

発表1 初稿

ダニエル リュウ

子供のころ、もの作りが大好きでした。とくにLEGO ででかいビルを建てたり、漫画を書いたりしました。小学生になったら、ゲームを作りたいと思い始めました。でもプログラミングについて何も知りませんでした。半年ぐらい計画していたあげく、諦めました。高校でやっとプログラミングの授業でPYTHON 言語を学びました。人生に初めてゲームを完成させました。@系(アットけい)のゲームでした。@系のゲームというのはゲームが負けたら全部を失い、もう一回ゼロから始めるゲームです。

でもずっと、自分の技能を疑っていました。周りの人のほうができる人という気持ちになってしまいました。何年もまえからプログラミングし始めた人が多いし、プログラミングコンクールで賞を取った人もいます。それに比べて私何もできませんでした。私はダメだから、趣味としてだけです。そんなバカみたいな意見を持ちました。これは「インポスター症候群 (しょうこうぐん)」というものです。IT 産業でよくある考え方です。だからこそ、大学でCS 専攻なんてありえないと思いました。

高校3年生の頃、サマーキャンプみたいなイベントに参加しました、大学CS 専門に受かるために頑張ってる友達を作りました。その上、みんなは私みたいに自分より有能な人の存在を認めます。でも落ち込んでいる場合ではありません、逆にやる気をだす、自分の進化のために考えるべきです。おかげで、自分の意見を変えることができました。CS 専門に受かるためにどうすればいいのかについてを教えてくださいました。

そして、それは正しい判断だったと思います。大学の授業に興味を持ちます。宿題をすることが楽しめる場合もあります。大学で好きなことを勉強すれば、もっと幸せになることができます。だから、みんなさん、自分ができるかどうかじゃなくて、やりたいかどうかを考えてください。