Essay 2. 본인의 성장과정을 간략히 기술하되 현재의 자신에게 가장 큰 영향을 끼친 사건, 인물 등을 포함하여 기술하시기 바랍니다. (※작품속 가상인물도 가능) (1500자)

고등학교를 졸업하고 노력한 결과로 어디에서나 인정받는 좋은 대학교를 갈 수 있었습니다. 저는 매우 만족스럽고 기뻤지만 마음 한 켠엔 걱정이 자리하고 있었습니다. 태어나서 지방에서만 살다가 홀로 수도권으로 가서 잘 지낼 수 있을지, 새로운 친구들 잘 사귈 수 있을지 하는 걱정 말입니다. 그래도 제가 나름 노력해서 친한 친구와 선배를 알아가던 첫 학기가 얼마 지나지 않아 학과 MT를 가게 되었고 조별로 장기자랑에 전원이 참여하는 행사가 있었습니다.

MT 전에 행사 계획을 알려주어서 미리 조원들이 장기자랑 준비를 위해 모였는데, 저를 포함한 모든 조원들이 입학한 지 얼마 안되어 서로 친해질 기회가 없었기 때문에 대화에 소극적이었습니다. 저도 다수가 모인 자리에서 대화를 이끄는 것은 그럴 기회도 없었고, 그러지 못하는 사람이었습니다. 하지만 그 날은 모두 어색하게 있는 모습이 답답하기도 했고, 누군가 나서야 나머지 친구들도 소리를 내지 않을까 생각했습니다. 연극에 대한 좋은 아이디어가 생각나서 의견을 꺼냈습니다. 친구들이 제 의견을 듣고 긍정적인 반응을 해주었는데 그러니 저는 흥분이 되고 좋은 아이디어가 계속 생각이 났습니다. 너무 기분이 좋은 나머지 한 번도 해본 적 없던 주인공을 떠맡게 되었습니다. 그렇게 장기자랑 때 할 연극이 완성되었고, 저희 조 차례가 오니까 긴장이 되었습니다. 그 때 저는 이게 어떤 시험도 아니고 그냥 즐기자는 생각, 긴장 안 하는 사람은 없다는 생각을 계속 했습니다. 저희 연극이 생각지도 않던 전체 1등에 뽑혔는데, 연극이 완성도는 좀 떨어졌지만 웃기려고 계획한 포인트 하나하나가 학과 교수님들, 학생들에게 매우 효과적이어서 좋은 결과로 이어진 것 같습니다. 그날 저는 어떤 ‘자신감’이라는 이름의 기운이 찌릿하게 들어오는 것을 처음 느꼈습니다. 새로운 경험에 도전했는데 매우 성공적이었고, 특히 제가 구상한 연극인 데다가 주인공으로 활약을 했기 때문인 것 같습니다.

저는 이 경험을 통해 어디 가서 발표 한번 한 적 없던 제가 아이디어를 내고 팀원들을 어느 정도 이끌어 갈 수 있는 능력이 있다는 것을 알게 되었습니다. 그리고 연극과 같은 프로젝트는 어떤 목적이 뚜렷한 몇 개의 포인트가 있는 것이 필수임을 알게 되었습니다. 또한 다수가 보는 자리에서 또는 긴장이 많이 되는 상황에선 마인드 컨트롤이 생명이라는 것과, 어떤 생각을 하고 무대로 나가야 내가 나를 100% 보여줄 수 있는지 알게 되었습니다. 주목받고 인정받는 것을 기뻐하는 나를 발견했습니다. 입사하게 된다면 연극 무대 앞의 저는 사내 세미나 자리 앞이나, 업무를 보는 자리로 갈 것입니다. 어떤 자리이던 저만의 마인드 컨트롤로 제 실력 100%를 보여줄 수 있을 것이라 생각합니다. 자동화 시스템, 혹은 공장 문제 진단 알고리즘 등을 소개하거나 공적으로 발표하는 행사가 있으면 포인트를 잡아 재미있고 느낌 있게 마무리해서 회사에 긍정적인 이미지를 주고 저 자신도 인정받는 사람이 되고 싶습니다.(1528)