

1. 不人気のプログラミング

暇を持て余しているというから、「じゃあプログラミングでもはじめてみたら。ちょっと幸せになれるよ？」とわたしは言う。しかし、それを機にコードを書き始める人を見たことがない。ネットやゲームのためにコンピュータを使うという層には、プログラミングは不人気らしい。

プログラミングなんてしなくても生きていけるのだから、無理にやらなくてもいい。むしろ、プログラミングが大衆化することで、わたしたちのご飯のタネがなくなることになるし。だが、少しでもプログラミングをかじっていれば、コンピュータを使うときに「プチ幸せ」な瞬間が出てくるものだ。こういうことを力説すると、**とても嫌がられる**のでここに書き散らかすことにする。

2. 手札—すなわち手段—を増やす

遊戯王やポケモンカードのようなカードゲームを考えてほしい。この手のカードゲームは、原則として手札の多いプレーヤーが有利だ。なぜなら、手札が多ければ多いほど、攻撃や守備の選択肢が豊かになるからだ。

プログラミングを学ぶということは、あなたの手札を増やすことである。プログラミングを知っていれば、今までGUIでペチペチ手作業していたものが自動化できたりする。つまり、目的を達成するための手段が増えるのだ。作業を効率化して時間を節約できる。しかもコンピュータは正確だ。

3. プロフェッショナルにならなくてもいい

現実主義的に言うと、手段を増やすためにプログラミングを学ぶ人は、プロフェッショナルにならなくてもいい。もっと言うと、別にプログラミングを愛する必要もない。むしろ、プログラミングで節約できた時間と労力を、他の楽しいことに消費すべきだ。

もちろん、ちょっと始めてみて楽しくって仕方がないというひとは、こちらの世界に足を踏み入れるといい。C#の洗練された文法とスマートさに酔うのもいいし、C++の深遠な森に迷い込むのもいいし、Cで機械の気持ちに触れるのもいい。Rubyでメタプログラミングによる黒魔術を楽しむのもいいし、Lispで関数型言語にどっぷり浸かるのもいい。これは、手段が目的になってもいいという好例だ。

4. 効率的に学ぶ唯一の方法

いろいろなところで聞く話であるが、人間は周りの人たちに影響されて人格が構成されているという。これが正しいとすると、プログラミングを効果的に学ぶ唯一の方法は、プログラミング好きな友達を作ることだ。プログラミング好きな人は教えたが多い。自分の知識を披露する場を待っている。また、プログラミングについてあーだこーだと議論するのも大好きだ。だから、そういう人たちと会話を重ねることが、上達の近道なのだ。

「友達作り」というとジンマシンが出る人（わたしもそうだ）は、RPGのパーティの仲間を探すようなものだと思えばいい。利害による関係だ。むしろ下手な友達感情は足かせになる。相手がゲロマズスパゲッティコードを書いていたとしても、友達感情が顔をのぞかせて指摘できないのは不幸だ。

プログラミング好きな人と、穏やかで遠慮せずに指摘しあえるような関係を構築しよう。そして、プログラミングを始めよう。