



실직한 개발자들은 무엇을 해야할까?

(What's An Out-Of-A-Job Developer To Do?)

폴 하이먼(Paul Hyman)

가마수트라 등록일(2011. 3. 8)

회사들이 문닫고 고용시장이 불안정하면, 개발자들은 무엇을 해야할까?

가마수트라는 그 문제에 관련하여 실제 현장에서 무슨 일이 일어나고 있는지 그리고 개인적인 경험과 데이터가 어떤 그림을 그려내는지 알아내기 위해서 다양한 사람들에게 물어보았다.

설상가상이다. 퍼펙트 스톱이라 하지 않는가. 스튜디오들의 휴업과 폐업들은 개발자들을 코너로 내몰고, 동시에 전통적인 최고의 기술들이 소셜 네트워크나 모바일 게임 기술들 보다도 덜 각광받고 있다.

그렇다면 실직상태의 개발자들은 어찌해야 할까?

가마수트라는 그런 이들중 몇몇, 그리고 산업 분석가들과 리쿠리팅 회사의 CEO등과 구직자들이 어떻게 대처해야 하는지에 대해 배워보기 위해서 이야기를 해보았다.

믿건 안믿건 간에, 고용동향은 1년전인 2010년 1월보다는 좋아지고 있다.

Wanda Meloni는 2008년 후반 경제붕괴 이후 전 세계적으로 정리해고가 11,488건에 달했다고 보고했다.

Electronic Arts, THQ, Activision, Sega, SCEA, Midway, Disney, Eidos, and LucasArts 같은 모든 메이저 회사들은 강제해고의 영향을 받았다.

Meloni (president of Encinitas, CA-based M2 Research)

Encinitas, CA-based M2 Research사의 회장이자 고용동향을 파악하는 산업분석가 멜로니는 상황이 좋아지고 있는 편이라고 말한다.

“최근의 설문조사에서 호주의 게임 개발 산업은 2008년 이래로 50퍼센트가 넘게 감소했다는 것을 발견했습니다. 즉, 2008년 50개의 스튜디오에서 풀타임 직원들이 2000명 이었던 것과 견주어 현재 126개 스튜디오에서 931명의 풀타임 게임 개발자들이 일하고 있습니다.” “그러니까 제가 상황이 좋아지고 있다라고 얘기를 한다면 그 전에는 무척이나 안 좋았었다는 말이 되겠지요.”

레이오프가 계속되는 동안, 주로 비교적 큰 규모와 중간 규모의 스튜디오들에서 개발비용대가 버거워진 더 전통적인 소매업자인 ‘박스게임’들부터 소셜네트워크나 모바일 게임들과 같은 더 새롭고 더 경제성이 있는 분야에 이르기까지 그런 상황들은 경제 보다는 산업 불안정에 더 영향을 끼치는 것 같다고 멜로니는 바라다보았다.

“그 점은 Casual Games Conference를 개최했던 독일의 함부르크같은 시장에서 명확히 확인할 수 있습니다. 그곳에는 현재 3000명을 고용하고 있으며 500여명을 위한 자리도 더 마련되어 있습니다.”

일 자리를 구하는 개발자들을 위해서 자기능력을 개발하고 창의적이며, 신생회사들로 고개를 돌려야 할지도 모른다는 것이다. 또한 꾸준히 성장하고 빈자리가 많은 퀘벡같은 곳, 혹은 작은 스튜디오나 개발팀들을 지원해줌으로써 활발한 산업 유치 노력을 하는 캐나다의 노바스코샤 으로의 이주를 고려해할지도 모른다고 그녀는 덧붙인다.

“올해의 GDC 를 살펴보세요’라고 멜로니는 말한다.

거의 모든 캐나다 지방에는 게임 개발자들뿐만 아니라 거의 모든 분야에서 이주 유치를 위한 부서가 있습니다. 이는 비단 캐나다뿐만 아니라 해안지방이나 시애틀도 활성화 되고 있고, 정리해고당한 개발자들의 퇴직금으로 마련된 많은 신규업체들이 생겨나고 있어요.“



Mary-Margaret Walker (CEO of recruiter Mary-Margaret Network)

LA, Mary-Margaret Network사의 CEO 메리 마가렛 워커 또한 비록 게임에 돈을 아끼는 소비자에게서 부정적이긴 하지만, 채용 움직임을 포착했다.

“우리들은 틈새시장에서 ‘모든가정’으로 아주 빠르게 움직이고 있습니다.”고 그녀는 설명했다. “그리고 게임하나를 가게에서 60달러주고 사는 것 보다 사람들은 공짜게임이나 소액게임들에 몰리고 있어요. 회사들이 어떤 방향으로 나아가야할지를 고민할 때 언제나 소규모 스튜디오들이 더욱 발빠르게 움직였습니다. 그것이 ‘박스 게임시장’이 점차 축소되고 있을 때에도 그런 회사들은 여전히 직원을 고용할 수 있는 이유입니다.”

워커는 약 60퍼센트 정도 ‘적극적인’ (실직 상태)의 구직자와 40퍼센트의 ‘수동적인’ (고용자들), 단지 지켜보는 구직자들로 보고 있다. 그녀는 또한 경제상황이 좋을때는 그러한 퍼센테이지는 60퍼센트 수동적, 40퍼센트 활발한 구직활동자들로 상황은 완전히 반대가 된다고 덧붙인다.

워커는 실직자상태의 구직자들에게 다음과 같이 얘기한다.

“설령 돈을 받지 않는 일이라 할지라도 해야 합니다. 경력을 계속해서 키워 나가는거죠. 이 분야에서 벗어난 직업을 가지고 있더라도, 개발 기술을 키워나가는 일들을 가외로 꾸준히 해야 합니다. 이 분야 일을 계속하고 싶다면 이러한 것들을 반드시 지켜야 할 것들이고 또한 이주도 고려해야 합니다.”

가장 수요가 많은 직종을 얘기하자면, 프로그래머들은 항상 부족하다고 이야기한다.

그녀는 “그들이 가진 기술들이 쓰일만하고 이사를 갈 수 있다면, 일을 구할 수 있습니다.”고 얘기한다.

통상 프로듀서의 경우에도 일 자리보다 더 많은 프로듀서들을 있다고 이야기한다.

게다가 그녀는 회사가 정리해고를 시작할 때 1순위가 되는 많은 중간급 매니저들과 실무자들과 연락을 하고 많은 이야기들을 듣는다.

워커는 “자리는 있습니다. 단지 시간과 노력, 지역을 옮길 의사와 활발한 네트워킹이 필요합니다.”

요즈음 구직자들이 마주하는 상황은 새로운 분야를 런칭할때와 똑같다고 그녀는 얘기한다.

그녀는 “모든 이들이 이제 막 나온 새로운 기술에대해 5년여의 경험을 가진 사람들을 고용하고 싶어 합니다. 물론, 이것은 말도 안 되는 얘기지만 소셜 게임 회사들은 소셜 게임 전문성을 가진 사람들을 원합니다. 이러한 점이 바로 내가 고용될 수 있는 중요한 요소인 경력에 대해 깨우쳐야 한다는 요소입니다.”

“당신의 기술을 꾸준히 다듬으세요. 아티스트이든 프로그래머이든지 간에, 당신이 세일즈를

하든 마케팅 혹은 금융담당이든지 말이지요. 일에서 어떤 상황이 벌어지고 있는지 꿰뚫고 있어야 합니다. 요새 실직을 한다면 당신의 기술에 따라 구직은 3달에서 6달 정도는 걸릴 수 있어요. 하지만 만약 당신이 이주의 의향이 없고 기술력이 뚜렷치 않다면 더 오래 걸릴 수도 있습니다.”

Zack Hiwiler



자신의 경험을 바탕으로 잭 히윌러는 그러한 시간이 더욱 오래 걸릴 수 있다고 한다.

히윌러는 이 분야에서 거의 6년의 경험을 가지고 있다. - 처음 일렉트로닉 아트 *Electronic Art* 사의 디자인 및 프로덕션 인턴으로 시작하여, EA 트리뷴 *EA Tiburon* 사의 디자이너가 되었다.

이후 게임로프트 *Gameloft*로 옮겨 아이패드를 위한 밀리터리 에어크레프트 *Military Aircraft* 와 워 인 더 퍼시픽 *War In The Pacific* 작업을 했다.

요즈음 EA 트리뷴과 게임로프트에서 해고당한 지난 1월 이후 플로리다 윈터 파크지역의 Full Sail 대학교에서 최고강사 (course director)로 일하고 있다.

그는 해고 통지서를 받은 이후 게임 개발을 떠나기로 결심한 많은 사람들 중 한명이다.

“EA에서 정리해고는 정말 깜짝 놀랄 일이었어요.”라고 그는 회상한다.

“나는 일을 잘 하고 있었다고 생각했었어요. 경제상황이 안 좋은 것은 알고 있었지만 제가 해고 될 줄은 몰랐었습니다. 정말 충격적이라고 말 할 수 있어요, 배신을 당했다고 생각했

을 정도였어요.”

EA이후 센트럴 플로리다에서 맨하튼까지로의 이주를 동반한 게임로프트사의 기회가 오기까지 6개월의 구직시간이 걸렸다. 그리고 다시 8개월 후에 정리하고 당하였다.

“갑자기 또 똑같은 상황에 봉착했어요. 100여개의 지원서들을 보냈고 그중 한 두 개 정도만 답장이 왔고 나머지 98개의 지원서들은 어떤 대답도 듣지 못했습니다. 저는 어느정도 채용 가능하다고 생각한 것만 응시를 했었기 때문에 제게는 놀랄 일이었습니다.”

히월러는 같은 처지의 예전 많은 동료들과 연락을 해보았고, 채용 가능성이 높은 회사들로부터도 연락을 못 받는 것이 전혀 이상한 일이 아니라는 사실을 알게 되었다.

“저는 자신들이 필요로하는 기술에 적합하지 않아 유감이라는 짧은 회신에 많은 희망을 품었습니다. 완전히 회신을 받지 못하는 것 보단 더 많은 기대를 품게 한게 사실입니다.”

그리고는 사람들과 교류에 관해 들었던 충고를 기억해냈고, 그는 올란도에서 알았던 사람들과 연락을 하기 시작했다. 그리고 그 사람들 중 한명이 게임 제작 프로그램에 자리가 있는 풀 세일 사립학교에 지원해보라는 권유를 받았다. 그리고 놀랍게도 채용되었다.

“이쪽 일을 포기 하고 싶진 않았었습니다.”라고 그는 말한다.

“제 약혼자가 센트럴 플로리다 출신이었고, 그녀의 친구들과 가족들이 여기에 있었어요. 그래서 그녀도 행복해하니 저도 좋았고 완벽한 것 같았습니다. 비록 게임제작을 하는 것 이 아니라 학생들을 가르치게 될지라도 잘 맞는 것 같았습니다. 디자인이 일종의 커뮤니케이션이라면 교육 또한 그러하니까요.”

그는 게임제작일로 돌아갈 의향이 없다고 밝힌다. “네, 그러니까 저는 부수적인 가외로 할 수 있는 일을 찾고 있어요. 하지만 제가 지금 있는 곳에 행복합니다. 이일은 분명 제 경력에 긍정적인 변화이고, 저는 영구적으로 생각하고 있습니다.”

그렇다면 그는 그의 학생들이 현재의 취업시장 그리고 직업을 구하기 힘든지에 대해 물어본다면 뭐라고 얘기해줄까?

히월러는 그가 학생들에게 솔직하다고 얘기한다. “저는 게임을 하는 것은 재미있고, 게임을 만드는 일은 즐길만하지만 어렵고, 많은 노력을 요구하며, 요즈음에는 일자리를 찾기 쉽지 않은 일이라고 얘기합니다.”

“만약 그들이 전국 어딘가로 이사를 갈 준비가 안 되어있고, 그들의 첫 직장을 구하기 위해 많은 노력을 기울일 준비가 안 되어 있다면, 그들의 학업에 엄청난 돈을 쓰기 전에 직종을 바꿔야만 합니다. 그럴 가치가 없었다고 생각해야죠. 제가 아직 안 들려준 이야기가 저의 구직경험을 입니다.”

똑같은 어려움을 겪고 있는 업계 베테랑들에게 그의 최고의 충고는 포기하지 않았기에 일자리를 찾을 수 있었다는 것이다. 만약 Full Sail에서의 지금의 자리를 찾지 못 했다면 그는

찾아보는 것을 계속했을 것이라고 말한다. “일 자리를 찾지 못한다는 것은 영구적인 상황이 아닙니다. 당신의 기술들을 계속해서 연마하고 시간을 효과적으로 써야만 합니다.”

“제가 실직상태였을 때 Flash를 배우려고 노력했던 것처럼. 분명 당신들을 위한 일자리가 있으며 당신의 기술이 누군가에게는 쓸모가 있고, 단지 그게 누구인지를 알아내는 것이 관건이라는 것을 항상 명심하세요.”

Jed

하지만 어떤 구직자들은 다른 이들보다 더 오래 걸리기도 한다. Jed를 예로 들어보자. 그것은 그의 본명이 아니지만 여기서 이 분야에서 아직도 어떤 일을 찾을 수 있다는 높은 기대감을 가지고 있고 혹여 그의 말들이 구직에 안 좋은 영향을 끼치지 않을까하여 신원을 밝히고 싶어하지 않았다.

자 그의 이야기를 들어보자. “저는 한때 400명의 직원이 있었던 한 스튜디오에서 수석 사운드 디자이너로 일했었고, 몇 번의 레이오프를 겪은 이후 마침내 그곳은 문을 닫았습니다. 그곳은 전혀 직장에 대해 불안하지 않았던 곳에서 아무도 안전하다고 느끼지 않는 곳으로 바뀌었습니다. 그곳은 대부분 회사가 저작권을 가지게 되는 일들을 하는 곳이었고 우리가 문을 닫았을 때 관심을 가지는 이들도 거의 없었습니다.”

당시 무슨일이 있었는지 더 자세히 말씀드릴 수는 없겠군요, 제가 말씀드릴 수 있는건, 휴가에서 어느 아침 게임 사이트를 좀 읽어볼까하고 아이패드를 집어들었을 때 11년간 한 내일이 사라졌단걸 알게 되었습니다. 솔직히 그 곳이 문을 닫을 것을 예상을 하긴 했었지만 적어도 몇 개월 정도는 더 시간이 있겠구나 하고 생각했었습니다. 뭐 제가 잘 못 생각했었던 거지만요.

저의 처음 반응이요? 그냥 망연자실 했었죠. 이후 2주에서 3주가량은 이력서와 저의 쇼릴을 꾸미는 것 외에는 거의 아무것도 하지 않았었습니다. 돌아와서 고스트타운같은 썰렁한 사무실로 곧바로 직행했어요. 여전히 몇몇 있었던 사람들은 자기 물품들을 챙기고, 마무리도 짓고 작별인사를 했습니다.“

“우리나라에서 이쪽 일은 그저 아이폰과 단순한 게임들 뿐이어서 제가 가진 기술들에 맞는 일 자리를 찾기가 쉽지 않을 것을 알고 있었습니다. 다른 곳에서 일 자리를 찾아보기로 결심을 했지만. 정리해고들 덕분에 똑같은 일을 두고 많은 재능있는 사람들이 다투는 일이 많아졌습니다. 이미 내가 원하는 일들을 쫓는 경험과 기술을 가진 사람들이 있는 국내에서 직업을 구하고자 한다면 특히나 그 경쟁은 더욱 치열합니다.

미국 시민이 아니라면 많은 경험과 환상적인 이력이나 폴리오가 있는게 아니라면 보증이 필요한 이유로 미국내에서 일하는 것은 포기해야한다는 것을 알게 되었습니다. 영국도 EU 여

권이 없는 한은 사실상 어렵습니다.

해고보다는 고용이 더 많은 거의 유일한 곳이 몬트리올입니다. 만약 몬트리올에서 일하고 싶다면, 불어를 배우세요. 몬트리올자체에서는 불어로 몰라도 무방하지만 퀘벡의 다른 곳들에서는 노력하지 않는다면 그 지역 사람들에게 어려움을 겪게 될 겁니다.

“그럼 제가 뭘 하려고 하나구요? 저는 저의 이 경력을 이어나가려면 해외로 이주를 할까 생각하고있습니다. 저는 제가 하고있고 또 했었던 일을 사랑하고 또 능숙합니다. 제가 있었던 곳보다 레벨을 낮춰서 응시를 해왔지만 겨우 제가 이전에 했던일을 해주길 바라는 회사들이 약간 관심을 보이는 것뿐 이었습니다. 대부분의 회사들은 중간 급 지위에 새 사람을 앉히길 원하지 않습니다. 오직 고위직만을 원하죠.

도대체 제가 왜 아직 아무일도 찾질 못했냐고 물어보시면 대답하기가 거의 불가능 합니다. 아마도 제가 탐탁치않은 쇼틸을 가지고 있을 수도 있고.

아마도 제가 형편없는 gameography를 가지고 있어서 일지도 모릅니다.

어쩌면 너무 많은 사람들에게 못되게 굴어서일지도 모르고, 제 발목을 잡고 있는 어떤 ‘카르마’같은 것일지도 모릅니다.

어쩌면 뭔가 다른 일을 위해 태어났을지도 모르지요. 절대 솔직한 대답을 얻을 수는 없을 겁니다.

저도 아직까지 건진게 없지만, 다른이들에게 저의 최선의 충고라면 경력과 포트폴리오에 대해 꾸준히 노력하라는 것입니다.

집에 눌러앉아 스스로에게 안됐다라는 생각만 하고있지 마십시오. 일하는 기분을 느끼도록 꾸준히 일거리를 스스로에게 주세요. 실직상태의 이 시간은 이력서상의 공백기가 되어서는 안됩니다. 기술들을 업데이트하고 배우고 실험적이며 스스로의 ‘시장성’과 네트워킹을 키우는 때가 되어야 합니다. 그리고 뭘 하든지 간에 ‘Up In The Air’ -허공에서 같은 것은 절대로 보지 마세요!

제가 얼마나 더 이렇게 지낼까요? 나가서 ‘일좀 구해와! 이 백수야!’ 라고 저의 와이프가 어느날 아침 말 할 때까지 일지 모르겠습니다. 제 아내가 이제까지는 이런 시련들 와중에도 너무나 큰 힘이 되어 주었지만 계속 게임 쪽에서 일을 하고 싶다면 시간이 많이 있지는 않다는 것을 저도 알고 있습니다.