

제목: 작은 바람

전공선택스토리 공모전(에세이)

HK자율전공학부 2025540087 차현성

목차

- I. 꿈을 향한 시작 (나비의 날갯질)
- II. 꿈을 향한 준비 (작은 바람)
- III. 꿈을 향한 발걸음 (태풍이 되어가는 중)

I. 나비의 날갯짓 (꿈을 향한 시작)

'나비효과'라는 말이 있다. 어느 한 곳에서 일어난 작은 나비의 날갯짓이 뉴욕에 태풍을 일으킬 수 있다는 이론.¹⁾ 중3 시절 나에게도 나비 한 마리가 날아왔다. 재밌게 즐겼던 락스타 게임즈의 레드 데드 리DEM션2(Red Dead Redemtion2)의 엔딩 크레딧이 말이다.

나는 평소 게임을 할 때 시간이 아까워, 크레딧을 보지 않는다. 하지만 레드 데드 리DEM션2을 할 때는 달랐다. 오른쪽 아래에 보이는 'E 크레딧 넘기기' 이 분명히 떠 있음에도 누르지 못했다. 그 이유는 깊은 여운에 잠겨 게임의 마지막을 보내주기가 아쉬웠기 때문이다. 길었던 크레딧이 끝나갈수록 끝난 스토리의 여운, 애정이 담겼던 캐릭터의 마지막 모습, 이 게임을 떠나야 한다는 현실이 더욱 체감되었다. 그때 문득 생각이 들었다. '나도 저런 게임의 크레딧에 내 이름을 올리고 싶다'. 그때부터 나는 게임 기획자가 되기 위해 글쓰기와 공부하기를 병행해왔다. 하지만 어려움이 한 가지 있었는데, 그것은 바로 부모님의 반대였다. 부모님은 미래가 보장되지 않는 분야인 글·게임 분야보단 확실하게 먹고살 수 있는 분야인 전기·전자 분야를 진학하길 바라셨다. 결국 나는 1년동안 부모님을 설득할 겸 자신의 적성 분야와 진로를 고민해볼 수 있는 한경국립대학교 HK자율전공학부로 입학하여 '문예창작 미디어콘텐츠홍보'(이하 문미콘홍)전공과 '게임기획자'라는 직업에 대해 탐색해보기로 했다.

II. 작은 바람 (꿈을 향한 준비)

3월이 되자 개강을 하고 본격적인 학교생활이 시작됐다. HK자율전공학부가 나에게 크게 도움을 준 점은 심리적 안정, 적성분야 탐구, 진로 탐구로 크게 3가지였다.

먼저 심리적 안정에 대해 설명하려면 첫 등교 순간을 설명해야 한다. 학교에 처음 방문했을 때 학교를 두르는 울타리가 없는 것이 눈에 밟혔다. 그것은 초·중·고등학교 시절 울타리로 인해 밖과 단절되어 폐쇄적이었던 때에는 경험하지 못했던 자유롭고 편안한 분위기를 주었다. HK자율전공학부 또한 고등학생 동안 많이 쌓여왔던 진로와 학업에 대한 고민을 1년동안 더 진지하게 고민 할 기회를 줌으로써 심리적인 부담을 줄여준 고마운 존재라고 생

1) 표준국어대사전

각한다.

적성분야를 탐구하는 활동으로는 자율전공학부생들의 전공선택 교과목인 '자율전공탐색'이라는 수업이었다. 해당 수업에선 MBTI검사와 CST검사등 다양한 검사등을 진행하며 나의 적성과 성향을 알아보는 과정을 거치고 미디어 리터러시에 대한 개념과 활용방법을 익혔다. 그리고 '전공탐색활동'이라는 과제를 하면서 다양한 경험을 할 수 있었다.

첫 번째로 나의 '게임기획자'라는 꿈과 연관이 깊은 문미콘홍전공에서 미디어콘텐츠 분야를 담당하고 계시는 '서성은' 교수님과의 인터뷰를 진행했다. 주된 내용으로는 본 학과에서 필요한 기본 소양과 교수님이 원하시는 인재상, 게임기획자가 되기 위해 준비해야 할 점등을 질문하며 나의 궁금증을 해소했다. 그리고 결국 내가 어떤 공부를 해야 좋을지, 어떤 활동을 하는 것이 미래에 도움이 될지 알아갈 수 있었다. 또한 나중에 생길 진로에 대한 고민을 미리 시작해 보면서 차근차근 나의 인생을 설계해 나갈 수 있을 것 같은 중요한 시간이었다.

1. 해당 전공의 목표와 의의가 무엇인가요? ↴

문화예술을 전달하는 다양한 방법을 다루는 학문으로, 인문학적 사유와 창작 능력을 활용하며 미디어 창작, 홍보에 적용하는 학문이다. ↴

↴

2. 전공에서 배우는 주요 과목과 난이도는 어떤가요? ↴

2학년: 기초교육을 위주로 배운다. 난이도: 중 ↴

3학년: 실습을 위주로 한다. 난이도: 상 ↴

4학년: 배우는 과목은 적고 자신의 분야에 집중한다. ↴

↴

3. 이 전공을 공부할 때 있으면 좋은 기본 소양이 있나요? ↴

한국어 리터러시(한국어를 듣고 쓰는 법), 문화콘텐츠에 대한 지식과 관심이 필요하다. 만약 영화나 드라마 분야에서 일한다면 드라마등 카메라나 조명을 다루는 법도 알면 좋다. ↴

↴

4. 전공 관련 경험(인턴, 프로젝트, 동아리 활동 등)이 있다면 공유해 주세요. ↴

교수님은 카피라이터를 목표로 연합동아리를 들어갔었다. IMF때문에 광고업계 진출이 무산되고, MBC 교양국을 거쳐 드라마 분야로 가기위해 한국작가협회로 진출. 대학원을 다니고 인턴을 하셨다. ↴

↴

5. 신입생이 이 전공을 준비하기 위해 추천하는 활동이 있나요? ↴

다양하고 깊이있는 탐색을 통해 흥미 찾기. 찾는 방법: 설 때 하는 것은 좋아하는 것이다. ↴

↴

6. 전공 내 지원 프로그램(멘토링, 연구 참여 등)이 있는지 알고 싶어요. ↴

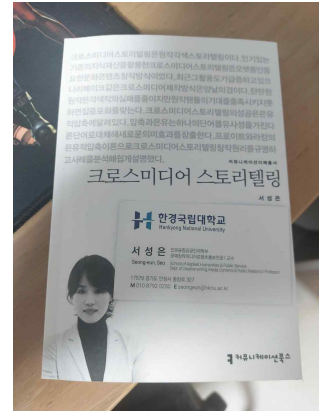
비교과 프로그램이 자랑이다. 교수님들이 실적발표를 할 때 비교과 프로그램이 굉장히 뛰어나다는 평을 들으신다. 예시로는 동아리, 특강, 졸업생(동문)과의 네트워크, 라이팅 플레이(전공내 콘테스트), 연구 참여등이 있다. ↴

↴

7. 교수님이 원하시는 인재상은 무엇인가요? ↴

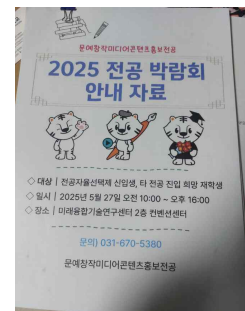
말동하는 덕후: 여기서 덕후란 특정 콘텐츠에 전문지식이 있고, 많이 소비하는 층을 의미한다. ↴
소통력: 조별과제와, 타 전공과의 커뮤니케이션으로 기르는 것이 좋다. ↴

*교수님 인터뷰 문답지



*인터뷰 후 교수님에게 받은 책자와 명함

두 번째로 희망전공 관련 전공박람회 참여해서 문미콘홍전공 소속 선배님들을 인터뷰한 것이 있다. 주된 질문으로는 수업에서 무엇을 배우는지, 전공의 수업 난이도, 이 전공에서 공부하면서 가장 어려웠던 점에 대한 질문등을 했다. 선배님들께서는 주로 문예 창작 분야의 서사 이론 수업이 어렵다고 하였고, 시험이 아닌 팀플·과제 중심이라는 점을 설명해주셨다. 그렇기에 앞으로 학점과 진로를 위해 성실성과 친화력을 길러나가야겠다는 생각이 들었다.



*전공 박람회 때 받은 문미콘홍전공 안내자료

다음으로 동아리를 소개할 차례이다. 나는 문미콘홍전공 과동아리에서 중앙동아리로 승격된 '파밍'이라는 동아리를 들어갔다. 파밍 동아리는 게임 개발 동아리로, 동아리 주체로 미니게임을 만들면서 게임 개발 능력을 향상시키는 것이 주 목적이다. 동아리는 기획 파트, 프로그래밍 파트, 디자인 파트로 나뉘는데 나는 게임 기획자를 꿈꾸는 만큼 기획 파트로 들어갔다.

동아리에 들어온 다음 바로 미니게임을 만드는 것이 아닌 한 가지 거쳐야 할 관례가 있는데 바로 스터디이다. 기초기획 스터디, 프로그래밍 스터디, UI·UX 스터디 등 다양한 스터디 중 한개 이상의 스터디를 수강해야 미니게임을 개발에 참여할 수 있는데, 나는 그중 기초기획 스터디와 프로그래밍 스터디를 수강했다.

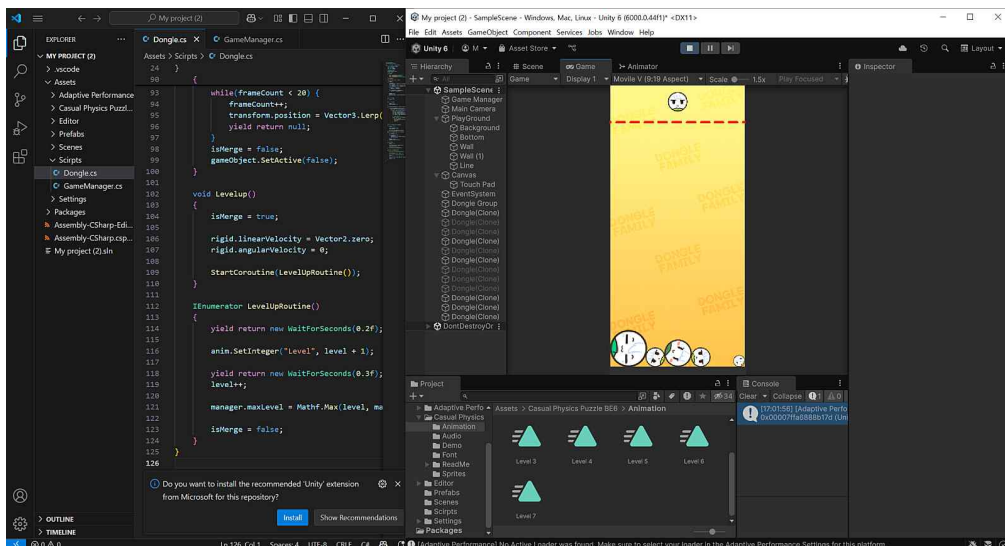
기초기획 스테디는 전체적인 게임개발에 필요한 요소들을 준비하는 법을 배웠다. 예를 들자면 게임 요소를 피벗테이블로 정리하는 방법이나 복잡한 프로세스를 시각적으로 명확하게 표현해주는 플로우 차트를 만드는 법을 꼽을 수 있다.

몬스터코드	몬스터 종류	이름	형태	출몰지역	레벨
int	int	string	int	int	int
Red Louse	1	적의 공벌레	4	1	10-15
Green Louse	1	녹색 공벌레	4	1	10-15
SpikeSlime_S	1	가시슬라임(소)	3	1	10-14
SpikeSlime_M	1	가시슬라임(중)	3	1	28-32
AcidSlime_S	1	산성슬라임(소)	3	1	8-12
AcidSlime_M	1	산성슬라임(중)	3	1	28-32
Looter	1	도둑	1	1	44-48
Jaw Worm	1	턱벌레	7	1	40-44
Red Slaver	1	붉은 노예상인	1	1	46-50
Blue Slaver	1	청색 노예상인	1	1	46-50
Catkin	1	꽃잎귀	1	1	48-54
Fungi Beast	1	곰팡이조	6	1	22-28
Shield Gremlin	1	방패 그렘린	2	1	12-15
Mad Gremlin	1	미친 그렘린	2	1	23-25
Fat Gremlin	1	뚱뚱한 그렘린	2	1	13-17
Sneaky Gremlin	1	코활난 그렘린	2	1	10-14
Gremlin Hub	2	주류 그렘린	2	1	52-66
Lagadon	2	라가돈	4	1	108-111
Slime Boss	3	대왕 슬라임	3	1	140
The Guardian	3	수호자	5	1	240
Hexaghost	3	육각령	5	1	250

몬스터 종류	몬스터 코드	형태	출몰지역
명칭	코드	명칭	코드
슬라임	1	산성슬라임	1
엘리브	2	프리형	2
보스	3	슬라임	3
		갑자형	4
		무쌍형	5
		기념형	6
		관중	7

*게임 'Slay The Spire'의 1층 몬스터 시스템 테이블

프로그래밍 스테디는 게임 개발 프로그램인 '유니티'의 사용법을 익히고 간단한 수박게임을 만들어보는 과정을 거쳤다.

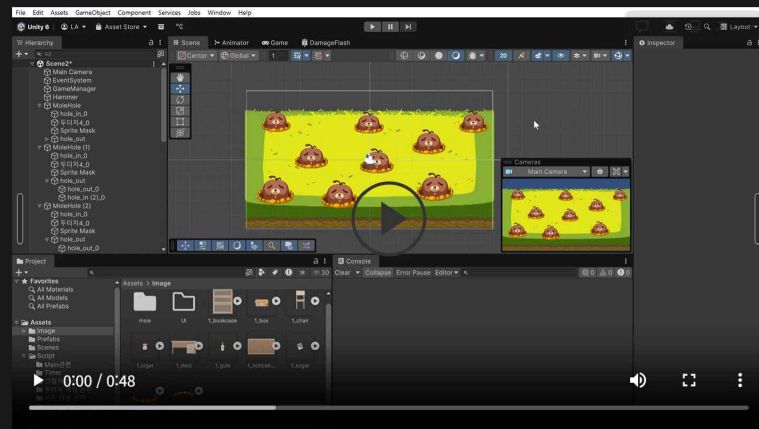


*유니티로 수박게임 만들기

스터디와 적응이 끝난 2학기 현재는 미니게임 개발 2팀의 팀장을 맡고 있다.

두더지 게임

진행상황



해야할 일

1. 하늘 배경넣기
2. 시간 UI 설정
3. 점수 UI 설정
4. 배경음악 넣기
5. 망치 휘두르는 소리 넣기

*3가지 미니게임중 첫 번째 게임인 두더지게임의 피드백 상황
현재 개발중인 게임은 3가지의 미니게임들에 이스터애그로 공포요소를 넣어 분위기를 반전시키는 게임이다. 이런 식으로 동아리에선 나의 포트폴리오에 도움이 될 만한 게임을 개발중인 상태이다.

Ⅲ. 꿈을 향한 발걸음 (태풍이 되어가는 중)

이 외에도 정보 부분에서도 굉장한 도움을 받았는데, '새내기성공지원센터' 선생님들께서 가르쳐주시는 정보들 덕분에 학교생활에 어려움 없이 적응을 할 수 있었고 '2025-2학기 새내기 전공 톡 [고객중심 서비스전략의 트렌드와 중요성] 특강'등의 비교과 프로그램들을 이수하여 B.B점수를 채울 수 있었다. 그리고 여름방학 동안 나중의 취업을 위한 컴퓨터 활용능력 2급을 땀과, 졸업점수를 위한 봉사시간 20시간과 문미콘홍의 과행사인 '라이팅 플레이'에도 참여하는 등 시간을 함부로 허비하지 않으려 가능한 열심히 살고 있다. 부모님께서도 나의 간절함을 느끼셨는지 하고 싶은 것을 다 지원해 주시는 쪽으로 마음을 바꿔가셨다. 만약 정말 내가 그토록 바라던 게임 기획자가 되는데 성공한다면 그것은 불현듯 찾아왔던 '레드 데드 리DEM션2'라는 나비와 HK자율

전공학부라는 작은 바람이 만들어낸 나비효과일 것이다.