

행복한 삶을 추구하기 위해

나는 대학에서 무엇을 할 것인가?

201702234유동혁

담당 교수님: 김재득 교수님

제출일자: 2017/04/12

개 요

행복한 삶?

행복에 대한 나만의 정의

행복을 위한 장래희망?

10년뒤 행복한 삶을 위해 대학교에서 해야할 것

행복한 삶?

행복한 삶을 위해 해야 될 것들을 생각해보기 전에 먼저 내가 추구하는 행복에 대해 정확히 하는게 좋을 것 같다. 행복의 사전적 정의는 ‘생활에서 충분한 만족과 기쁨을 느끼어 흐뭇함’ 이다. 일단 사전적 정의에 맞추어 행복에 대해 생각해보자. 내가 무엇을 할 때 가장 행복하였었는지 지금까지의 내 삶을 되돌아 보면, 난 무언가를 만들면서 집중할 때 행복했다. 그리고, 난 게임을 할 때 ‘행복’했다. 하지만 그걸 진짜 행복이라 할 수 있을까? 만들기는 나의 적성에 맞는 일이고, 의미가 있는 결과물을 얻을 수 있다. 그러나, 게임을 할 때 느끼는 감정 또한 진짜 ‘행복’일까? 물론 게임이 나의 적성에 맞지않거나, 어떠한 결과물을 얻을 수 없는 것은 아니다. 다만, 게임을 하면서 느끼는 그 긍정적인 감정이 ‘행복’이 아니라 ‘현실을 망각함에 따라 죄책감이 느껴지지 않음’ 임을 요즘 정말 자주 체감하고있다. 이는 행복이 아닌 것 같아, 나만의 행복에 대한 정의를 다시 내리려 한다.

행복에 대한 나만의 정의

행복에 대해 생각해 보면서, 시험삼아 대강의 정의를 내려 보기로 했다. (1) 행복이란, 내가 원하는 대로 모든 일이 흘러가는 것이다. 하지만 (1)의 정의는 반례가 너무 많다. 경제적으로 가난하면서도 행복한 사람이 있고, 부유하면서도 불행한 사람이 있기 때문이다. 분명 두 쪽 모두 돈이 많은 삶을 지향할 것이다. (2) 행복이란, 근심걱정 없는 상태이다. 그러나 (2)는 위에서 말한 ‘현실을 망각함에 따라 죄책감이 느껴지지 않음’과 다를 바가 없다. 그렇다면 행복이란 무엇일까? (1)의 반례를 예로 들면, 가난한 쪽과 부유한 쪽의 차이는 마음가짐인 듯하다. 그러므로, (3) 행복이란, 내가 하고 싶은 것을 하면서 현재 상태에 대해 감사한 마음을 가지는 것이다. 나는 이 (3)의 정의를 토대로 내가 행복을 느낄 미래에 대해 구상해 보고자 한다.

행복을 위한 장래희망?

내 첫번째 장래희망은 ‘스노보드 선수’였다. 7~8살 때 당시 했던 게임이 스노보드를 타고 경주하는 게임이었는데, 화면 속 캐릭터들이 점프해서 빙글빙글 돌며 묘기를 부리는 모습이 너무 멋있었다. 그러다가 초등학교에 다니던 어느 날, 아버지께서 텔레비전으로 게임을 하시는 것을 보았다. 하지만 아버지는 어떤 키보드나 마우스 같은 게임을 하는데 필요한 도구를 갖고 계시지 않았다. 그래서 아버지께 어떻게 하신 거냐고 물었는데, 알고 보니 그건 당시에 유행했던 ‘스타크래프트’경기를 중계하는 방송이었다. 그 때 ‘프로게이머’라는 직업을 처음 알았다. 그 때부터 생긴 나의 두번째 장래희망은 프로게이머였다. 자기가 좋아하는 게임을 하면서 잘하면 돈도 많이 벌 수 있는 그 직업은 내게 너무 매력적으로 다가왔다. 아버지는 초등학생 프로게이머로 유명했던 문호준 선수를 보여주며 (문호준 선수는 97년생으로, 9살 때 프로게이머로 데뷔했다고 한다) 용기를 북돋아줬다. 나는 그 때 아이디도 ‘progamer~~~’로 지을 정도로 진심으로 프로게이머가 되고 싶었지만, 내 게임실력은 프로게이머가 되기엔 한참 못 미친다는 것을 알아 차리는 데에는 그리 오래 걸리지 않았다.

실력이 안되면서도 막연히 프로게이머라는 꿈만 갖고 지내다가, 스마트폰 붐이 막 일어나던 시절 한 어린이 신문에서 고등학생 개발자가 어떤 어플을 만들어 많은 사람들의 불편을 해소해 존경을 받는다는 기사를 보았다. 그 날 부모님 직업란에 무의식적으로 받아쓰기하던 아버지의 직업 프로그래머가 뭔 지를 깨달았다. 프로그래머란 그냥 프로그램을 만드는 사람이 아니라 기계에 대해 문외한인 사람들을 도와주는 사람임을.

그 때부터 내 꿈은 게임 프로그래머였다. 초, 중학교때는 여러가지 카페에 가입해 간단한 게임 만들기 프로그램을 독학하면서 시간 가는 줄 모르고 게임을 만들어보고 카페사람들과 공유하고 조언을 받았다. 그리고 고등학교 땐 친구들과 C언어 동아리를 만들어서 대학생 형들과 멘토-멘티 활동도 하면서 내 꿈을 이루기 위해 노력했다. 왜냐하면, 그렇게 내가 원하는 일을 하며 행복함을 느꼈고, 게임 프로그래머가 되면 행복해질 것을 믿었기 때문이다. 물론 지금도 그렇게 믿고 있고, 그 믿음을 위해 내가 어릴 때부터 원하던 과에 들어왔다. 그럼, 10년후 나의 행복한 삶을 위해 나는 대학교에서 무엇을 해야할까?

10년뒤 행복한 삶을 위해 대학교에서 해야할 것

10년뒤면 내가 30살이 되어있을 것이다. 그때쯤 이면 아마 난 어떤 회사에 출퇴근하고 있을 것 같다. 그런 회사에 출퇴근하려면 일단 취직을 해야할 것이다. 취직을 하려면 내 실력을 키워야 할 것이고, 학점을 관리하고, 스펙을 쌓고, 토익 점수를 만들어야 할 것이다. 그리고 어떤 인맥도 필요할 것이다.

실력을 키우려면 어떻게 해야할까? 분명 학교에서 배우는 것만 가지고는 실력이라 하기에도 부끄러울 것이다. 학교에서 배우는 건 쉽게 느껴질 정도로 공부를 해서 학교의 범위 이상으로 날 키워야 한다. 그러기 위해서 나는 프로그래머이신 아버지께서 추천하신 대로 학교내의 프로그래밍 동아리에 들어갔고, 동아리 활동을 열심히 해서 내 실력을 키울 것이다. 그 동아리는 졸업한 선배들과도 연락이 되는 것으로 보아 인맥적인 부분도 약간은 해결될 것 같다.

그럼 학점을 관리하려면 어떻게 해야할까? 이건 이미 많은 사람들이 답을 알고 있지만 실천하지는 못하는 부분이다. 매일매일 배운 걸 복습하고, 예습하면 해결되는 문제다.

그럼 스펙과 토익 점수는 어떻게 해야할까? 현재 현역으로 프로그래머로 뛰고 계시는 아버지께서는 면접 볼 때 몇 마디 물어보면 바로 실력이 들통난다고 하시면서 쓸데없이 많기만 한 자격증 같은 스펙을 만들지 말고 실력을 키우라고 하셨다. 토익 점수도 마찬가지로 크게 높을 필요 없다고 하셨다. 아직은 1학년이라 이부분은 크게 실감이 되지는 않지만, 남들 다하는데 혼자 안하기엔 좀 불안할 것 같다. 그렇지만 난 대기업 게임회사 보다는 인디 게임회사 쪽으로 취직할 생각이니 스펙이나 토익은 비중을 덜 둬도 될 것 같긴 하다.

분명 내가 원하는 행복은 직업적인 행복뿐만은 아닐 것이다. 이번엔 취미적인 행복으로 넘어가보자. 나는 게임 말고 다른 방면의 취미도 갖고 싶어서 이번에 스케이트보드 동아리에도 가입했다. 아마 그 동아리에 가입한 이유는 위에서도 얘기한 어릴 때 했던 스노보드 게임과 그에 따른 당시의 장래희망과도 관련 있을 것이다. 이 동아리에서도 활동을 열심히 해서 스케이트보드 기술들을 많이 배울 것이다. 그리고 겨울엔 스키장에서 한달간 지내면서 스노보드도 탄다 하니 스노보드 타는 법도 배워서 겨울에 스노보드 타는 취미도 갖고 싶다.