

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

일본 게임 회사에서 일하기: 현실

JC Barnett

2007년 7월 26일

http://www.gamasutra.com/view/feature/1531/working_in_japanese_game_php

[현재 일본에서 근무하는 게임 크리에이터인 JC Barnett(필명)는 일본 게임업계에서 근무하는 서양인을 주제로 총 2회에 걸쳐 가마수트라에 칼럼을 기재할 예정이다. 그 첫 번째 편인 이번 칼럼에서는 서양인이 일본의 게임 회사에 지원하여 비자를 얻고, 언어 습득 방법 등에 대해서 살펴본다.]



게임 개발 산업에 종사하는 사람들은 대부분 직접 게임을 플레이하는 것을 좋아할 것이고 게임을 좋아한다면 일본 게임에 대해서도 의견을 가지고 있을 것이다. 그리고 대다수의 인터넷 유저와 마찬가지로 그의견은 매우 긍정적이고 다소 맹목적이어서 일종의 동경심일 확률이 매우 높다.

그리고 이러한 동경심을 시작으로 언젠가 일본으로 건너가 거대한 일본 게임개발 산업에 직접 동참하기를 바란다고 해도 놀라운 일은 아니

다. 그러나 너무 극단적인 변화에 대한 두려움 때문에 혹은 그 과정에서 극복해야 할 장애물이 너무 많기 때문에 중도에 포기해 버리고 이러한 바람이 그저 바람에만 그치는 경우가 많다. 하지만 나는 이들에게 일본에서 일하는 허황된 꿈만은 아니라고 말하고 싶다.

사실 일본의 게임산업을 정확히 파악하고, 자신이 진정으로 일본 게임 회사에서 일하고 싶은지 확인한 다음 진출 방법만 정확하게 안다면 일본으로 건너가 일본 게임산업에 진출하는 것은 생각처럼 그리 어렵거나 불가능한 일이 아니다.

극소수이긴 하지만 일본에도 외국인 개발자들이 있다. 물론 그 수가 많지는 않지만 개인적으로 가끔씩 만나 맥주를 마시며 스트레스를 푸는 친구나 지인을 제외하고도 여러 회사에서 근무하는 몇몇 외국인 개발자 그룹의 소식을 꾸준히 접하고 있다. 내가 알고 있는 외국인 개발자들은 각자의 회사에서 자신이 유일한 외국인 개발자이거나 최소한 유일한 서양인 개발자인 경우가 대부분이다.

일본에서 근무하는 외국인 개발자 상당수는 한국인으로 이들은 일본의 게임, 애니메이션, 만화 산업 모두에 다수 진출해 있다. 중국인 역시 대표적인 외국인 개발자 그룹이지만 그 수는 많지 않다. 전체가 외국인으로 구성된 회사를 제외하고, 일본인 국적을 가지고 있지 않는 모든 사람을 외국인으로 포함해도 외국인 개발자의 수는 너무나도 적다. 하지만 그 수는 계속 증가할 것이다. 최소한 나 개인적으로는 그렇게 희망해본다.

우리가 식구들과 친구들을 뒤로하고 조국을 떠나 일본에 정착해 새로운 삶을 시작하려는 것을 단 하나의 이유만으로 모두 설명할 수는 없을 것이다. 만화에 대한 한없는 애정, 배우자 또는 단순히 좋은 추억들이 너무 많은 게임업계에서 종사하고 싶은 마음 등 그 이유가 무엇이든 간에 이는 많은 시간과 노력이 필요한 과정이기 때문에 의지가 확고해야 한다. 그렇다면 이와 같은 극적인 변화를 고려하기에 합당한

이유에는 무엇이 있을까?



그 하나는 완전히 새로운 언어를 배우고 새로운 문화를 경험할 수 있다는 점이다. 이런 종류의 문화 교류는 사고의 시각을 넓혀준다. 일본이라는 완전히 다른 세계를 접하고 넓은 사무실에서 퇴근 시간만 기다리는 사무실 문화도 경험해 볼 수 있을 것이다. 그리고 이러한 경험은 자국으로 돌아갔을 때 남들과는 차별화된 자신만의 값진 자신이 될 것이다. 따라서 다른 모든 것을 제외하더라도 이 자체만으로도 대단한 가치이다.

그리고 일본은 맛 있는 음식과 비교적 낮은 범죄율, 담배와 술에 대한 열린 태도로 편안한 생활을 제공한다. 세상 그 어느 곳에서 만취한 채 길거리에서 잠들어도 다음날 아침 지갑과 옷을 전혀 도둑맞지 않고 깨어날 수 있단 말인가? 물론 다른 곳보다 물가가 비쌀 수도 있지만 높

지 않은 세금이 은행 무이자를 상쇄하면서 생각보다 많지 않은 비용으로 편안한 생활을 즐길 수 있다.

하지만 일본 생활을 꿈꾸는 이유 중에는 개인적으로 절대 권장하고 싶지 않은 것들도 몇 가지 있다. 물론 이중에는 매우 타당해 보이는 것들도 있지만 함정이 숨어 있다는 사실에 주의해야 한다.



예를 들어 일본문화에 완전히 매료되어 완벽하게 일본인이 되고자 하는 이들이 있다. 이 자리에서 자신 있게 말하지만 이는 절대 불가능하다. 아무리 일본어를 유창하게 말하고, 6천 개 이상의 한자독음을 알고, 인생의 반 이상을 일본에서 살았으며 일본국적을 취득했다고 하더라도 기본적으로 피부색깔이 다르기 때문에 서양인은 절대 일본인으로 받아들여지지 않는다.

이는 일본 사회의 기본적인 성격으로 서양인은 처음부터 그리고 마지막까지 외부인으로 남는다. 그럼에도 불구하고 계속해서 완벽하게 일본인이 되기를 바라는 사람들은 결국 괴로움과 일본에 대한 원망만을 가득 안은 채 일본을 떠나게 된다. 그리고 자신이 외국인이라는 사실 자체가 일본 구직시장에서 자신과 다른 사람들을 구별 짓는 특징이라는 사실을 기억해야 할 것이다. 완벽하게 일본인이 되기는 절대 불가능하니 처음부터 시도할 생각조차 하지 마라.

또 다른 예는 일본 게임을 향한 애정이다. 인터넷 덕분에 우리는 예전보다 훨씬 많은 일본 게임을 접할 수 있게 되었지만 사실 일본에서는 서양에 소개된 것보다 훨씬 많은 게임들이 출시되고 있으며 당연하겠지만 이들 모두가 훌륭한 게임은 아니다.

일본의 비디오게임 시장은 서양과 마찬가지로 장르와 품질 면에서 매우 다양하고 광범위하다. 따라서 우리가 접한 일부 게임만을 기준으로

일본게임이 훌륭하다고 말하는 것은 심즈(The Sims). 기어오브워 (Gears of War) 테트리스(Tetris) 등만을 보고 모든 서양게임들이 환상적이라고 말하는 것만큼 성급하고 어리석은 행동이다.



물론 일본에서 서양 팬들이 열광할만한 훌륭한 타이틀을 만들 기회를 잡을 수도 있지만 그저 수익만을 바라고 예산을 이유로 급하게 출시되는 그저 그런 모방게임이나 만드는 커다란 기계 속 작은 톱니바퀴로 끝날 확률이 현실적으로 훨씬 높다. 따라서 서양의 게임개발산업과 마찬가지로 적당한 직장을 찾기 전에 많은 회사를 둘러보아야 한다.

다른 나라와 마찬가지로 일본도 여름에는 환상적으로 화려한 애니메이션과 만화, 비디오게임의 천국은 아니다. 일본도 좋은 점과 나쁜 점이 있어서 이곳에서도 즐거운 순간이 있는가 하면 좌절하고 괴로워하는 순간도 있을 것이다. 즉, 기대수준을 현실적인 수준으로 낮춘다면 이곳에서 편안하고 즐거운 생활을 누릴 수 있을 것이다.

그렇다면 일본으로 옮기기 적당한 시기는 언제인가? 절대적인 시점으로 보자면 지금(봄)이 가장 적기이다. 일반적으로 일본에서는 수많은 학생들이 대학을 졸업하고 사회를 배출되는 봄에 신입사원을 뽑는 편이다.

젊고 똑똑하고 임금이 낮은 신입사원을 뽑아 회사에서 직접 가르치고

성장시키는 것이다. 일본인은 전통적으로 자주 직장을 옮기기 보다는 한 곳에 장기 근속하는 편이어서 일본에서는 서양 게임개발산업의 발전된 기술을 경험한 경력직원을 찾기 힘들다. 따라서 차세대 게임기술을 경험한 서양인들에게 이는 좋은 기회가 될 수 있을 것이다.

상대적인 시점에서 보자면 경력 초기에 움직이는 것이 좋은 것 같다. 다음에 더욱 자세히 설명하겠지만 일본에서는 나이 또는 한 회사에서 얼마나 장기 근무했느냐에 따라 승진이 결정되기 때문에 외국인이 리더 또는 관리자의 자리에 오르는 훨씬 어렵다.

그리고 역시 뒤에 더욱 자세히 설명하겠지만, 작업환경과 임금구조 역시 젊은 신입들에게 적합하다. 그럼에도 불구하고 자국에서 어느 정도 경험을 먼저 쌓은 다음에 일본으로 옮겨온다면 더 좋은 기회를 잡을 확률이 높아진다. 고용주들도 이미 외국인 고용에 있어 모험을 감행할 것이기 때문에 이들에 대한 교육을 부담으로 생각하는 회사도 있을 것이기 때문이다.

일단 일본으로 옮기자고 결정했다면 아래와 같은 네 가지 방법 중 하나를 통해 직장을 얻는다.



1. 해외에서 지원하고 회사의 보증을 받아 비자 획득
2. 일본으로 먼저 옮겨온 다음 일본에서 취직
3. 일본에서 다른 일자리를 구하고 비자를 얻은 다음 적당할 때 게임 산업으로 이직
4. 자국에서 다국적회사에 취직한 다음 일본오피스로 재배치해줄 것을 요구/기대

내가 일본에서 만났던 모든 외국인 개발자들도 위 네 가지 방법 중 하

나를 통해 직장을 구했다. 하지만 이들 방법은 모두 각자의 단점을 가지고 있다.



해외에서 지원하면 답변을 받기까지 오랜 시간을 기다려야 한다. 일본은 응답이 늦기로 악명 높으며 물리적 거리로 인해 그 기다림은 더욱 길어질 것이다. 그리고 그 물리적 거리 때문에 면접하러 가기도 쉽지 않다.

그렇다고 회사에서 직접 여러분을 일본으로 초대할 것이라는 기대는 하지 마라. 내가 알기로 그런 회사는 거의 없다. 따라서 여러 회사를 지원하고 마음에 드는 회사를 모아 한 주에 모두 미팅이나 면접 일정을 잡아라. 그런 다음 자비로 일본으로 날아가 인터뷰하고 최선의 결과를 기다려라.

두 번째로 일본으로 먼저 옮겨오는 방법이 있다. 여행 또는 학생 비자를 받으면 시간의 제안은 있지만 일본에서 노동이 가능하다. 단 일본에 먼저 정착하면 모든 일을 더욱 빨리 처리할 수 있다는 장점이 있으나 비용이 많이 든다는 단점도 있다.

일본에서 수입을 기대할 수 없다면 자국에서부터 비상금을 준비해 와야 한다. 그리고 직장을 구하고 워킹비자를 얻으려면 해외에 나갔다가 일본에 재입국해야 한다. 다행히 저렴한 가격에 가까운 한국으로 잠깐 나갔다 올 수는 있지만 불편한 것은 사실이다.

더욱 쉬운 방법은 일본에서 다른 직업을 먼저 구하는 것이다. 수많은 영어회화학원에서 적극적으로 외국인 선생을 유치하고 있으며 비자도

보증해준다. 다만 근무환경과 임금은 형편없다. 그리고 불법적인 학원도 일부 있으므로 조심해야 한다. 일단 직장과 비자를 얻으면 일본에 있음으로 해서 얻을 수 있는 모든 혜택을 얻을 수 있으며 추가 수입까지 생기게 된다. 그리고 새로운 직장을 찾으면 비자만 옮기면 된다. 물론 이 과정에도 일정 절차가 필요하지만 새 비자를 취득하는 것보다는 한결 간단하다.

마지막 방법은 자국에서 다국적기업에 취직한 다음 일본 오피스로 재배치를 요청하는 것으로 어찌 보면 가장 오랜 시간이 필요한 방법이다. 이를 위해 가장 먼저 자국에서 다국적기업에 취직해야 하지만 그 후에도 일본으로 전근할 수 있는지 확실하지 않다. 하지만 일단 다국적기업에 입사하면 임금수준도 더 좋고 일본으로 전근이 결정되면 회사에서 비용 및 비자 취득에 필요한 모든 것을 도와줄 것이다. 따라서 이는 가장 안전한 방법이라 할 수 있겠지만 인내심이 강하거나 운이 좋은 사람들에게만 권하고 싶다.

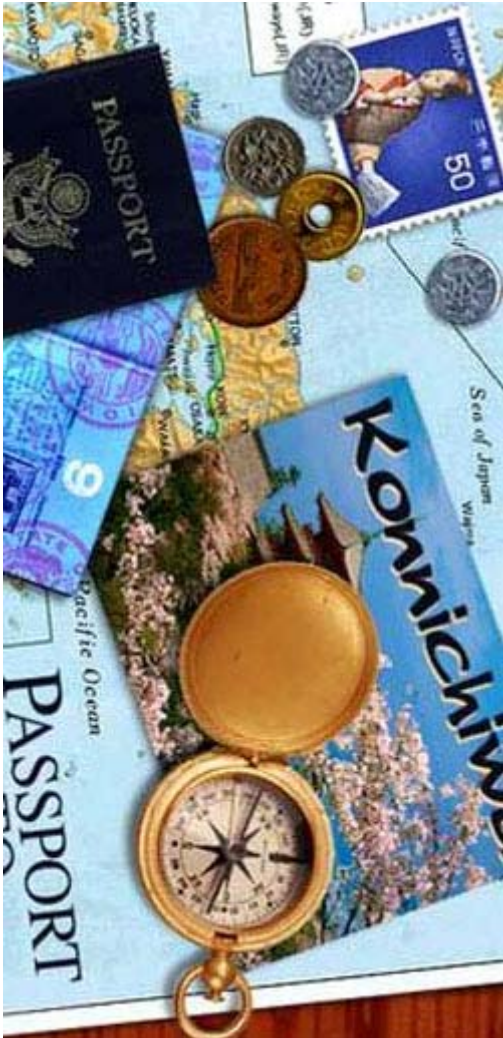
지원에 앞서 최소 다음에 설명하는 몇 가지 요건을 갖추어야 한다.



일본어를 배워라

일본어는 아마도 대부분 외국인들에게 가장 큰 장애물이며 동시에 일본에 바로 정착하는데 가장 필요한 요소이다. 우선 간단히 말하자면 "영어를 하는 일본인은 없다."고 생각하는 것이 좋다. 물론 영어를 하는 일본인이 한 명도 없는 것은 아니지만 대부분은 그러하다. 직장에 지원하고 면접하며 취직해서 일하는 과정이 모두 일본어로 이루어진다. 그리고 회사에 영어를 하는 직원을 보유하고 있거나 면접 초기에 통역사를 고용하는 회사는 소수에 불과하다. 그리고 일본어 공부를 지원하는 회사도 있으나 이 또한 드물다. 따라서 이러한 회사만을 찾는다면 선택권이 매우 제한될 것이다.

독학이나 일본이 애인에게서만 일본어를 배울 수는 없다. 여기에는 최소한의 노력이 필요하다. 물론 일본에 와서 일본인들에게 둘러 싸여 있다 보면 본인 스스로 엄청나게 빠른 속도로 일본어가 향상되는 것을 느끼겠지만 그래도 초기 단계에는 일정량의 공부가 필요하다. 어떤 정책에 취직하느냐에 따라 필요한 일본어 능력이 달라지겠지만, 그 최소한은 일상적인 대화가 가능한 수준일 것이다. 다음 칼럼에서 이에 대해서 자세히 설명하겠지만 최소한 일상적인 대화가 가능한 수준은 되어야 한다.



그나마 좋은 소식은 특정인들 특히 일본인들 스스로의 주장에도 불구하고 일본어가 배우기 불가능한 언어는 아니라는 점이다. 사실 일본어는 문법적으로 놀랄 정도로 간단하고 직접적인 언어이다. 물론 처음에는 어휘와 특정 구문을 배워야 하지만 얼마나 규칙적인지 깨닫는다면 노력여하에 따라 매우 빨리 일본어를 습득할 수 있을 것이다.

일본어에서 가장 어려운 부분은 간지(한자독음)이다. 간지는 문맥에 따라 의미가 달라질 뿐 아니라 어떻게 사용되느냐에 따라 독음까지 달라진다. 처음 백 개는 매우 쉽게 외울 수 있겠지만 백 개가 넘어가면 머리 속이 점점 복잡해지기 시작할 것이다.

일본인들은 6살 때부터 간지를 배우기 시작하지만 요즘에는 컴퓨터가 어려운 부분을 거의 모두 처리하기 때문에 일본인 자신들도 천천히 간지를 잊어가고 있다. 간지는 여러분이 일본에 머무는 동안 계속해서

골칫거리가 되겠지만 사실 일본어를 읽고 말하는데 간지를 꼭 알아야 하는 것은 아니다. 그래도 간지를 배우는 것은 길고 먼 길이기 때문에 되도록 빨리 시작하라고 권하고 싶다.

비자

초대받지 못한 칵테일 파티에 참석한 코끼리를 모두 예의 바르게 무시하려고 애쓰는 것처럼, 일본도 그레이 펜션 붐이 일고 있지만 실제로는 자국에 들어오는 외국인에게 다소 엄격한 편이다. 직업이나 자격에 따라 필요한 비자가 다양하므로 [일본 외교부](#) 홈페이지에 방문해서 비자에 관한 사항을 직접 확인하는 것이 좋다.

일본에 들어오는 대부분의 외국인은 일 년짜리 전문가 비자를 받는다. 이 비자를 받으려면 학위가 필요하므로 일본으로의 진출을 꾀하고 있다면 대학을 졸업할 때까지 기다리는 것이 좋다. 그리고 가벼운 범죄 기록이 꿈을 망쳐버릴 수도 있으니 범죄기록을 남기지 않도록 조심하라.

비자를 취득하기는 쉽지 않고 보통 고용주의 손에 달려 있다. 그러나 이러한 경험이 있는 게임개발사는 많지 않으며 대부분은 구인란에 “유효한 비자 필수”라는 항목을 추가해 이러한 번거로움을 피하려고 한다. 물론 회사에서 정말 여러분을 고용하기를 원한다면 도움을 주겠으나 유효한 비자를 이미 가지고 있다면 직장을 구할 확률을 더욱 높아질 것이다.

생활비

일본으로 갈 때는 처음 몇 달 동안의 생활비를 미리 챙겨가는 것이 좋다. 대부분 사람들이 일본은 물가가 비싸다고 말하고 나도 거기에는 동의하지만 일반적으로 생각하는 것처럼 그렇게 나쁜 것만도



아니다. 하지만 취직해서 첫 월급을 받기까지에는 어느 정도 시간이 걸리기 때문에 자국에서 미리 어느 정도 생활비를 저축해서 챙겨가야 한다. 일본은 보통 매달 25일 그 달의 전체 또는 전달 26일부터 그 달 25일까지 일한 금액을 받는다. 극히 드물지만 한 달 후에 전달 월급을 지불하는 회사도 있다. 이에 대한 엄격한 규칙은 없지만 어떤 경우가 됐든 최악의 경우를 대비해 몇 달 동안은 수입이 없어도 살 수 있도록 미리 대비해 가야 한다.

회사에서 숙소를 마련해주면 좋겠지만 사실 그렇게 해줄 회사는 거의 없기 때문에 직접 숙소를 마련해야 한다. 집세는 보통 선불금과 돌려받지 못하는 계약금으로 구성되며 이사 들어가기 전에 6개월치 방값을 미리 지불한다. 그리고 보증인도 필요한데 보통 집주인들은 고용주가 보증인이 되어주기를 요구한다.



회사에 지원하는 방식은 서양에서와 별반 다르지 않다. CC 월드 또는 주간 B-ing 등의 리크루트 잡지를 참조하는 것도 나쁘지는 않지만 개인적으로 관심이 있는 회사의 홈페이지를 직접 방문하는 것이 더욱 권장할만한 방법이다. 회사 홈페이지에는 대부분 구인페이지가 따로 마련되어 있으며 이들 중에는 영문페이지를 만들어 놓은 곳도 있어 각 회사의 외국인 고용 정책을 확인할 수 있는 좋은 지침이 될 것이다.

일부 회사에서는 정식 이력서를 받기 전에 간단한 온라인 이력 양식을 준비해놓고 이를 작성해 제출하도록 요구하기도 한다. 일반적으로 이 양식은 이름, 주소, 나이, 경력, 전문분야와 같이 보통 이력서에서 다루고 있는 정보를 취급하고 있으나 모두 일본어로 되어 있을 것이다. 그리고 이 첫 번째 관문을 통과한 사람들

만 정식 이력서를 보낼 수 있다. 회사로서는 합리적인 선택이다. 시작부터 밀과 겨를 재빨리 구별해낼 수 있기 때문이다. 하지만 지원자들은 그 만큼 많은 시간을 소비해야 한다.

또한 홈페이지에서 지원자들에게 요구하는 필수조건을 확인해야 한다. 일반적으로 회사는 지원자에게 요구하는 조건과 필요한 서류를 접수하는 방법 등을 제시해 놓는다. 그리고 일본에서는 아직 온라인 포트폴리오나 이메일을 통한 이력서 접수 등은 일반화되어 있지 않기 때문에 프린트된 포트폴리오와 이력서를 준비하는 것이 좋다.

헤드헌터를 이용한 것도 하나의 방법이 될 수 있다. 외국인을 고용하는 회사들이 몇몇 존재하지만 게임개발 산업이 임금이 높은 직종이 아니라서 헤드헌터가 관심을 기울이지 않을 가능성도 물론 고려해야 한다. 그리고 게임개발 전문 헤드헌터가 많은 것도 아니기 때문에 기술 및 크리에이티브 에이전시에 지원하고 자세하게 부가설명을 덧붙이는 것도 하나의 방법이 될 것이다.

일본은 편의점이나 문방구에서 이력서 양식을 구입해 직접 손으로 작성하는 오래되고 약간은 답답한 전통을 지니고 있다. 구입해야 할 사항들이 미리 양식화되어 있기 때문에 직접 일본어로 관련 사항을 자세히 기입하면 된다. 그리고 정장을 입고 정면을 보고 반듯하게 찍은 증명사진을 첨부하는 것도 잊지 말아야 한다. 구글 등에서 MS 워드로 미리 작성된 양식을 찾을 수도 있겠지만 일본의 전통 방식을 따라주는 것이 좀더 보수적인 회사에는 유리하다.

그렇게 해서 이메일이나 전화 등으로 면접 요청까지 받았다면 이는 회사에 충분히 좋은 인상을 주었다는 의미이다. 일본은 아직도 직장에서는 정장을 입는 문화가 일반적이기 때문에 비록 게임회사들은 좀더 자유로운 분위기라고 해도 면접 때 정장에 넥타이를 매고 간다면 일본문화를 충분히 이해하고 있다는 보여주는 방법이 될 것이다.

그리고 면접에서는 간단하게 자기소개를 해보라는 질문을 받을 가능성이 높기 때문에 미리 연습해가면 훌륭한 일본어 실력도 보여줄 수 있다. 그 외는 서양의 일반적인 면접과 유사하다. 단 면접 결과를 받기까지는 어느 정도 시간이 걸릴 수 있다. 따라서 만약 즉시 면접 결과를 통보 받지 못한다고 하더라도 이는 회사의 둔한 명령 체계 때문에 공식 승인이 늦게 나는 것이니 너무 걱정하지는 마라.

일본에서는 아직까지도 신사의 말이 가치를 지니고 있어서인지 약속어음이 일반화되지 않은 상태이다. 그러나 부탁하면 대부분의 고용주는 약속어음을 받아줄 것이다. 그리고 고용계약서는 보통 출근 후 수일 또는 수주 내에 이뤄진다. 따라서 일을 시작하기 전에 계약서에 사인을 하지 않았다고 해서 너무 걱정할 필요는 없다.

그리고 일본에서는 아직 서명이 일반화되어 있지 않으니 자신의 이름이 새겨진 도장을 하나 만들어두는 것이 좋다. 100엔샵에서 여러분의 이름이 가타가나로 정확하게 새겨진 도장을 찾기로 하늘의 별 따기와 다름없으니 근처에서 흔히 찾아볼 수 있는 도장가게에 직접 하나 주문하는 것이 좋다. 동료들도 가타가나가 멋지게 새겨진 여러분의 도장을 부러워할 것이다.



여기까지 마치면 준비 과정은 모두 끝난 셈이다. 일본에서의 생활과 일은 여러분 스스로가 만들어가기 나름이라는 사실을 반드시 기억하라. 다른 사람과 동일한 방식으로 일본을 경험한 사람은 아무도 없다. 그리고 지금까지 말한 사항에 반대하는 사람도 있겠지만 그와 반대로 찬성하는 사람도 많을 것이다. 하지만 반대하는 찬성하든 한 가지 사실은 분명하다. 일본에서 일하는 것이 불가능한 것은 아니어서 여러분이 원하고 조금만 노력을 기울인다면 충분히 해낼 수 있다는 것이다.

다음 칼럼에서는 일본의 게임산업에서 서로 다른 역할과 개발, 비즈니스, 문화 등을 이해하고 여기서 살아남는 방법에 대해 자세히 알아보겠다.