코딩 공부를 시작하고 나서 원래는 부트캠프를 가려고 했어요. AI 부트캠프를 가려고 했는데, 사전지식이 필요할 것 같아 유튜브 검색을 하다가 42서울에 대해서 알게 되었고, 비전공자들도 할 수 있다는 말에 신청하게 되었어요.

코로나 터지기 전에 공연 쪽에서 연봉 3천 이상 받으면서 일하고 있었는데, 코로나로 공연을 못하게 되면서 실직자가 되었죠. 그래서 그때 이제 패션 쪽으로 취직을 하자 해서 패션 쪽 툴들을 공부하기 시작했어요. 그런데 갑자기 어떤 패션 유튜버가 요즘은 패션 패턴도 AI가 그린다 이런 말을 하는 거예요. 정말 큰일 났다, 나 이러다가 진짜 돈을 못 벌겠다, 그래서 내가 차라리 그 AI를 만들자 생각한 거죠. AI가 일을 하면 저는 편하게 유지보수만 하면 되잖아요(웃음). 그런 것들 때문에 프로그래밍 공부를 시작하게 됐습니다. 그때는 그런 마음가짐이었어요. 내가 차라리 그런 툴을 만들고 AI를 만들자 하는 아주 큰 포부를 가지고 왔는데, 막상 겪어보니 그쪽은 너무 하이 레벨이더라고요. AI랑 그래픽스니까요.

지금도 최종 목표는 AI인데, AI쪽으로 바로 갈 수는 없을 것 같다라는 느낌 때문에 약간 거쳐 가려고 게임 서버를 지금 공부하고 있어요. AI도 나중에 어차피 Python으로 머신러닝이나 딥러닝을 시킨 후 그걸 상용화할 때는 C나 C++로 최적화해서 나오거든요. 그래서 C++로 서버 최적화를 많이 하게 되면 나중에 AI 분야로 갈 때에도 오히려 좀 더 도움이 되지 않을까 해서, 게임 서버를 거쳐가는 다리라고 생각하고 공부하고 있어요 지금은.

요즘에는 제가 하는 게 생각보다 많아요. 일단 스마일게이트 게임 프로젝트를 하나 하고 있고, 그리고 4월 1일에 스터디 하나가 곧 시작해요. C++로 게임 서버 만들기인데, 처음엔 우선 기초부터 배우는 거고, 계속 진행해서 나중에는 제가 MMORPG를 하나 만들어보는 게 목표예요. Unity 에셋 써서, SI 몇 개 괜찮은 걸 사서 만들고 서버만 입히면 되는 거니까요. 그렇게 해서 포트폴리오를 만들고 게임 회사에 취업하는 거죠. 그러면서 지금 대학교도 다시 다니고 있어요. 사실은 대학교 때문에 서울에 처음 올라왔는데, 대학교에서 멘탈이 조금 부서져서 그만뒀거든요. 1학년 때 첫 실기 평가에서 멘탈이 부서져서 바로 자퇴를 하고 한 2년 정도 방황을 하다가 그림을 그렸어요. 노래를 하다가 그림을 그리고, 그러다가 패션을 하게 된 거죠. 그랬는데 이제는 AI를 하려면 최소한 석사가 있으면 좋겠다는 관점 하에 대학교를 다시 1학년부터 들어간 상태예요. 컴퓨터 과학과 수업을 듣고 있고, 석사로는 데이터 과학으로 들어갈 계획이에요.

병행하기 빠듯하기는 해요. 하는 일을 많이 줄였는데도 여전히 바빠요. 시간도 많이 부족하고요. 요즘 가장 고민하는 게 하는 게 너무 많다는 거예요. 그런데 보니까 또 다 연결되어 있지가 않아요. 이거 했다가 저거 했다가 자주 바뀌다 보니까 공부하기가 힘들더라고요. 남는 게 별로 없어서 공부가 비효율적이기도 하고요. 그래서 요즘 새로운 계획을 세운 게, 42 과제도 정해진 날에만 하고, 이 날에는 학교 수업을 듣고, 이 날에는 스터디를 하고 이런 식으로 진행을 해보려고 해요. 제가 지지난 주까지만 해도 시간별로 나눠서 해봤는데 계속 바뀌니까 너무 공부가 안 되더라고요. 스터디에서 게임 만드는 걸 기획하고 자료를 찾다가, 갑자기 42 과제를 해야 한다 그러면 기억이 안 나요. 그런 것 때문에 요즘은 아직 시험 단계예요. 계속 이렇게도 해보고 저렇게도 해보고 하면서 최적의 방법을 찾아나가고 있어요. 저를 프로그래밍하고 있는 거죠. 디버깅 중이에요. 번아웃이 오면 그건 프로그램이 뻗었다는 거고요. 지금 동적할당을 너무 많이 해놔가지고 메모리가 꽉 차 있잖아요. 보조기억장치에 저장이 안 되고 있어요(웃음).

42서울 본과정을 처음 시작하고부터 팔만코딩경 활동을 계속 하고 있어요. 처음에 컨트리뷰터로 들어갔는데, 들어간 날인 5기 OT 때 동아리 부스에 사람들을 정말 많이 데려왔어요. 그러니까 얼마 안 있다가 팔만코딩경 운영진 분들한테 연락이 왔고, 그래서 현재는 팔만코딩경 운영진을 하고 있어요. 팔만코딩경 시스템이 정말로 좋다고 생각해요. 자신이 알고 있는 정보를 다른 사람에게 공유를 해주는 공유의 장 시스템인데, 남한테 알려줄 수 있으려면 그것보다 더 많이 공부해야 한다고 생각해요. 그게 정말로 공부하기 좋은 명분이라고 생각을 해서 다른 사람들에게 추천을 많이 했던 거죠. 이번에 멘토님과 같이 스터디 진행하는 것도 제가 발로 직접 찾아가서 멘토님께 인원을 모집해올테니 공부방 운영을 해주십사 말씀드렸고, 멘토님이 굉장히 좋다고 하셨어요. 게임 관련 멘토님이 별로 안 계세요.

42서울에 아쉬운 점이라면 많아요. 제가 처음 42에 와서 멘토님들 특강을 들었는데, 너무 숲만 보여주시는 거예요. 그 나무가 어떻게 생겼는지는 안 보여주고 숲만 보여주시니까 저에게는 거리가 느껴지고 너무 멀더라고요. 사실 처음 들어오는 입장에서는, 특히 42에 들어오는 사람들 중 비전공자가 많잖아요. 사전에 공부하다 오셨거나 혹은 원래 개발자였던 분들이라면 모르겠지만 대부분의 사람들이 저처럼 아무것도 모르고 왔을 거란 말이에요. 그런 상황에서 이런 멘토님 특강을 들었을 때 너무 먼 숲을 보여주니까 사실 와닿지가 않아요. 저는 지금도 그래요. 멘토특강이 있을 때마다 궁금해서 듣기는 하는데, 너무 먼 산이라 사실 와닿지는 않거든요. 그런 부분이 좀 아쉽긴 해요. 멘토님을 찾아가서 공부반을 운영해달라고 했던 이유도 그래서예요. 그 먼 산을 좀 나한테 가까이 보이게 하기 위해서요. 제가 생각하기에 42는 멘토님도 있고 멘토단도 있고 다른 분들도 계시잖아요. 카뎃 분들 중에서도 대단한 분들이 많거든요. 이렇게 대단한 분들이 많은데, 그런 분들을 ‘이용'한다는 게, 사실 이용한다는 말이 나쁘게 들릴 수도 있지만, 그래도 어떻게 자기가 그분들을 통해 이득을 볼 수 있는지를 고민해봐야 해요. 사실 이건 사람마다 다 다를 것 같아요. 그냥 말그대로 과제만 하는 사람들이 있고, 저처럼 이런 기회 저런 기회를 발로 뛰면서 직접 만드는 사람들이 있고요. 그렇지만 만약 42가 마냥 뭔가를 해줄 거라고 바라고 기다리는 사람은 오래 못 버틸 거라고 저는 생각해요. 42는 그런 시스템이 아니니까요.

와서 직접 찾아보고 하는 일들이 많은데, 지금까지 중에서 가장 힘들었던 일은 42 안에서의 일은 아니지만 게임 프로젝트가 가장 힘들어요. 지금도 힘들고요. 어떤 면에서는 약간 팀 프로젝트인데, 심지어 저는 기획 파트예요. 그런데 잘 모르겠어요. 여기서 정해진 틀이 없다보니 어디서부터 어디까지 해야하지라는 게 없는 거예요. 그걸 못하겠더라고요. 아무것도 못하겠고, 뭘 하더라도 이게 맞나 싶기도 하고, 이게 내가 하는 건가. 나중에는 내가 이걸 하는 게 맞는 건가 싶어서 프로젝트 드랍까지도 생각을 해봤어요. 그래도 일단 한 달만 버티면 되니까(4월 26일까지) 계속 해나가고 있어요. 원래 프로젝트 팀 모집 때 계획은 배포까지 하는 것이었는데, 지금 이렇게 팀 굴러가는 걸 봤을 때 배포까지 가는 것은 많이 어려울 것 같아요. 스마일게이트라는 회사에서 운영하는 챌린지이다 보니 따로 멘토링 하시는 분은 없고요.

(곤 마스터 계획에 대해) 지금 곤 마스터께서 저한테 다음 곤 마스터를 할 생각이 있는지를 물어보셨어요. 사실 저는 그런 거 되게 좋아하거든요. 나서는 걸 좋아하기도 하고, 그리고 클러스터 문화 자체를 좀 바꾸고 싶어요. 와서 진짜 과제만 하고, 게임기 몇 개 있어서 친한 사람끼리 게임만 하고, 그런 게 아니라 매일같이 이벤트를 만들어주는 거죠. 이런 게 돈 들어가는 이벤트들도 아니고, 이렇게 매일같이 사건을 만들어주고, 개인적인 소규모 이벤트들을 계속 진행을 하다 보면 하루하루 좀 더 재미있게 클러스터에 자주 나와서 놀 수 있지 않을까 싶어서요. 클러스터 와서 과제하고 공부하는 거 좋고, 그렇게 하기 위해서 국가에서 돈을 주는 것도 맞지만, 클러스터를 와야 하는 명분이 필요하잖아요. 저는 그 명분을 만들어줘야 된다고 생각해요. 지금 저희 카뎃이 1300명 정도 있는데, 지금 개포 출석률 진짜 많이 나와도 200명 정도거든요. 1/5도 안 나오는데, 최소 1/4 정도, 한 300~400명은 나오게끔 하는 게 정말 이상적인 거거든요. 그래야 교류도 더 활발해지고 커뮤니티도 더 형성이 되는 거고, 굳이 사람들이 찾아가서 이렇게 해요 하는 주도적인 사람들이 없어도 자연스럽게 그렇게 만들어져야 되거든요. 그게 사회 생활인 거고 사람들이 살아가는 이유니까요. 제가 가장 좋아하는 중학교 국어 선생님이 계시는데, 그분이 말하기를 ‘사람 인 자가 그렇게 생긴 이유를 아느냐. 사람은 혼자 서있으면 무조건 넘어지게 되어 있다. 그래서 뒤에 받쳐주는 게 있다. 그게 사람이다.’라고 하셨고, 전 아직도 그걸 기억하고 있어요. 제 인생에 가장 필요했던 말이에요. 무언가를 할 때에, 혼자 하는 것보다는 남과 같이 하는 게 명분이 더 생기거든요. 과제도 블랙홀이란 명분이 있기 때문에 하는 것처럼요.

(이너써클을 깨는 것에는 큰 욕심이 없다는 내용 - 생략)

이렇게 바쁘게 매일같이 공부를 하면 스스로가 소진된다는 느낌을 받기는 해요. 스스로 좀 깎이는 느낌이 들죠. 그래도 버텨야 하는 이유가 있으니까, 저한테는 그 버텨야 하는 이유가 명분인 거예요. 명분이 있기 때문에 그렇게 할 수 있는 거거든요. 제 미래를 위해서, 더 나은 미래를 위해서 하는 거죠.

알고리즘 문제 푸는 걸 좋아해요. 한 번씩 날을 새가면서 풀면 스트레스가 풀린다고 해야 하나(웃음). 자려고 누웠다가도 갑자기 로직이 생각나서 눈 떠서 다시 문제를 푼 적도 있어요. 애초에 코딩 쪽으로 진로를 정했던 이유도 그런 것 때문이에요. 코딩도 일종의 창작 활동이거든요. 어떻게 보면 기술로서 창작 활동을 하는 거고, 결과물을 만들어낸다는 것 자체가 창작 활동이라고 볼 수 있어요. 한마디로 예술 쪽도 창작 활동이고, 코딩도 창작 활동이기 때문에 제 기준에서 카테고리가 맞아서 할 수 있는 게 아닌가 싶어요. 똑같이 로직 설계하고 아이디어 만들고 그 아이디어를 코드로 옮기고 그래서 프로그램이 나오면 그게 결과물이잖아요(웃음).

42에서는 정확하게 말하면 이렇게 저처럼 뭔가를 계속 해야 얻는 것 같아요. 자기가 찾아다녀야지, 그렇지 않고 찾아오길 기다리고 있으면 멍청한 짓이거든요. 그러면서 아무것도 해 주는 게 없다 그러고 있는 건 정말 비추천해요. 그래서 6기로 새로 오신 분들께 항상 했던 말이 그런 거예요. 제가 이번에 C++ 스터디를 공개적으로 모집했던 이유도 그거거든요. 다른 사람들이 멘토님을 껴서 다른 스터디를 하더라도 이렇게 할 수 있다는 걸 보여주고 싶었어요. 제가 5기이고, 들어온 지도 반 년이 채 되지 않았는데, 어떻게 우리가 멘토님이랑 친해져서 그런 것까지 진행할 수 있겠어요.

그래서 42는 정말로 장단점이 확실하다고 생각해요. 가장 큰 장점이라면, 정말 다양한 사람들을 만날 수 있어요. 이곳 사람들을 알아가면 알아갈수록 정말 대단한 사람들이 많아요. 특이한 직업을 하다가 온 사람들도 많고요. 이렇게 다양한 배경들을 느끼고 간접적으로 체험할 일이 사실 별로 없잖아요. 대학을 가거나 사회에 나가더라도 같은 장르, 같은 카테고리 속의 사람이기 때문에 이렇게 다양한 사람들을 만날 수가 없어요. 그런데 여기는 정말 다양한 카테고리가 있어요. 그래서 너무 재밌는 것 같아요. 내가 앞으로 살아가는 데 이 사람한테 도움을 줄 수도 있고, 저 사람이 나에게 도움을 줄 수도 있겠다 싶은 그런 사람들이 되게 많아요. 이렇게 상부상조할 수 있는 사람들이 많다보니, 제가 봤을 때는 여기서 교육 자체도 물론 중요하지만 커뮤니케이션도 굉장히 중요하다고 생각해요 이곳에서 공부를 하고 나서 나중에 개발자를 하거나 혹은 다른 걸 하게 되더라도 도움을 많이 줄 수 있는 분들이 많이 계시거든요. 그런 것도 자기가 어떻게 이용하느냐에 따라 가져가는 거겠죠. 42에서 단순히 CS 지식만 가져간다고 하는 것은 잘못된 거고, 이런 인맥들까지 가져가야지 진정한 이득이라고 생각을 해요. CS 지식만 가지고 갈 거면 학원도 있는데 왜 굳이 여길 오나요.

스레드를 줄이는 게 좋다는 이야기를 다른 카뎃 분도 하시더라고요. 사람은 멀티가 안 되는 게 맞아요. 멀티가 된 분들은 이미 어릴 때부터 훈련이 된 사람들이고, 저는 단순한 사람이라 싱글 스레드가 가장 좋다는 생각입니다(웃음).

제가 거품이 많이 껴있어요. 같이 들어온 5기 분들이 저보고 항상 ‘gulee님은 잘 하시니까 문제 없잖아요’라고 하시거든요. 그런데 저는 아니라고 생각을 해요. 그분들이 훨씬 잘 하시고 저는 안 보이는 데서 노력을 하니까 그렇게 보이는 거예요. 사실은 엄청나게 열심히 발버둥치며 수영하고 있는데, 저를 막 잘하는 사람처럼 생각하는 게 솔직히 좀 부담스러워요. 저도 넘어질 줄 알고 굴러떨어질 줄 아는데 그렇게 보이면 안 된다는 강박관념이 생긴다는 거죠.

하고 싶은 말은, 42 와서 가장 먼저 느끼는 게 그거일 거라고 생각해요. 아무것도 모르고 온 분들 입장에선 내가 과연 할 수 있을까가 가장 큰 난제이거든요. 그런데 그건 걱정할 필요가 없다고 생각해요. 하면 되더라. 제가 정말로 그런 말 해요. 실제로 6기분들 과제 하실 때도 이거 어렵다 하시는데 다 설명해드리고 그래요. 특히 전공자라고 하시면 특히나 저는 그런 말을 해요. 저보다 잘 하시겠네요, 못할 게 뭐 있어요. 해봐요. 저는 원래 전공자가 아니고 직접 발로 공부해봤잖아요. 심지어 저는 수학을 정말 싫어하거든요. 저에게 수학은 미분에서 끝났어요. 미분 생긴 것만 쳐다보고 접을 정도로 수학을 싫어했고 연이 없는데도 저는 와서 하잖아요. 코딩이 완전 수학적인 지식이 필요한 건 아니지만, 그만큼 진입장벽이 높잖아요. 알아야 될 지식도 많고. 근데도 저도 하잖아요. 아무것도 모르는데 와서 했잖아요. 아무것도 모르는데 libft 한다고 메모리 CPU 구조까지 공부하고요.

딱 하나 팁을 드리고 싶은데, 하시다가 모르는 게 있으면 들고 다니세요. 일단 들고 다니면서 여기저기 물어보세요 카뎃 분들한테. 제가 그랬거든요. libft, get\_next\_line 할 때 디버깅을 잘 못해서 어떻게 하지 하고 그걸 들고 다녔어요. 찾아 다니면서 다른 기수 분들한테 '이거 디버깅 하는 방법 아세요' 이런 걸 물어보고 다녔거든요. 그런 식으로 물어보면 누군가는 답을 해줘요. 누군가는 답을 해주고 누군가는 방법을 제시해주니까, 저는 앞으로 들어올 다른 기수분들이나 6기분들도 모르는 게 있다면 그냥 물어보라고 말씀드리고 싶어요. 바로 옆에 있는 사람한테 물어봐도 좋지만, 그걸 들고 다른 층에 가서 한번 둘러보면서 조금이라도 얼굴 아는 분한테 가서 물어보고요. 모르는 분들인지 아는 분들인지 하는 건 사실 중요하지 않아요. 제 기준에서 물어볼 분들의 기준은 목걸이가 있고 없고였어요. 그때는 저희 출입증 나오기 전이었으니까, 목걸이 있는 분들은 일단 윗기수 분들이잖아요(웃음). 이게 정말 좋아요. '안녕하세요, 5기 누구인데요, 혹시 할 줄 아세요?' 그러면 '5기 분이시군요. 와보시겠어요.' 진짜 그러세요. 모르는 사람이고 바빠 보여서 못 물어보겠다는 건 잘못된 생각인 것 같아요. 제가 본 42에 있는 카뎃분들은 아무리 바쁘더라도 자기가 평가를 보고 있는 상황이 아닌 이상은 웬만해서는 가서 이거 혹시 아시나요 하면 선뜻 대답해주세요. 그리고 되게 좋아하세요.물론 안 그런 분들도 있겠지만, 제가 지금까지 봐왔던 분들은 그러지 않았어요. 되게 좋아하시고, 오히려 사람하고 말하는 걸 좋아해서 다들 반가워하셨어요. 클러스터에 나오다 보면 자주 나오시는 분들이 있을 거예요. 근데 이야기도 한 번 안 해봤고, 인사도 안 해봤으면 그런 기회에 트는 거죠. 그런 기회로 그 사람들과 친해질 수 있고, 또 그 사람으로 인해서 다른 사람들과 친해질 수도 있고, 이게 계속 연결해나가다 보면 이게 정말 예쁜 트리 구조가 나와요(웃음). 그러면 이제 그 나무가 자기가 가진 자산이 되는 거죠. 결국은 커뮤니케이션입니다.