

어떻게 살 것인가?



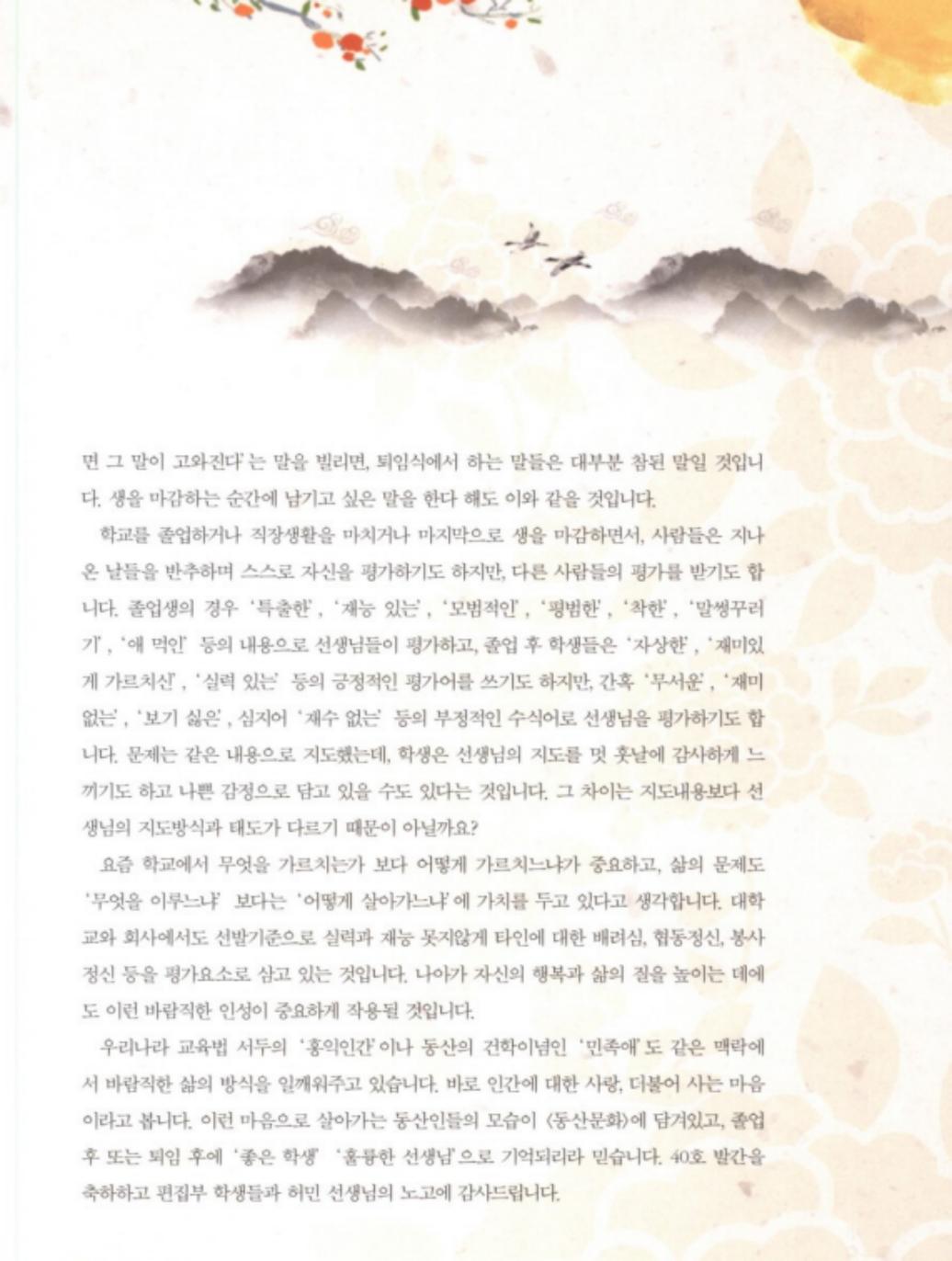
최기형
교장선생님

인간은 태어나면서부터 나름대로의 삶의 목표를 갖고 살아갑니다. 그리고 그 목표를 달성했을 때 보통 성공했다고 합니다. 그 목표를 유년기에는 보통 '꿈'이라 부르고, 중·고등학교 시절에는 '장래 희망'이라는 이름으로 생활기록부에 기록되어집니다. 그리고 성인이 되어 직업이나 직장을 갖게 되면서 그것을 구체적으로 실현해 간다고 할 수 있습니다.

그런데 어릴 때부터 '선생님'이 되는 것을 꿈과 장래희망으로 삼은 학생이 성인이 되어 '교사'의 직업을 갖게 되었다면 삶의 목표를 달성했거나 성공했다고 말할 수 있을까요? 초임 시절에는 일정 기간 성취감이 있겠지만, 간혹 학생·학부모·동료교사들과의 관계에서 불화와 갈등을 겪게 되거나 수업과 업무처리의 미숙함을 느끼면서 교직에 대한 회의감도 있고, 삶의 만족도가 저하되기 마련입니다. 교사가 아닌 회사원이나 사업자의 경우도 하는 일의 내용이나 갈등의 정도에 차이가 있겠지만 상황은 마찬가지로입니다.

이런 면에서 보면 삶의 목표를 직업이나 직장으로 설정하는 것은 바람직하지 않다고 생각합니다. 똑같은 일을 해도 삶의 만족도 즉 행복감이 다르기 때문입니다. 어쩌면 삶의 방식과 태도가 목표보다 더 중요하다고 여겨집니다. 쉽게 생각하면 누가 어떤 일을 하느냐 혹은 했느냐 보다는 어떤 태도와 방식으로 했는지가 중요하다는 것입니다. 교사의 경우, 같은 내용의 수업이나 학생지도라도 학생으로부터 신뢰와 존경을 받으며 보람을 느끼는 정도는 교사의 태도에 의해 결정될 것입니다. 직업적으로 가르치고 사무적으로 업무처리를 하는 교사보다 사랑과 헌신으로 학생들을 지도하고 동료교사를 존중하고 배려하는 마음으로 업무를 수행하는 선생님이 훨씬 더 행복감을 느끼지 않을까요?

언제부터인가 퇴임하는 분들의 고별사를 유심히 들어보았는데, 동료와 가족에 대한 감사인사에서 시작해서 자신이 베풀지 못한 것에 대한 아쉬움과, 자신 때문에 상처받은 사람들에게 대한 미안함을 언급하고 남은 분들과 조직의 발전을 기원하면서 끝내는 것이 일반적이었습니다. 논어에서 '새는 죽을 때가 되면 그 소리가 애잔하고, 사람은 죽을 때가 되



면 그 말이 고와진다'는 말을 빌리면, 퇴임식에서 하는 말들은 대부분 참된 말일 것입니다. 생을 마감하는 순간에 남기고 싶은 말을 한다 해도 이와 같을 것입니다.

학교를 졸업하거나 직장생활을 마치거나 마지막으로 생을 마감하면서, 사람들은 지난 온 날들을 반추하며 스스로 자신을 평가하기도 하지만, 다른 사람들의 평가를 받기도 합니다. 졸업생의 경우 '특출한', '재능 있는', '모범적인', '평범한', '착한', '말썽꾸러기', '애 먹인' 등의 내용으로 선생님들이 평가하고, 졸업 후 학생들은 '자상한', '재미있게 가르치신', '실력 있는' 등의 긍정적인 평가어를 쓰기도 하지만, 간혹 '무서운', '재미없', '보기 싫은', 심지어 '재수 없는' 등의 부정적인 수식으로 선생님을 평가하기도 합니다. 문제는 같은 내용으로 지도했는데, 학생은 선생님의 지도를 몇 훗날에 감사하게 느끼기도 하고 나쁜 감정으로 담고 있을 수도 있다는 것입니다. 그 차이는 지도내용보다 선생님의 지도방식과 태도가 다르기 때문이 아닐까요?

요즘 학교에서 무엇을 가르치는가 보다 어떻게 가르치느냐가 중요하고, 삶의 문제로 '무엇을 이루느냐' 보다는 '어떻게 살아가느냐'에 가치를 두고 있다고 생각합니다. 대학교와 회사에서도 선발기준으로 실력과 재능 못지않게 타인에 대한 배려심, 협동정신, 봉사정신 등을 평가요소로 삼고 있는 것입니다. 나아가 자신의 행복과 삶의 질을 높이는 데에도 이런 바람직한 인성이 중요하게 작용될 것입니다.

우리나라 교육법 서두의 '홍익인간'이나 동산의 건학이념인 '민족애'도 같은 맥락에서 바람직한 삶의 방식을 일깨워주고 있습니다. 바로 인간에 대한 사랑, 더불어 사는 마음이라고 봅니다. 이런 마음으로 살아가는 동산인들의 모습이 <동산문화>에 담겨있고, 졸업 후 또는 퇴임 후에 '좋은 학생' '훌륭한 선생님'으로 기억되리라 믿습니다. 40호 발간을 축하하고 편집부 학생들과 허민 선생님의 노고에 감사드립니다.