.2.3 最初の一步を踏み出す

では、最初の一步を踏み出すには、どうすればいいか。

筆者の考えるもっとも簡単なアウトプットは、「**Twitter**での発信」です。

- こんな技術を新しく学んだ！
- 勉強会に参加しました！
- こんなアウトプットをやってみたいです！

たった 140 文字でも、十分にアウトプットです。そして、なにげなく呟いた一言が、次のアウトプットに繋がるかもしれません。

筆者が、まだ Twitter でしかアウトプットをしていなかった頃。当時は LT 経験がなく、LT をしてみたいと思いつつも、人前に立つのが怖い・技術がまだ身についていない、といった理由から、避けていました。

ある日、興味のある勉強会を見つけました。30 人規模、自分が話せそうな内容、これなら私にも LT できるかもしれない。

そして、その勉強会のハッシュタグとともに、「LT してみたいかも。これなら私にもできるかもしれない」とツイートしました。するとその勉強会主催者から、「次のイベントで LT してみませんか？」とリプライが来たのです。

そのあとすぐに、次のイベントで LT することが決まりました。一度 LT する！と表明してしまえば、後戻りはありません。LT に向けて、全力で準備するのみです。

そして迎えた当日。イベントはそれまでよりも規模が大きくなっており、なんと初 LT なのに参加者は 100 人以上。当然緊張しましたが、一度 LT を経験したことで、その後の LT のハードルがグッと下がりました。イベント会場や Twitter の実況でたくさん評価をいただき、自分に自信をつけることができました。

「自分に自信がついた」そのことが、次なるアウトプットを加速させていくきっかけとなったのです。

19.3 得られた成果

アウトプットを始めてからこれまでに、以下のような成果をあげることができました。(2019 年 2 月時点)

- LT 4 回
 - 2018/11/7 転職 LT #3 「私の人生、私のもの！ ～楽しい仕事を手に入れるための話～」
 - 2018/12/12 bpostudy #136 「猛虎戦士が専用応援歌を手に入れるための Tips」
 - 2018/12/27 エンジニアの登壇を応援する忘年 LT 大会 「やっちゃった！ 2018」
 - 2019/2/22 真冬こそ激アツの自由研究 LT 大会 「全人類ポジティブ化計画」
- 勉強会主催 1 回
 - 2018/11/19 Everyone Outputer #1 「ぼくのわたしのセイチョウ・ジャーニー」
- Podcast 出演 3 回
 - KANE の RadioSandbox #3 「みんなで俺の侍ジャパンを作ってみた」
 - aozora.fm #16 & #17 「あわなさんと語る、楽しい野球話。」
 - しがないラジオ sp.54 「大手 SIer の元インフラ SE が楽しく語る、ポテンシャル転職」

これを見て、何を感じたでしょうか？

- 「こんだけやっててすごい」
- 「いや... 自分には無理だ」
- 「こいつ、エンジニアなのに全然技術のことアウトプットしてなくね？」

アウトプットは量・質・内容、関係ありません。自分という存在をまわりに知ってもらうための行動なのです。

19.4 壁をこえたあと

19.4.1 「続ける」ということ

アウトプット「する」という壁をこえたあと。次は「続ける」段階です。

「続ける」ということにも、また高い壁が待っています。

- 渾身の LT。思ったよりウケなかった...
- イベントを主催したが、参加者を集められなかった...
- ブログ書いてみたけど、全然ブクマされないし反応もない...

このような、うまくいかない状況が続くかもしれません。心が折れてしまい、「もうアウトプットなんて意味ない」と思うってしまうかもしれません。

結果や反響は、自分自身だけでコントロールすることが難しいものです。発信したタイミングや、発信者の知名度などによって変わってきます。

ただし、ある程度自分でコントロールすることはできます。

アウトプットを続けると、自分という存在を知っている人が増えていきます。それはそのまま知名度の向上に直結します。

続けることでしか、得られないものもあるのです。

また、アウトプットを短期間に集中してやりすぎて、疲れてしまった、という場合。そんなときは、頻度を少し落としてみましょう。たくさんこなすよりも、継続することの方が、大事です。

19.4.2 得られたもの

アウトプットを続けることで得られたものは、大きく分けてこの 3 つでした。

- 人との繋がり
- 行動力
- 向上心

アウトプットをすると、たくさんの人と知り合うことができます。その繋がりや、仕事に活かされることもあります。

筆者はアウトプットを本格的に開始して半年程度（2019 年 2 月現在）ですが、これまでに、アウトプットを通じて知り合った方から連絡を受けて仕事を一緒にさせていただく機会が 2 回ありました。

また、アウトプットをしていると、他の方のアウトプットに刺激されることもあります。

自分よりもたくさん、積極的にアウトプットをされている方。自分と同じ時期にアウトプットを始めた方。アウトプットの新たな一步を踏み出した方。

アウトプットを通じて出会ったたくさんの方々の成果に刺激され、自らのアウトプットは、さらに磨かれていくのです。

そして、会社では、エンジニア業だけでなく、開発組織の改善業務、社内広報業務にも、関わり始めました。これも、ひとえにアウトプットの成果が認められたものです。アウトプットのために資料や原稿を準備することが、社内での広報業務にも活かされています。また、自分の組織をよ

りよいものにしていくには、社外の事例を知ることが必要です。その情報収集に、アウトプットで築いた人脈を、役立てることができています。

アウトプットがなければ、きっと単なる 1 エンジニアで終わっていたことでしょう。アウトプットは、ときに人生だって変えるのです。

19.5 これからの未来

筆者がこれから始めたい、もしくは広げたいと思っているアウトプットは、次の 3 つです。

- 技術に関する LT
- カンファレンス登壇
- 技術書の出版

前述のとおり、筆者のこれまでのアウトプット成果は、技術に関わるものが少ないです。今後は技術についても、LT などでもアウトプットをしていきたいと考えています。

LT の次は、カンファレンス登壇です。カンファレンスは、参加者数千人規模のものもあります。また、事前に CfP(Call for Papers) と呼ばれる、登壇概要のようなものを提出し、それが採択されてはじめて登壇できるものが多いです。CfP 提出という壁を、まずは越えてみたいと思っています。

最後に、技術書の出版です。筆者は、この「エンジニアの登壇を応援する本」への寄稿が、初めての執筆におけるアウトプットです。つまり、筆者も、読者のみなさまと同じく、一つの壁を越えて、この章を執筆しています。次のステップとして、自らの力で、技術書を出版したい、と考えています。

アウトプットを続けることで、どんな未来が待っているのでしょうか。

きっとその先に見えるのは、今まで知らなかった、もっと広い世界。そう信じています。

19.6 おわりに

アウトプットを始めることは、決して難しいことはありません。今の状況に悩んでいるとしたら、もしかするとそれは、アウトプットによって変えられるかもしれません。

みなさまも、ぜひ、アウトプットの一步を、踏み出してみてください。この寄稿がその一助になれば、これ以上に嬉しいことはありません。

あとかき

あとかきましよう

2019 年 4 月
編集長 ariakit 拝

著者紹介

発起人/編集

執筆者



ariaki @ariaki4dev <https://twitter.com/ariaki4dev>

サークル名：エンジニアの登壇を応援する会 <https://portal.engineers-lt.info/>

勉強会『エンジニアの登壇を応援する会』を立ち上げ活動中。Windows 95 発売と共にプログラムに目覚め、フリーソフト公開を通じて IT 業界へ就職し今に至る。コミュニティを通じて親方さんから声がけいただき、楽しそうだったので勢いだけで始めて執筆させていただきました。エンジニアにもそれ以外の方にも楽しく読んで頂けるようなエモい内容でお伝えできればと思っています。



Aizack @ykokubo09 <https://twitter.com/ykokubo09>

サークル名：Everyone Outputer

SIer の SE として客先に常駐しています。予算・工数見積もりなどは経験がないため、SE として得た 2 年経験を振り返って若手エンジニア向けの作業見積もりをテーマに寄稿させていただきました。過去の自分のように見積もりに悩む若手エンジニアに私の経験が届いてほしいと思って書きました。



KANE @higuyume <https://twitter.com/higuyume>

サークル名：growthfaction /

おしごと界限で働いているエンジニア Podcast 生やすお兄さんとして、複数の Podcast を掛け持ちして配信をしています。growthfaction や engineers_lt では、広報担当としてコミュニティの認知向上をするために日夜努力しております。



FORTE(フォルテ) <https://twitter.com/FORTEgp05>

SIer から Web 系に転職し、いまはスマホアプリの開発をしている IT エンジニア。Twitter、ブログ、Podcast 配信、数多くの趣味と楽しく活動中。今回は SIer と Web 系で得た経験から、オススメの見積もり手法について書きました。もっとうまい見積もり手法を探している人のお役に立てれば幸いです。



さっぴー川原 @sapi_kawahara https://twitter.com/sapi_kawahara

放浪のエンジニアです。ファミコンゲームの開発から人生をスタートさせプレイステーション2が出たころより、IT 業界に転職しました。「エンジニアの登壇を応援する会」に関わりエンジニアとして成長することができたと思っています。それをもっと多く人に知ってもらいたい、そんな気持ちから、この本に関わらせてもらいました、みなさまのお役に立てれば幸いです。



もっと @mottox2 <https://twitter.com/mottox2>

サークル名：つのぶえ出版

フリーランスの Web アプリケーションエンジニア。スタートアップや中小企業を中心に開発支援・技術相談・UI デザインを行ってます。#engineers_lt では HP 係をやってます。自分のサークルでは Netlify という開発プラットフォームの逆引き本を書いています。口笛とホルンを吹きます。



ゆのん @yunon_phys https://twitter.com/yunon_phys

サークル名：Growthfaction, EM.FM <https://anchor.fm/em-fm>

これまで複数タイトルのモバイルゲームのプロジェクトマネジメント業務に従事してきました。Engineering Manager の魅力を伝える Podcast "EM.FM" のパーソナリティを務めています。今回は締め切り 4 日前におやかたさんに誘われて執筆することになりましたが、見積もりが甘かったと言わざるをえません w



9wick @9wick <https://twitter.com/9wick>

IoT エンジニアです。IoT のハードウェア開発（プラスチック形状設計／基板設計等）から、マイコンのファームウェア開発、クラウド上のサーバー開発まで薄く広くやっています。技術書典に行ったときに自分も本を出したい！ という気持ちがむくむく湧いてきたので、初執筆ですが参加しました。



親方 @oyakata2438 <https://twitter.com/oyakata2438>

サークル名：親方 Project

普段は「レーザープロジェクトを自作するためのいろいろ」というあたりのネタで執筆中。コミケと技術書典に出没。デッドライナーだけど、最近締め切りをでっち上げて自分の尻を叩く方法を学んだので、コンスタントに本が書けるようになった。プログラミングは苦手。しめきりたのしー。ワンストップ本 1 こと、技術同人誌を書こうが商業化したり、錬金ラボをみんなで作ったり、楽しすぎる毎日です。



VTRyo @3s_hv https://twitter.com/3s_hv

サークル名：Growthfaction

五反田のスタートアップで SRE チームに所属しています。本業より個別活動の方が露出が多いです。ブログ、登壇、イベント主催、Podcast、技術同人誌、転職支援（転職 LT 主催）が趣味で

す。今回はこちら以外にも合同誌 2 つ書いています。Growthfaction の『挫折論への招待』、親方 Project の『ワンストップ勉強会』もよろしくお願いします。



ゆくぴず @yukpiz <https://twitter.com/yukpiz>

都内のスタートアップ企業でテックリードをやっています。沖縄出身で勢いだけで東京に飛び出してきました。あらゆるエンジニアの成長を支援していく為に、エンジニアの登壇を応援する会で活動しています。



なおと @naoto_7713 https://twitter.com/naoto_7713

Sier から Web 系に転職し、現在はフリーランスとして客先常駐しています。数ページですが久々にこんな長い文章を書きました。(コードだとすぐ長くなるんですけど...) 今回、寄稿した理由はアウトプットが苦手だった自分が、できるようになったきっかけを共有できるようになればと思ったからです。



どもも @Udomomo <https://twitter.com/Udomomo>

もともとは UX コンサルタントでしたが、ふとしたことからエンジニアに社内転職。本業で Java、副業で Ruby on Rails を使用中。いろいろな経験を積むにつれて、限られた時間で成果を出す大切さを身にしみて感じています。この原稿を締め切りまでに書き上げられれば、またひとつ成長できる気がする・・・(願望)

表紙イラスト担当

EngineersLTBook1

2019 年 4 月 22 日 技術書典 6

編 集 エンジニアの登壇を応援する会

発行所 エンジニアの登壇を応援する会

印刷所 株式会社 どこ？

(C) 2019 エンジニアの登壇を応援する会