



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

해외에서 게임 개발자로 일하기 (The Relocation Game)

폴 하이만(Paul Hyman)

가마수트라 등록일(2010. 05. 10)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4414/the_relocation_game.php

구직이 어려워지면서, 힘들일이 지속되고 있다. 많은 미국인이 시애틀, 샌프란시스코와 로스엔젤레스 같은 국내 게임 개발의 중심지로 이동하고 있다. 그러나 때로는 그들이 알지 못하고 해외로 기회를 찾아 떠나는 모험심을 가져 보는 방법도 있다.

가령, 마크 쿠크(Mark Cooke)는 샌프란시스코를 떠나 일본으로 향했다. 알 양(AI Yang)은 캘리포니아 남부에서 중국으로 떠났고, 클라우드 랑레이스(Claude Langlais)는 몬트리올 토박이였지만 지금은 싱가포르에 집을 두고 있다. 조나단 김(Jonathan Kim)도 로스엔젤레스에서 몬트리올로 직장을 구해 떠났다.

그들 각각은 다른 사연을 가지고 있다. 그들은 그들의 결정이 옳은 것이었는지 아닌지에 대하여 고민했다. 그렇지 않았다면 그들은 후회했어야 했을 것이다.

마크 쿠크의 경우를 살펴보면, 그는 샌프란시스코에서 자랐고 버클리 대학에서 전기 및 컴퓨터 공학 학위를 마치기 전에 루카스아트(LucasArts), 이매진 미디어(Imagine Media) 및 디지털 이클립스(Digital Eclipse ,지금은 파운데이션 9(Foundation 9)의 일부가 됨)사에서 인턴으로 일했다.

이런 인턴의 경험을 거쳐, 그는 캘리포니아주의 노바토(Novato)에 있는 니힐리스틱 소프트웨어(Nihilistic Software)에 고용되었다. 그는 거기서 3 인칭 액션 게임의 프로그램, 디자이너 및 프로젝트 매니저로 일했다.

그러나 쿠크는 완전히 다른 일을 해 보고 싶어졌고, 다른 세상을 보고 싶어졌다. "일이 싫어서 그런 것이 아니었다. 반대로 나는 내 일을 정말 좋아했다. 일본은 많은 전설적인 게임을 배출해 왔고, 나는 미국과 달리 일본에서 어떻게 게임 개발을 수행하고 있는지를 경험해 보고 싶었다"고 그는 회상했다.

운이 따랐는지, 영어로 된 일본 회사의 채용 정보를 우연히 발견하게 되었다. 그는 동경에 있는 그래스하퍼 매니팩처어(Grasshoper Manufacture) 사가 해외의 인재 채용을 고려하고 있다고 생각하게 되었다. 그의 생각은 맞았고, 채용을 제안 받자, 프로그래머로 일하는 조건을 수용했다. 워킹 비자를 신청하고 몇 달 만에 일본에 도착했다. 그는 2007 년에 일본으로 건너갔다.

그가 알게 된 것은 일본 퍼블리셔는 미국 보다 좀 더 많은 위험을 감수하기를 원한다는 것이었다. 그들이 좀더 실험적인 게임에 투자를 하고 있다는 것이었다.

쿠크는 일본어를 할 수 없는 상태로 채용되었기 때문에 의사소통의 장벽을 넘기 위해서 말하고, 쓰고, 읽는 능력이 필요하게 되었다. 그는 이 배우는 과정에 대한 도전을 매우 즐겼다고 한다.

“그렇지만, 아무도 없는 나라에서 생존하는 것은 너무 외롭고 어려운 일이었다. 친구를 사귀게 되면서 이런 감정들이 사라졌지만, 처음에는 너무 우울했다”고 그는 토로했다.

“운 좋게도 나는 신주쿠 서쪽에서 살게 되었는데, 세계에서 가장 혼잡한 지하철 역에서 10 분 거리에 있는 곳이었다. 거기는 너무나 볼 것과 할 것이 많았다. 과밀집된 대도시에서 사는 것은 불리한면도 있었지만, 거기서 일어나고 있는 흥미로운 일들에 비하면 이쯤은 감수할 수 있었다.”

쿠크는 일본에서 정확하게 2 년을 머물렀다. 2009 년에 그는 다시 미국으로 돌아왔다. 거기서 보낸 2 년이 그가 생각한대로 었을까? 잠시 생각해 볼 만한 문제이다.

알 양은 중국의 THQ 에서 9 개월을 일했는데, 그는 THQ 의 MMO 부서에서 디자이너로 일하자는 제안에 조금의 망설임도 없이 졸업과 동시에 중국으로 건너갔다. USC 의 인터랙티브 미디어 프로그램(Interactive Media Program)을 통해 스퀘어에닉스(Square Enix), 시에라 온라인(Sierra Online), 블리자드(Blizzard)와 같은 회사에서 인턴으로 일했었지만, 그 회사들은 모두 캘리포니아 남부에 있었다. 해외에서 일할 기회를 찾았다는 것은 그에게 “완전 흥미로운 일” 이었다.



“THQ 차이나에서 흥미로운 게임을 만드는 것을 기대했을 뿐만 아니라, 중국은 내게 게임 산업계에 있어서 서부개척시대 같기도 했다. 다행히도 언어 장벽은 문제가 되지 않았다.”고 그는 말한다.

그러나 그의 결정은 가족과 친구, 특히 대만에서 이민을 온 그의 아버지에게 충격을 안겨주었고 한다. “아버지께 내게 했던 질문이 생각난다. 너의 부모가 그렇게 어렵게 미국 왔는데, 너는 왜 중국에서 일하겠다고 가는 거냐? 고 아버지가 물었었다.”

중국으로의 이동에 대한 실행계획이 그에게 가장 넘어야 할 큰 문제였다. 그는 가볍게 여행을 다녀오고, 3 개의 가방에 들어가지 않는 것은 모두 버렸다. 또한 건강보험, 비자 및 살 집 등등을 모두 고민했어야 했다.

“오랫동안 당신이 속해 왔던 안전한 지역을 벗어난다는 것이 얼마나 어려운 일인지, 그것은 상상하는 것조차 쉽지 않다. 중국에서는 가족도, 친구도 없이 오직 나밖에 없다. 나는 아무런 참고사항도 없이 ‘새로운 규범’을 가지고 완전히 새롭게 시작해야만 했다. 시장 보는 일에서, 내 게임기를 실행하려면 벽의 플러그에 바로 연결하면 되는지 아닌지를 알아보는 일 등 모든 것이 모험이었다.”고 양은 이야기한다.

직장에서 그는 동료와의 사고 단계의 커다란 차이가 있음을 알게 되었다. 그의 동료들은 좋은 게임을 가져와서 분석하고, 중국시장에 맞게 복제하는 데 전문가였다.

“내가 알게 된 것은, 그들이 좋은 게임을 알아보는 훌륭한 눈을 가졌지만, 그것이 왜 좋은 게임인지에 대해서는 생각하지 않는다는 것이었다. 그들이 이해할 수 있는 방법으로 ‘왜’ 그런가를 설명하는 것은 꽤 어렵고 힘들었지만, 커뮤니케이션 기술을 가질 수 있도록 도와주는 방법이 되기도 했다”고 그는 회상한다.

중국에서 사는 것에 대한 또 다른 특전은 생활비가 적게 든다는 것이었는데, 최근에 학교를 졸업하여 학비 빛이 많았던 양의 입장에서는 매우 안도감이 들게 하는 점이었다.

“중국에서 디자이너로서의 삶은 미국에서의 디자이너의 삶과 비슷할 것이라고 생각했다. 그러나 게임 산업계에서는 내가 다음주에 어디에 있을지, 어디에 관심을 두고 일할지를 알 수 없다. 엄청난 여행을 견뎌내야만 한다. 처음 몇 달 동안 여기서 나는 한번에 2 주 이상을 같은 곳에서 살아본 적이 없었다”고 그는 토로했다.

“내가 책상에 앉아서 보낸 시간과 지역 개발자들이 그들의 흠 잔디 구장에서 보낸 시간을 비교해 볼 때, 처음 나의 기대는 맞지 않는 것이었다. 나는 확실히 이런 종류의 사람과 일하는 방식을 원하지는 않았었다.”

클라우드 랑레이스도 마찬가지였다. 그는 2 년 전에 유비소프트 몬트리올에서 유비소프트 싱가포르로 옮겼는데, 몬트리올에서 스튜디오 테크니컬 디렉터로 9 년을 일한 다음 신생 스튜디오로의 이적을 제안 받았었다.

몬트리올에서의 삶이 전부였던 그에게 겨울도, 눈도 없는 기후 변화는 적응하기 어려웠다.

“삶의 질이 달라진다는 것은 놀라운 일이다. 모든 것이 놀랍도록 효율적인데, 특히 대중 교통 시스템이 너무나 잘 정비되어 있고, 저렴했다. 음식 또한 놀라웠고, 도시 자체가 너무나 활기찼다. 게다가 문화가 너무나 달랐다. 예를 들어, 주말에는 2 시간 내로 태국으로 갈 수 있고, 또는 캄보디아의 절을 방문할 수도 있다. 아름다운 해변에서 유람선을 타는 것도 할 수 있다. 모든 것이 너무 편리하다. 생활비도 몬트리올에서 생활하던 것에 비하여 85% 정도면 충분하다. 유일하게 조금 더 비싼 것은 숙박이다. 조금 더 지불하기는 하지만 더 많은 혜택을 누릴 수 있다. 가령, 나는 수영장과 체육시설을 이용할 수 있는 콘도를 가지게 되었다.”

랑레이스에게, 도전은 대부분 일과 관련되어 있었다. 몬트리올에서, 그의 시간은 도날드덕 고잉 퀘이커스(*Donald Duck Going Quackers*)라는 타이틀의 프로그래머로 일하는데 소비되었다. 그리고 그 후에는 프린스 오브 페르시아 : 샌즈 오브 타임(*Prince of Persia: Sands of Time*)이라는 프로젝트로 이어졌고, 이어서 어쌔신즈 크리드(*Assassin's Creed*)의 테크니컬 디렉터로 일했다.

싱가포르에 새로운 유비소프트의 스튜디오가 설립되고 있다는 것을 알게 되었을 즈음, 그는 막 어쌔신즈 크리드 II를 막 시작했다. 그는 그때가 다른 경험을 해 볼 수 있는 시기라고 결정했다. 그는 싱가포르로 가서 스튜디오를 성장시키는데 일조하고 싶다는 생각을 하게 되었고, 실행에 옮겼다.

“모든 사람과 프로젝트와 내가 계속해서 해 왔던 모든 것이 있는 몬트리올의 안전 지대에서 한 걸음 걸어 나올 필요가 있었다”고 그는 회상한다. “대신에, 나는 새로운 것을 배우고 새로운 임무를 받을 준비가 되어 있었다.”

싱가포르로의 이동에서 가장 어려웠던 점은 실제로 이동을 한다는 그 자체였다. 집과 차를 처분하고, 짐을 싸고 새로운 나라에서 살 집을 구하는 일이 어려웠다. “정착해서 열대 기후에 적응하기 까지 몇 주가 걸렸다. 그렇지만 여전히 게임산업계에서 일하는 것이었고, 되려 버뮤다에서 플리플랩을 신고 일할 수 있다는 것을 의미하는 것이었기 때문에 받아들이기에도 그렇게 어렵지는 않았다”고 한다.

랑레이스는 스튜디오가 문을 열기 몇 달 전에 옮겨갔는데, 그 동안 이력서를 모으고 인터뷰를 진행하는 채용 절차를 거쳤다. 모든 사람들이 서로 친해지려고 노력했고, 최초의 국내 프로젝트인 틴에이지 뮤턴트 닌자 터틀스(*Teenage Mutant Ninja Turtles*) 게임의 리메이크를 준비했다.

“운이 좋게도, 새로운 문화의 접견은 그리 어렵지 않았는데, 싱가포르는 매우 서구화 된 나라였기 때문이다. 모두가 영어를 잘 한다. 그리고 향수 병에 걸리기 시작했을 때 몬트리올로

돌아가서 여전히 거기 스튜디오에서 일하고 있는 동료들을 만나고 가족을 방문할 수 있는 기회가 너무나 많았다. 나는 2008년 7월에 여기서 일하기 시작한 이래로 3번이나 몬트리올을 다녀왔다.”

아이러니하게, 그가 유비소프트 몬트리올을 떠나오는 동안 조나단 김은 반대 방향으로 향하고 있었는데, 그는 유비소프트 몬트리올로 옮겼다.

“전통적인 디즈니 스타일의 애니메이션”을 로스앤젤레스 학교에서 공부한 후에, 조나단은 스컬걸스(Skullgirls)에서 애니메이션에 참여하였고, 그 후에 “최초의 실제로 돈을 받는 직업”을 구하기 위해 노력하기 시작했다.

“내 친구가 스캇 필그림(Scott Pilgrim)이라는 게임의 프로젝트에 참여하고 있었는데, 유비소프트 몬트리올에서 진행되고 있었다. 2D 레트로 아트를 할 수 있는 사람이 필요하게 되었을 때 친구는 나를 떠올리게 되었다. 그 다음은 여러분도 알 수 있겠지만, 나는 애니메이터로 캐나다에 오게 되었고, 컨셉 아트와 캐릭터의 움직임 등을 그리게 되었다. 나는 지금 7개월째 머무르고 있다”

조나단은 실제로는 “조그마한 연못에서 큰 물고기가 될 수 있는” 더 작은 스튜디오에서 일하고 싶어했지만, 그는 영화와 만화책의 라이선스에 기반을 둔 게임 제작에 참여하게 되었다는 것에 흥미를 느꼈다.

“나는 아직도 날씨에 익숙해 지려고 노력하고 있다. LA는 항상 날씨가 화창했기 때문이다. 영하의 날씨인 겨울은 내가 기대했던 것이 아니었다. 이것은 정말 놀랄만한 것이었다.”

그는 캐나다에 친구가 많지 않기 때문에 너무 외로워서, 프로젝트가 끝나자마자 LA로 돌아가서 프리랜서로 일하게 될지도 모른다는 생각을 하기도 한다고 한다.

조나단은 또한 가장 좋아하는 패스트푸드 레스토랑을 그리워한다고 한다. 그리고 처음 캐나다에 도착했을 때의 문화적 충격은 그의 불어 실력이 좋지 않았기 때문이라고 생각한다.

“채소를 사기 위해 작은 시장에 갔었는데, 가게 주인장이 내 주문에 불어로 어떤 이야기를 했다. 나는 어쩔 줄 모르는 상황에 빠졌다. 그리고 나서 그들은 눈을 굴리면서 계산대를 가리켰다. 영어로 말하는 사람을 속물로 여긴다는 것을 누가 알았겠는가?”

그 후로, 그는 은행 업무와 화장실을 이용하기 위해서 적당한 언어를 배웠다고 한다.

또한 그는 “놀라운 대중 교통 시스템”을 가진 몬트리올을 여행하는 것이 얼마나 어려운지를 알게 되었는데, LA 와 비교해서 근거리에서 이용할 수 있는 교통수단이 없었기 때문에 걸어 다니는 것에 익숙해 져야 했다.

그러나 유비소프트와 같은 대기업에서 일하면서 그는 많은 도움을 받았다고 한다. “관료제에 관해 알아야 할 것이 많고, 정치력도 엄청났다. 나는 그런 것에 익숙해지게 되었다. 큰 팀에서는 보안을 유지해야 할 것도 너무나 많다. 이것은 좋은 일이기도 하지만 동시에 내 스스로를 발전시키지 못한다면 그 조직에서 더 이상 일할 수 없다는 것을 의미하기도 한다.”

그가 진행한 프로젝트는 완료되었고, 이런 배움에도 불구하고, 조나단은 미국으로 돌아가는 것을 심각하게 고려하고 있다.

그는 유비소프트에서 근무한 것이 1년 반 밖에 되지 않는다는 것이 그의 이력에 도움이 되지 않을 것 같아서 걱정한다. 그러나, 그는 캘리포니아에서 프리랜서로 활동할 것을 기대하고 있고, 디즈니가 텍사스에서 일할 애니메이터를 찾고 있다는 것을 알고 있다. 그는 거기서 일하는 것도 좋겠다고 생각하고 있다.

“나는 따뜻한 날씨, 의사소통, 내가 더 많은 기회를 가질 수 있는 작은 팀의 조건을 선호하다”고 하였다.

조나단의 경험이 그의 기대에 부응하지 못했다고 하더라도, 마크 쿡, 알 양과 클라우드 랑레이스는 모두 개발자가 새로운 어떤 것을 찾고 있다면, 세계 시장에서 일하는 것을 추천하고 싶다고 한다.

쿡은 “내가 2년 동안 일본에서 살 수 있었던 기회가 있어서 정말 행복하다”고 한다. “사업적인 이유”로 2년 후에 미국으로 돌아와야 했지만 일본에서의 삶에 어떤 후회도

없었다고도 한다. “나는 많이 배우고, 개인적으로 성숙할 기회를 기대했고, 그 두 가지를 모두 얻을 수 있었다”는데에는 의심의 여지가 없다고 한다.



“수많은 장애물들, 특히 “일반적인 외국인에 대한 불신”이 때로는 너무나 분명했지만 다양한 창조적인 사람들과 협동하며 일할 수 있었던 경험은 진정으로 특별했다. 미국에서는 찾을 수 없는 사람들이었고, 기회였으며, 동경은 이런 기회가 정말로 가능한 창조적이고 국제적으로 활력이 가득 찬 도시였다.”고 그는 전한다.

그는 언젠가는 다시 외국에서 살기를 희망하고 있다고 했고, 다른 사람들도 이와 같은 경험을 하기를 추천하고 있다. “의지가 있다면, 미루지 말아라. 새로운 언어를 배우고, 새로운 일 스타일을 배우고, 게임 개발과 비즈니스에 대한 새로운 접근법을 배우는 것은 장기간의 경력을 두고 볼 때 매우 귀중한 기회다.”라고 그는 말한다.

이와 유사하게, 알 양 역시 그가 했던 선택에 더해서 매우 행복해 하고 있다. 중국에서의 8 개월은 “개인적인 성장과 개발 및 관찰 능력을 성장시켜주는 기회였으며, 이 직업이 얼마나 흥미로운 것인지를 깨닫게 해 주는 기회”였다고 말한다. 중국으로 가는 것을 기대하고 있지는 않지만, 그는 거기서 놀랍도록 많은 결과를 얻었다고 한다.

그는 해외로의 이동을 추천하는데, “당신의 능력을 개발하고 성장시킬 수 있는 기회는 너무나 소중하다. 그렇지만 안전지대를 벗어나서 새로운 곳으로 뛰어드는 것은 어려운 일이라는 것을 명심해야 한다”고 충고한다.

지금도 유비소프트 싱가포르에서 일하고 있는 랑레이스는 “지금 당장 돌아갈 계획은 없다. 이 스튜디오를 시작할 수 있어서 너무나 행복하고, 어떤 후회도 없다. 나는 다른 개발자들이 새로운 도전을 찾고 있다면, 새로운 나라로 가서 일하라고 하고 싶다. 물론 새로운 도전을 고향에서 찾을 수도 있지만, 완전히 다른 문화와 다른 관점을 가진 사람들과 일하는 경험과 같지 않을 것이다. 떠나기 전에 그 나라에 대해서 조사를 하고 이력서를 보내어 인터뷰를 거치는 등의 준비가 필요하다. 그렇지만 그저 당신의 운이 어떠한지를 알아보고 싶고, 그냥 가야 할 것만 같다는 생각이 든다면, 당신과 일하자고 할 스튜디오들이 있을 것이라고 생각한다.”고 한다.

“20 년 후에는 무엇을 하고 있을지 모르겠지만, 싱가포르에서 살 집을 찾고 있다는 것은 나의 단기적인 계획에 관해 어떤 것을 말해 주고 있다고 생각한다”고 그는 마지막 말을 전했다.