

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

# Gamasutra.com

일본 게임 개발 작업 : 무지개의 다른 측면

JC Barnett

2007년8월20일

[http://www.gamasutra.com/view/feature/1620/working\\_in\\_japanese\\_game\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/1620/working_in_japanese_game_.php)

이 정보성 가마수트라 시리즈의 2번째 아티클에서는 일본에서 활동하고 있는 이 게임 개발자인 JC Barnett이 일본에서의 게임 개발에 대한 통찰과 이 계층구조 업계에서 어떻게해야 자리를 잡을 수 있는 가를 말하고 있다. 1번째 아티클은, 이 곳을 참조하라.



이전 아티클에서 일본 게임 업계에서 일하기 위해 일본으로 이사를 했던 기본적인 사항에 대해 이야기를 했었다. 이번 아티클에서는 여러분이 지원할 수 있는 여러 가지 분야와 이곳의 개발문화에 대한 일반적인 사항을 설명하고자 한다.

명확하게 일반 개발팀에서 필요한 역할은 서양의 그것과는 다르지만 몇 가지 이유에서 어떤 것들은 다른 것들보다 외국인에게 알맞은 측면

도 있다.

## 현지화(Localization)

익히 알고 있듯이 많은 외국인들이 현지화 팀에서 일한다. 그것은 아마 다른 나라에서의 개발 경험이 없다면 최선의 선택이 될 것이다. 현지화팀은 가장 인기 있는 산업에서 돈 되는 영어 학습 기계로 보일 수도 있다. 영어 선생은 일본어를 공부할 시간도 넉넉하고 노력만 한다면 빠르게 습득할 수도 있다. 일본인들보다 더 쉽게 얻을 수 있는 역할인 셈이다. 특히 그곳에는 영어를 습득한 일본인보다 일본어를 습득한 서양인이 더 많다.

어느 정도 “번역자”의 역할이 있을지라도 번역된 텍스트를 고치거나 할 때 스스로 일본어를 번역할 수 있다면 여러분은 좀 더 능력을 인정받게 된다. 하지만 보통 작은 회사들은 이런 일을 외주로 주는 경우가 많고 간혹 유통사가 자체적으로 해결하는 경우도 있기 때문에 안정적인 일자리로써 최선의 선택은 큰 회사에 취업하는 것이다. 일본에는 전문적인 현지화 업체들이 있으니 그 중 취업에 도전해 볼 만한 영역이 있을 것이다.

나는 일본에서의 작업 수준에 대해 언급해야 할 필요는 없으리라 생각한다. 하지만 여러분의 실력이 더 뛰어나면 해당 직업에 정착하기가 더 수월할 것이다. JLPT 1급이라는 최소 요건은 합당한 요구사항인 것으로 생각된다. JLPT, 혹은 [일본어 능력 검정시험](#)은 매년 정부에 의해서 외국인의 일본어에 대한 실력을 검증하는 시험으로, 1급이 가장 높다. 하지만 1급을 취득했다 하더라도 능숙하게 일본어를 구사하지는 못할 것이다. 그에 따라 일부 업체들은 현지화 역할에서 JLPT에 그다지 신경 쓰지 않아 무조건적인 요구사항은 아니지만 이력서에 그런 자격증이 없다면 업체 쪽에 불안한 인상을 줄 수도 있다.



일본의 개발 환경은 여러분에게 친숙할 것이다. 오사카에 있는 캡콤의 현지화 부서와 직원 중 한 명인 아티스트 JP Kellams

아티스트는 “디자이너(Designer)”나 “CG 디자이너(CG Designer)” 혹은 자주 사용되지는 않지만 “그래픽커(Graphicker)”로 불린다. 사실상 변두리 개발인 이 직업에서 “대화 수준”은 요구되지만 그리 높은 일본어 실력이 필요한 것은 아니다. 물론 화면에 대고 여러 가지 몸짓을 취하거나 사전을 동원할 수도 있겠지만 이것은 승진 기회를 잃는 것이고 그리 오래 해당 업체에서 일할 수 없을 것이다. 개발 문서, 회의, 버그 목록은 모두 일본어로 쓰여지니 일본어를 어느 정도 공부하기를 권장한다.

여기에서의 작업이 특히 서양과 다른 부분은 일정을 넘기더라도 세세

한 부분에 좀 더 집착한다는 것이다. 개발 과정에서 개발 목표가 변화함에 따라 수 많은 재작업을 할 준비를 하라. 일본의 게임 디자인에서 시각적인 부분은 과학이라기보다는 예술로 평가하기 때문에 사람들이 변경해달라고 요구하는 것은 그리 큰 문제가 되지 않는다. 그 일의 분량이 적던지, 많던지 간에 좀 더 나은 그래픽을 위해서라면 일정에 구애 받지 않는다. 이점이 당황스럽겠지만 익숙해져야 한다.

일부 특이한 개발사들은 여전히 3DS 맥스(3D Studio MAX)나 XSI(Softimage XSI)를 사용하고 있지만 대부분의 메이저 소프트웨어 패키지와 3D에 대한 표준은 마야(Maya)이다. 소프트웨어는 대부분 현지화되어 있어 포토샵(Photoshop)을 사용할 때 불편할 수 있다. 하지만 마야와 같은 일부 프로그램들은 영어 UI로 설정을 변경할 수 있다. 하지만 사무실에서 사용하는 툴(Tool)의 대부분은 일본어일 것이다.

여러분이 상급자가 되고 주도하는 위치로 올라갈 수록 일본어의 필요성이 더 절실해질 것이다. 읽고 쓰고, 수많은 회의에서 사용되는 문서들은 전부 일본어이다. 그러므로 당연하게도 일본어 구사 능력이 일정한 수준이 되지 못한다면 간부급으로의 승진은 불가능하다.

아티스트에 있어 또 하나의 장벽은 일본의 영상미에 대한 심오한 특성이다. 생각해보면 종종 어떤 게임들이 왜 일본에서 인기가 있는 것인지 궁금했을 것이다. 하지만 외국인으로써, 운이 따르지 않는 한 그 지역의 사람들에게 어필할 수 있는 무엇인가를 만들어 내는 것은 매우 어려운 일이다. 이렇게 시각적인 색감 등에 대해 쉽게 익힐 수 없다는 문화적인 문제가 있기는 하지만 극복할 수 없는 문제는 아니다. 그리고 이는 2D와 그래픽 디자인에만 국한된 문제이다. 이에 대해서는 일본인 대학생들에게 물어보기를 권장한다.

## 프로그래머

서양과 일본의 프로그래밍 방식이 다른 것은 개발자에게 있어 매우 어려운 문제로, 개발 과정에서 후에 심각한 문제가 될 소지가 있다. 여기서 일본어 실력이 떨어진다면 곤란하므로 일본어를 능숙하게 구사할 필요가 있다. 모든 문서와 버그 목록은 일본어로 작성되기는 하지만 전체 내용의 디지털 사본을 요청한 후에 Jim Breem의 탁월한 일본어 사전([Jim Breem's excellent Japanese dictionary](#))과 같은 온라인 번역기를 사용해 어려운 한자를 해석해 볼 수도 있다.

내가 생각하기에 특히 차세대 기기에서 프로그래밍 경험을 갖춘 프로그래머라면 지금 당장이라도 많은 업체에서 영입할 의사가 있을 것이다. 일본의 학교 시스템은 산업에 필요한 젊고 유능한 인력을 공급하지 못하고 있다. 열심히 하는 외국 프로그래머는 시장에서 자기 자신의 자리를 찾을 수 있을 것이다. 서양이 게임 개발의 기술적 측면에서 앞서가고 있는 것은 명확한 사실이며 많은 회사들이 일본이 지금 겪고 있는 문제에 대해서 인지하기 시작했다.

일부 회사들에서는 엔진을 구입하기도 하지만 이런 경향은 서서히 변화하고 있다. 언리얼(Unreal) 혹은 렌더웨어(Renderware)는 일본에서 사용하겠다는 의도를 밝힌 일부 스튜디오를 제외하고는 그리 중요하게 여겨지지 않는다. 이렇게 엔진을 자체 제작하려는 업체들은 특히나 제대로 된 경험을 가진 서양의 코더(Coder)들에게 많은 관심을 보일 것이다.

## 기획자

디자이너는 일본에서 “플래너(Planner)”라고 불리며 작업을 정확하게 취합하는 역할을 한다. 한 무리의 디자이너보다는 기획자에 의해 기획되는 게임이 대부분이므로 일본의 플래너는 개발의 영역을 담당하기 보다는 자산관리, 명세관리, 버그 찾기 등을 맡는다. 운이 좋다면 이상적인 비전을 가지고 게임의 나아갈 방향을 지휘하는 감독을 만날 수도

있겠지만 운이 없다면 번덕을 부려서 종종 일의 흐름을 끊어놓는 관리자를 만나게 될 수도 있다. 그로 인해 플래너의 일에 끝이란 없다.

엑셀(Excel)은 기획자의 주 무기이자 도구이기 때문에 일본어 실력도 필요하다. 기획자는 팀의 다른 인원들의 나아갈 방향을 잡아줘야 하고 문서를 작성해야 하며 대화도 해야 하기 때문이다. 솔직히 이 일이 일본어만 잘하면 쉬운 편에 속하는 일이지는 않지만 나는 아직까지 외국인 플래너를 본 적이 없다. 물론 사실상 여러분이 실제 개발에 얼마나 투입될지는 회사와 여러분의 직속 기획자, 그리고 여러분의 꿈과 비전에 달려있다고 할 수 있겠다.

## 품질 보증

매력적이지 못한 역할인 테스트는 일본에서는 서양처럼 크게 분리된 역할이 아니다. 이 일은 보통 개발에서 그들의 파트를 완료한 정예 팀 멤버들에게 할당된다.



프로그래머와 아티스트는 몇 주간 혹은 몇 달간 프로젝트가 완성단계에 이르기 전까지 계속 플레이 테스트를 한다.

퍼블리셔가 일정 수준의 테스트 책임을 가지고 있으며 이것을 다른 작은 회사에 외주를 주기도 한다. 여러분이 이런 소규모의 개발자와 일하게 되면 여러분이 실제 역할과는 상관없이 테스터로써 일을 해야 할지도 모른다. 일본 업계에서 그러한 것을 경험치 못한 외국인들은 QA보다 현지화 쪽으로 눈길을 돌리는 것이 서양에서 표준이듯이 바람직하다.

## 프로듀서

내부 프로듀서들은 회사에서 원천 개발 업무자 중에서 보통 뽑힌다. 퍼블리셔의 입장에서 외부 프로듀서는 일본뿐만 아니라 외국까지 포함해서 어디에서든 나올 수 있다. 프로듀서의 역할이 많은 문서 작업과 대화를 포함하기 때문에 여러분의 일본어 실력이 필요하다. 여러분은 회의에서 개발 문서를 도안하거나 상품을 감독하게 될 것이다. 여기서 여러분의 일본어 실력이 결여되어 있다면 일에 적합하지 못한 것이다. 일부 퍼블리셔는 여러분이 프로젝트 마케팅을 감독하기를 원할지도 모르는데 이것은 외국인들에게 문제가 될 수 있다.

## 오디오 디자이너

이 역할은 음악이나 음향효과를 자체 제작하는 것 보다 외주로 돌리는 것을 제외하면 서양의 작업과 거의 다르지 않다. 몇 개의 거대 회사만이 자체적인 녹음 스튜디오를 가지고 있다. 하지만 그래 봐야 좀 더

큰 책상과 적당한 헤드폰을 받게 될 뿐이다.

또한 플래너에 의해 만들어진 자산 목록을 확인할 때도 일본어 능력이 필요하다. 취향에서의 차이는 많을 것이다. 인기 있는 일본인이나 게임 음악에 대해서는 조언할 만한 게 없지만 듣는 것에 대해서 어느 정도 이해할 필요성은 있다. 매우 능력 있는 음악가라면 일본에서도 일을 찾을 수 있겠지만 내가 지금까지 본 유명한 DJ들은 외국 오디오 타입에 대해 잘 알지 못했다.



여러분이 보다시피 많은 역할이 서양에서와는 단지 표면적으로 다를 뿐이다. 서양에서 저명한 게임을 개발한 적이 있다면 일본에서 같은 수준으로 일을 할 수 있을 것이다. 일부나마 문제가 생길 수 있는 것은 고작해야 문화적인 문제와 일의 처리방식 정도지만 약간의 참을성으로 극복하거나 적응할 수 있다.

## 일 방식

사람들은 일본 사회의 계층 구조에 대해서 이야기를 많이 들었다. 분명히 지켜야 할 규칙들이 존재하지만 다른 곳과 다르게 게임 업계는 그렇게 경직되어 있지는 않다. 리더는 보통 다른 사람들을 감시할 수

있도록 자신만의 책상과 위치를 가진다. 또한 위에서 내려오는 명령을 따르며 폭넓게 의견 교환을 하지 않는다. 하지만 사람들이 상급자와 대화하는 걸 볼 때 깎듯이 고개 숙여 인사하거나 정중하게 행동하는 것을 자주 보진 않을 것이다.

업계의 여러 사업 측면에서 일부는 형식적이겠지만 실무 자체에서 그런 분위기가 지배하지는 않는다. 여러분의 상사가 여러분과 형식적인 관계를 맺으려는 경향이 있거나 여러분이 개발 문제나 결정에 의견을 제시할 정도로 예리할지라도 항상 이것이 이어지는 것은 아니다. 결국 그들이 결정을 내리며 여러분은 왜라고 질문할 수 없다.

여러분은 또한 업무 후에 상사와 마시는 의무적인 술자리에 대해 들었을 것이다. 또한 이것 역시 게임 업계에서는 널리 퍼지지는 않았지만 여러분이 상사나 학교 동기들과 가게 된다면 매우 형식적이고 만취하는 분위기를 생각하게 될 것이다.

또한 진입을 고려할 때 주요 장벽이 되는 것이 일본의 업무 시간에 대한 명성이다. 일반적으로 일본인들은 장시간 업무를 한다고 생각한다. 이것은 사실이다. 그것은 현상 뒤에 숨어있는 일부 기본적인 사실을 간과하고 있다. 일반적으로 게임 업계는 일을 늦게 시작한다. 오후 11시까지 일하는 것은 여러분이 점심때 출근한다고 보면 그다지 인상적이지 않다. 이곳은 문화는 상사가 퇴근하기 전에 나가는 것을 안좋다고 가르치기 때문에 많은 사람들이 제 시간에 집에 가지 못하는 것 때문에 그만두는 경우가 많다. 그래서 종종 사람들은 낮에 잠깐 자거나 만화를 보거나 집중적인 일을 하지 않고 미룬다. 일본의 업무 시간이 많은 건 사실이지만 그렇다고 일이 힘들거나 시간을 효율적으로 사용하는 건 아니다.

외국인으로써 이것은 불리하게 작용할지도 모른다. 여러분은 사무실에

서 늦게 까지 일하는 걸로 보이지만 실제로는 업무시간 내에서 일하는 것이다. 이것은 여러분 스스로를 빠르게 불태울 수 있음을 의미한다. 외국인으로써 운이 좋으면 여러분은 이것을 포함해 여러가지 경우에서 예외를 적용 받을 수 있다. 업무를 원활히 마무리 하고 제 시간에 끝낸다면 늦게 까지 일하게 할 이유가 없다. 시간이 걸릴지도 모르지만 고용주가 여러분에게 정규시간에 일하는 것을 기대하게 할 수 있다.

일본의 국민성인 결정적인 순간에 주저함과 시간 초과 등은 피할 수 없는 문제다. 시한에 대한 빈약한 고려 때문에 변동이 요구되고, 이것을 하기 위해 여러분이 시한을 몇 일 뒤로 미루는 것



보다 몇 주간 일을 해야 함을 의미한다면 그렇게 해야 한다. 이것은 일본인들이 불성실함을 의미하는 것이 아니라 문제를 야기하는 것에 대한 정신적인 두려움으로 보면 될 것이다. 일반적으로 사람들은 이것을 해결하고 지친 몸을 달래기 위해 며칠 간 휴식을 취하거나 반차를 낸다.

나는 외국인으로써 여러분이 이 패턴을 깰 방법이 있음을 거듭 말했고 그렇게 하기를 추천한다. 일본인의 시간에 따라 서구 스타일로 일하는 것은 정신 육체적인 붕괴를 야기하는 확실한 방법이다.

## 돈 벌기?

이직을 고려하는 이들에게 더욱 심려되는 것은 바로 급료의 성가신 문제다. 게임 개발자들에게 주어지는 급료는 서양 특히 미국에 비해 적다. 주도적인 역할일지라도 서양에서 받은 급료의 절반이라도 받으면 행운일 것이다.

급료는 경험보다 나이에 기초한다. 프로그래머가 능력면에서 매우 작

은 차이는 있을지라도 서양만큼 그렇게 뚜렷하지 않다. 패스트푸드점에서 일하는 것 보다 경험이 없는 졸업생이 돈을 더 벌지 못한다. 또한 일본에서는 상급자의 명예라는 면에서 상급자는 어느 정도의 급료 감소를 겪어야 한다.

상한선이 있으며 일반적으로 1년 연봉이 5백만엔(US 4만 1천 달러, 3만 유로)이다. 대부분의 회사들은 우려를 하게 되고 일부의 회사만이 기꺼이 급료를 지불할 것이다. 이 수치보다 더 받는 것도 가능하지만 여러분은 옵션을 제한하게 될 것이고 협상 과정에서 이전투구를 벌여야 할 것이다.

풍부한 보너스에 대한 이야기가 퍼져있는데 하지만 전체 이야기를 아직 보여지지 않았다. 보너스란 것은 문화적인 차이인데 여러분의 월급에서 일부를 거두어가서 1~2년에 한번씩 몰아서 주는 것이다. 회사들은 각기 다양한 시스템을 가지고 있다. 일부 회사는 14개월을 1년으로 세며 16~18개월 같이 더 많이 세는 회사도 있다. 여러분의 급료가 둘로 나뉘진다고 보면 된다. 하나는 매달 받은 것이고 하나는 몇 달로 나뉘진 월급을 한달 치 혹은 두 달치를 한번에 받는 것이다. 물론 이 보너스는 평가시스템에 따라 더 올라갈 수도 내려갈 수도 있다. 하지만 거의 한자리 수 이상 차이 나지 않는다. 간단히 말하면 회사가 은행이 여러분의 급료를 일부 보관했다가 정해진 날짜에 일부 혹은 전부 지급하는 것이다.



이제 여러분은 생각 할 것이다 “내가 괜찮은 급료로 협상을 하면 보너스도 추가로 받겠군” 하지만 차이는 순수하게 의미가 있다. 여러분이 업무를 시작하게 되면 보통 3개월에서 6개월인 정해진 기간에 해당되는 가채용 계약서를 받게 된다.

프로젝트 기간, 1년 혹은 그러한 기간 동안 여러분이 성공적으로 일한다면 한번 이상 계약서를 받게 될 것이다.

모든 평균의 이익을 제공해야 할지라도 이 계약서에는 보너스에 대해서는 제외되어 있다. 여러분이 일부 계약서를 성공적으로 작성한 후에 여러분은 “계약 연장” 및 “완전 고용”을 요구할 수 있다. 이것에는 이득이 있다. 예를 들어 고용 안정: 이것은 여러분이 일본 대학생과 같은 수준으로 되게 해주며 여러분이 영주권을 얻는데도 도움이 되는 신분이 된다. 하지만 이 계약들은 회사의 방식에 따라 보너스를 포함한다. 피고용계약자로서 여러분의 연봉은 달로 쪼개지고 여러분의 매달 수입을 매우 줄어들게 될 것이다. 이것은 피할 수 없는 것이기에 길게 봐서 완전 고용을 원한다면 면접 당시에 보너스에 대한 것을 미리 물어보아야 한다. 그 후에 여러분은 피고용계약자로서 지급되는 월급 보다 희망하는 급여를 정하기를 원할 것이다.

이 낮은 임금을 상쇄해주는 것에 도움이 되는 요소가 일본에 있다. 세금은 낮으며 건강 보험은 훌륭하다. 여러분이 이전 연봉의 일부를 지불하기 때문에 일본에 오는 새로운 사람들도 1년간의 싼 건강보험 혜택을 받을 수 있다. 회사에서는 여러분에게 1년마다 건강검진을 시켜 주는데 여러분이 상상하는 것보다 훨씬 엄격한 검사를 해준다. 나의 주요 불만 중 하나는 주민세를 내지만 용지로 받아볼 수 없다는 것이었다. 하지만 이것은 게임 업계를 타할 수는 없다. 일본 정부는 여러분이 소가 우유를 짜는 듯한 느낌을 받을 수 있는 그런 투박한 정책들이 많이 있다.

## 회사 자산

외국인이 이해하기 힘들게 느낄만한 의심스러운 것은 계약서에 사인하면 바로 회사가 여러분은



소유하고 있다는 분명치 않은 느낌이다. 업무에 대한 명기가 확실치 않고 회사가 요구하는 모든 것이라는 경고들이 들어가 있다. 회사는 여러분을 친한 회사로 빌려주거나 버그 테스트를 시킨다거나 책상을 옮기라고 하거나 다른 일본 직원들이 군말 없이 하는 그런 일을 하라고 할 수 있다.

이곳의 문화는 회사가 시키는 일을 하고 회사를 위해 일을 하는 것이다. 여러분이 아티스트나 코더로써 일을 한정해 단호한 입장을 취하는 것을 좋지 못하다. 이것은 영역의 문제다. 난 “스스로를 따르고 앞을 지향하는” 근로자의 권리를 옹호하지만 여러분이 일을 그만두거나 그만두게 위협받는 것보다 여러분이 계약서에는 없는 어떤 일을 해야 하는 입장에 서 있다면 어쩔 수 없이 해야 할 것이다. 여러분의 일본에서의 근무 기간이 이어가려면 의미를 확장해보면 반드시 해야 하는 것이다.

일본의 계약서는 매우 간단하며 많은 부분을 포함하고 있지 않다. 회사는 보통 반드시 읽어야 하는 회사규정집을 언급한다. 다는 아니지만 일부 회사에서는 공개 서약서에 사인을 하라고 한다. 여러분이 사인을 하지 않을지라도 여러분이 원하는 것에 대해 말하려는 걸 막는 위임장은 아니다.

비슷하게 고용자에게 소속한 피고용인은 이것이 사무실 업무 시간외에 얼마큼 확장될지 알 수 없을지라도 모든 작업을 해야 한다는 구절이 있을 것이다. 취미 작업을 할 시간이나 다른 일을 할 여유가 일본에서는 없어 보인다. 내가 생각하기에 긴 업무로 인해 사람들은 시간과 열정을 쉽게 가지지 못하나. 여러분이 게임에 관련된 일을 할 계획이 있다면 먼저 고용주에게 그것을 의논할 필요가 있다.

공휴일은 계약서 체결 후 6개월 정도까지 주어지지 않는다. 여러분이

휴가를 다 쓰거나 또 써야 할 경우 여러분은 급료에서 회사에서 일을 하지 못한 날짜만큼 차감을 당하거나 휴일에 나와서 일을 마저 해야 한다. 일본에는 병가라는 것이 없다. 일어 났을 때 죽을 듯이 아파도 다른 일본인이 하듯 여러분의 동기들과 동료에게 읊을지라도 회사에 출근해야 한다. 일본에서 감기는 몇 주간 이어지며 사무실을 휩쓴다. 많은 사람들이 마스크를 쓰는 등의 배려있는 행동을 하지 않는다.

## 여성 차별

전체적으로 일본의 다른 문제는 바로 성차별이다. 처음에 여러분은 서양에서보다 많은 여성이 게임 업계에서 일하는 것을 보고 놀랄 것이다. 하지만 그들의 즐거움은 훨씬 낮다. 여성들은 종종 시간제로 여전히 보여진다. 그들은 완전고용자만큼 일을 하며 결혼을 하게 되면 전업 주부나 애를 키우기 위해 일을 그만두게 된다. 그렇다면 회사에서 그들의 경력을 쌓아주기 위해 시간, 돈, 노력을 투자하겠는가?

이런 상황은 마음가짐으로 인한 것이 아니라 많은 일본 여성들이 그들이 하도록 기대되는 것을 정확히 하고 있다. 많은 사람들이 결혼을 동경하고 길을 그만두며 그 여성들이 경력을 쌓기 힘들게 한다. 특히 더 형식적인 사업 상황에서 여성들은 괘시를 당하며 일반적으로 2번째 단계의 시민 같은 느낌을 준다. 보다시피 그것은 남자의 직업이라는 식이다.

성불평등은 게임 업계의 일상에서 잘 보이지 않는다. 업무나 과정의 여성은 일부는 심히 괴짜에 가까운 남성들만큼 중요한 부분을 맡도록 형성된다. 외국 여성은 이에 대해 힘들 수가 있다. 일본 남성들은 서구 여성에 대해 강박관념을 가지고 있으며 정신적으로 그들을 두려워한다. 이 업계에서 여성은 희귀하지 않기 때문에 업무에 있어 장애물을 없을 것이다.

성폭력에 대한 법률은 있으나 그



것을 집행할 실제적인 수단이 없기 때문에 성폭력이 문제가 될 수 있다. 이것은 인종차별에 대한 경우기도 하다. 실제적인 성폭력은 널리 퍼지지 않았으며 유행하고 있지도 않다. 그럼에도 불구하고 이직을 하려는 여성들에게 있어 어느 정도의 훈련은 크게 도움이 될 것이다.

## 외국인 차별

일본인이 아니라는 점에서 차별이 발생하지만 이상하게도 이것은 거의 외국인이 더 나은 아이디어를 독점적으로 시행할 수 있게 하는 긍정적인 종류기도 하다. 회사에서 외국인이 여러분 자신 뿐이라면 여러분은 어떤 유명인의 위치에 서게 되고 사람들은 실제 당신을 좀 더 관찮게 볼 소지가 크다. 이것이 일본에서의 장기간 체류 후 돌아온 사람들이 겪는 참을 수 없는 지루함이다. 비행기가 태워진 상태와 늘 중심에 서 있던 생활에서 내려오는 것은 힘들 것이다.

일본에서 살면서 거만해지지 않는 것은 매우 힘든 일이다. 사람들은 당신을 그다지 닮지 않은 영화 배우에 비교하며 신부나 신랑의 결혼식에 “외국인 친구” 로써 초청하기도 한다. 하지만 일에 있어서 특별한 취급을 받는 것을 기대하지 말아야 한다. 의무 문화와 별개로 노력한다면 여러분은 그걸 어느 정도 떨쳐버릴 수 있고 일반적으로 여러분은 그 일을 하도록 기대된다. 난 여기서 노골적으로 외국인을 혐오하는 것을 경험했지만 일에서는 그런 적이 없었다. 외국인으로써 일본어를 제대로 못하는 것은 일부에서는 자신에게 돌아오기도 하지만 스태프를 관리하고 쓸데없는 요구를 조절하는 데 어려움을 겪게 한다. 여러분이 일본인이 아니기 때문에 더 낮게 보이는 느낌은 진정한 차별 요인이 아닐 것이다. 아마 여러분의 일본어 실력이 적절하지 못할 것이다. 이것은 여러분이 해결해야 하는 문제로 여러분의 부하의 책임이 아니다.

난 일본에서 일하는 아시아인에 대해서는 언급할 수가 없다. 내 개인적인 관찰에서 보면 일본인과 중국인은 서로 사이가 안 좋고 짐작하기에 일본에서 일하는 중국인들은 더 힘든 상황이다. 아프리카계 미국인

이라 할지라도 서양인은 사생활이나 업무에서 그다지 불편함을 겪지는 않는다. 종종 이상하게 쳐다보거나 지하철에서 옆에 앉지 않거나 하는 등은 있지만 이것은 거북함이 아니라 일종에 두려워하는 감정이 더 크다.



하지만 모든 걸 고려해도 외국인이 가장 장애물로 여기는 것은 일본의 문화다. 서양에서 자신만만이 일본에서는 건방짐이다. 서양에서 일에 집중하는 것이 일본에서는 어렵고 부동적으로 보인다. 일본에서의 생활을 당황하게 만드는 자잘한 것들이 많다. 위에 말한 것들이 여러분이 경험하지 못할 수도 있다. 당신이 특수한 상황에 있을 수도 있고 일본인들은 일을 직접적으로 처리하는 것을 피하고 대리, 암시, 문맥에서의 함축과 같이 넌지시 표현하려고 한다. 여러분은 일을 못한다는 소리도 일찍 퇴근하지 말라는 소리도 듣지 않을 것이다. 긴 회의 후에 여러분은 결정된 것을 알지 못하겠지만 다른 이들은 자신들이 해야 할 것을 알고 있다. 어떤 상사들은 서류를 던지거나 고향을 지를 수도 있지만 여러분에게 요구되는 것을 주의 깊게 살펴서 행동해야 한다.

여러분이 이를 속지할지라도 너무 걱정할 필요는 없다. 특히 여러분이 일본에 처음 왔다면 여기서는 좀 더 다르다는 것을 알 필요가 있다. 자신감을 보이되 자만으로 보이게 하지 말라. 직접 언급되지 않는 내

용 단지 암시만 되는 변화의 흐름을 파악하라. 상사와 일을 처리할 때 그들이 방어적인 자세를 취하지 않도록 너무 직접적으로 얘기하지 말라. 여러분이 정말 1주일이 넘는 휴가가 필요해 고용주에게 요청했을 때 거절당한다고 해서 이것이 반드시 여러분에게 안 좋은 상황을 의미하는 것은 아니다.

그 외...

업무의 다른 측면은 긴 설명으로 인해 서양의 예를 따른다. 예를 들어 여러분이 평상적인 일에 있을 경우 의복 규정은 따로 없다. 업무는 주로 열린 공간으로 방과

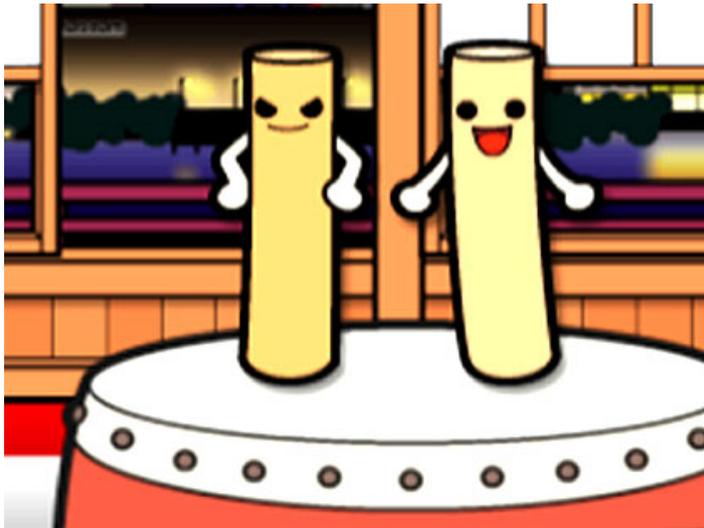


벽으로 나뉘질 수도 나뉘지지 않을 수도 있다. 제공되는 커피, 차, 전자레인지, 냉장고 및 주전자들을 사용할 수 있다. 대부분의 회사들은 간단한 음료나 따뜻한 음료를 이용할 수 있는 자동 판매기가 있지만 보통 길거리에 있는 것 보다 싸지는 않는다.

회사는 종종 프로젝트 종료를 축하하기 위해 후하거나 가벼운 파티를 연다. 장시간 일한 피고용자에게는 휴일을 주기도 한다. 여러분은 작업한 게임을 공짜로 받을 수는 없을 것이다. 여러분은 사무실을 떠나기로 계획하기 바로 직전까지 그것이 필요로 하는 것 보다 꽤 오래 이어지는 끝없는 회의의 시작에 얽매일 것이다. 일본인들이 게임을 잘 만든다는 이상하게 널리 퍼진 생각에도 불구하고 여러분은 여러분의 동기들이 높은 재능을 가진 사람과 영감이 있는 개발자 그리고 경험도 없고 능력도 없는 사람들의 혼합임을 알게 된다. 여러분은 알 수 있을 것이다.

난 사실상 실제보다 좀 더 부정적으로 일본 게임 개발 업무에 대해서 묘사했다. 확실히 일본에서 일하는 것은 꿈만 같은 일은 아니지만 제대로 정신 무장을 하면 뭔가 얻을 수 있을 것이다. 여러분이 현명한

소비자며 사는 게 넉넉하다면 비록 게임 업계가 낮은 임금을 줄지라도 일본은 살기에 매우 훌륭한 지역이다. 여러분이 좋아하는 그러한 게임에서 작업할 수 있는 진정한 기회에 집중 지원할 수 있고 이것은 여러분이 일본에서 첫 직업을 가지게 해줄 것이다.



그리고 이것에 대해 부끄러워하자. 게임 업계에서 일부는 목에 힘을 주는 경우가 있다. 이것은 우리 같은 사람이 많이 없기 때문이고 많은 사람들이 우리를 통해서 대리만족을 느끼고 싶어하며 우리들의 말을 떠받들기 때문이다.

여러분이 실무에서 매일 실제 여기서 겪어보아야 하기 때문에 말로 그럴듯하게 해보아야 별 소용이 없다. 곧 이런 맹신은 완전히 사라질 것이다. 더 많은 외국인들이 일본으로 이직해오며 서양의 견고함을 앞세워 기반을 다지게 해 서양과 일본의 기술적 차이가 좁혀지도록 이미 다리 역할을 하도록 돕기 때문이다. 나 역시 그 중 한 사람으로써 그렇게 되기를 희망한다. 역설적으로 일본 게임산업에 필요로 한 것은 바로 외부의 영향과 외국인이 경쟁하는 것이다.

믿을 만한 걸 말해주자면 일부 회사에서는 피고용자들의 삶의 질을 향상시키기 위한 과정을 진행 중이다. 일부는 불황을 타개하려고 노력하며 일부는 급료가 지불되는 추가 근무 계획에 대해 그것을 모두 피할 수 있도록 살피고 있다. 일부 회사에서는 외국 시장이 자국 시장을 위축시키고 있음을 인지하고 더 나은 근무 태도와 개발 환경 그리고 급료를 준비해 글로벌 게임 개발에 집중하기로 결정했다.

## 결론

일본에서의 다른 것처럼 변화는 느리게 진행되지만 분명 일어난다. 난 양심상 어떤 회사를 망신시킬 수 없다. 어떤 사람에게 지옥의 노동착취지만 어떤 이에게는 천국과 같은 일자리 일 수 있기 때문이다. 이것에는 일본이나 다른 나라 어디든 통용되는 게임 개발 업무의 진정한 도전이 담겨져 있다. 여러분에게 알맞은 일을 찾고 행복하고 만족하는 것은 여러분에게 달려 있다. 이 일에서 성공은 행운, 구직 희망, 집중적인 구직 지원에 달려 있고 이 모든 것이 성장하는 접촉 네트워크와 서로 도움이 된다. 이것을 염두에 둔다면 일본에서 여러분에게 꼭 맞는 좋은 자리를 구하게 될 수 있을 것이다. 또한 다리를 이을 문화적 차이, 완전히 새로운 언어, 지겨운 입국 통과 과정 및 관료주의 이 모든 것을 이해하기 어려울 수도 있다.

단지 반복하고자 한다. 포기하지 마라! 여러분이 원하는 게 있다면 그럴다면 노력하자. 그것은 금지될 정도로 어렵지도 않고 불가능하지도 않다.