



## 게임 개발자들에게 삶의 질을 묻다 (Game Developer Quality-of-Life Survey)

작성자: 패트릭 밀러, 브래드 벌클리 (Patrick Miller, Brad Bulkley)

작성일: 2013 년 3 월 18 일

*가마수트라*의 자매지 <게임 디벨로퍼 매거진(Game Developer Magazine)> 2013 년 3 월에 실렸던 이 기사에서는, 직업 만족도가 높은 게임 개발자와 근무 환경의 관계를 조사해보았다.

*GDM* 정기구독 페이지에서 종이책이나 전자책 구독을 신청<sup>1</sup> 할 수 있으며, *GD iOS* 앱을 다운로드<sup>2</sup>하여 정기구독하거나 개별 기사를 받아볼 수 있을 뿐 아니라 각 호의 전자책 버전을 구매할<sup>3</sup> 수도 있다.

“개발자 여러분, 살만 하십니까?”

이것이 우리가 2012 년 말 천여 명의 개발자에게 던진 질문이었다. 우리는 게임 업계가 긴 근무 시간, 잦은 해고, 강행군으로 악명 높은 곳임을 알고 있다. 매년 4 월 소득 설문

---

<sup>1</sup> 참조링크: <http://gdmag.com/subscribe/>

<sup>2</sup> 참조링크: <https://itunes.apple.com/us/app/game-developer/id460170934>

<sup>3</sup> 참조링크: <https://store.cmpgame.com/category.php?cat=18>

실시하여 개발자의 재정 상태가 건강한지 점검해보면서, 우리는 돈으로 측정할 수 없는 영역을 파악하기 위해 삶의 질에 대한 설문을 보충해야 한다고 생각했다.

급여에 만족하는가? 현재 참여하는 프로젝트에 확신이 있는가? 5년 후에도 계속 이 업계에 남아 있길 원하는가? 여러분의 동료는 어떻게 대답했는지 읽어보라.

## 조사군과 방법론

우리는 가마수트라 뉴스 포스트와 트위터, 워드 오브 마우스(word of mouth) 등을 통해 약 한 달 동안 (2012년 12월 초부터 2013년 1월 초) 총 1,051명의 웹 설문 응답자를 모집했다. 설문은 40개의 다중 선택 문항으로 구성되었으며 참가자들은 자신의 직업 환경과 관련 있다고 여겨지는 문항만을 골라 자유로이 응답하였다. 응답자의 인구 통계학적 구성은 다음과 같다:

**나이:** 21세 미만의 응답자는 4%였으며, 22~34세가 69%, 35~44세가 23%, 45~54세에 해당하는 응답자는 4%였다.

**경력:** 게임 개발 경력이 1년 미만인 응답자가 전체의 9%를 차지했으며, 1~2년 경력자는 16%, 3~6년 경력자는 32%, 7~10년 경력자는 18%, 11~15년 경력자는 14%, 16~20년 경력자는 7%를 차지했다.

**관리직 여부:** 46%의 응답자가 관리자였으며, 54%는 비관리자였다.

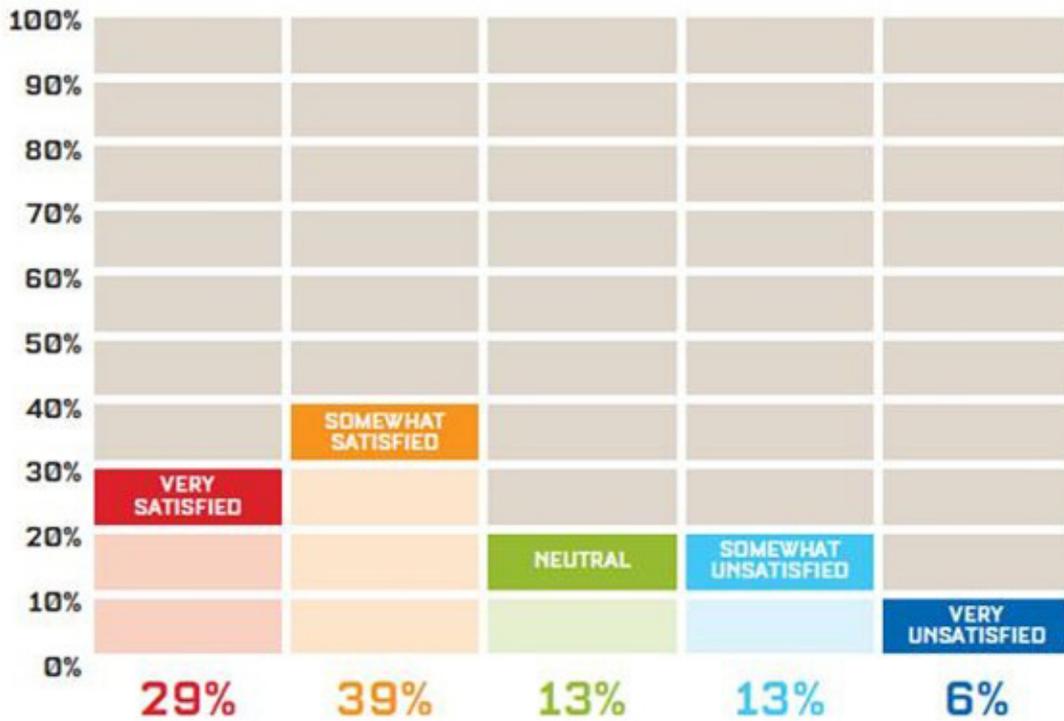
**지역:** 절반 이상의 응답자가 북아메리카에 거주하고 있었으며(미국이 약 50%, 캐나다가 약 13%), 유럽 거주자가 16%, 그 외에 아시아, 호주, 뉴질랜드, 중앙아메리카와 남아메리카 거주자가 고르게 점하고 있었다.

**업무:** 응답자의 45%가 주된 업무를 프로그래밍이라고 답했으며, 21%가 기획, 13%가 프로덕션, 12%가 아트, 5%가 QA, 2%가 오디오라고 답했다. 기타 응답으로 인디 개발자라 여러 업무를 맡고 있다는 응답도 있었다. 흥미로운 사실은, 개발 업무는 다른 어떤 설문 문항과도 큰 상관관계가 없다는 점이다.(우린 모두 하나니까요.)

**스튜디오 사이즈와 종류:** 개인 독립 개발자라고 말한 응답자가 전체의 7%를 차지했으며, 2~5 인 규모의 스튜디오가 19%, 6~10 인 규모가 14%, 11~30 명 규모가 18%, 31~50 명 규모가 9%, 51~80 명 규모가 7%, 81~100 명 규모가 5%, 101~150 명 규모가 8%, 151~200 명 규모가 4.5%, 201~300 명 규모가 4.5%, 300 명 이상 규모의 스튜디오에서 근무하는 사람이 3%를 차지했다. 자신이 일하는 스튜디오의 성격을 묻는 질문에 "소규모 인디"라고 묘사한 응답자는 전체의 36%였으며 "탄탄한 인디"라고 답한 응답자는 25%, "퍼블리셔 보유"라고 답한 응답자는 25%, "퍼스트 파티"라고 대답한 응답자는 14%였다.

**게임 플랫폼:** 응답자의 46%는 가정용 콘솔 및 PC 게임을 제작 중이며, 36%는 다운로드 게임, 20%는 소셜 게임, 17%는 브라우저 게임을 제작하고 있었다. 모바일(스마트폰/태블릿) 게임을 제작 중인 응답자는 35%였으며, 10%의 응답자는 휴대용 콘솔 게임을 제작하고 있는 것으로 나타났다.(복수 응답 가능)

## 직업과 직업 만족



전체적으로, 현재 직업에 만족하십니까?  
 29%의 개발자는 직업에 매우 만족하고 있는 것으로 나타났다.  
 39%는 다소 만족, 13%는 보통, 13%는 다소 불만족이라고  
 응답했으며 6%는 매우 불만족이라고 응답했다.  
 직업 만족도는 개발자의 거주지와는 큰 상관이 없는 것으로 나타났다.

### 평소 일과

평소의 근무시간을 묻는 질문에, 40 시간 미만이라고 답한 응답자가 전체의 17%를 차지했으며 58%의 응답자가 40~50 시간, 16%의 응답자가 51~60 시간, 5%의 응답자가 61~70 시간, 1.5%의 응답자가 71~80 시간, 0.75%의 응답자는 80 시간 이상 일한다고

응답했다. 87%의 캐나다 개발자들은 정식 개발 기간 동안 50 시간 이하로 근무한다고 응답했는데, 같은 답을 한 영국 개발자는 79%, 미국과 호주 개발자들은 72%였다.

근무 시간이 유동적인 개발자는 전체의 83%, 그렇지 않은 개발자는 17%였다. 근무 시간이 유동적이지 않은 개발자의 36%가 자신의 직업에 다소 혹은 매우 불만족이라고 응답한 데 비해 근무 시간이 유동적인 개발자는 14.5%만이 불만족스러워하는 것으로 나타나 근무 시간이 유동적이지 않은 개발자가 자신의 직업에 불만족스러워하는 비율이 더 높은 것으로 나타났다.

57.8%의 개발자가 재택 근무를 선택할 수 있는 것으로 조사됐는데, 이는 더 높은 직업 만족도와 상관관계를 보여준다. 재택 근무를 할 수 있는 응답자의 75%가 자신의 직업에 만족감을 나타냈는데, 이는 재택 근무를 할 수 없는 사람들의 61%가 만족감을 나타낸 것과 비교되는 수치이다. 만족을 표시한 응답자 가운데, 재택 근무가 가능한 응답자 중 “매우 만족”이라고 응답한 사람의 비율은 재택 근무를 할 수 없는 사람들 중 “매우 만족”이라고 답한 사람의 두 배에 달했다.

주말과 명절 근무는 꽤 흔한 것으로 나타났다. 22%는 자주, 31%는 가끔 한다고 응답했으며 36%는 거의 하지 않는다, 11%는 절대 하지 않는다고 응답했다. 흥미롭게도 주말, 명절 근무는 직업 만족 수준에 큰 영향을 미치지 않는 것으로 조사됐다.

개발자의 평소 근무 일정은 사회생활과 가족생활에 다소 부정적인 영향을 미치는 것으로 보인다. 3%의 응답자는 매우 긍정적인 영향을 미친다고 했으며, 21%는 다소 긍정적, 32%는 영향 없음, 37%는 다소 부정적인 영향, 7%는 매우 부정적인 영향을 미친다고 응답했다.

## **보상과 복지**

보상에 대한 항목으로 넘어와서, 13%의 개발자는 매우 보상을 잘 받고 있다고 응답했으며, 35%는 꽤 보상받고 있다고 응답했다. 25%는 보통, 19%는 다소 보상받지 못하고 있다, 8%는 보상이 아주 적다고 응답했다. 당연하게도 적절히 보상을 받고 있는지에 대한 생각은 직업 만족도와 강한 상관관계를 보여주었다.

42%의 개발자는 저작권 사용료나 매출에 기반해 보너스를 받는다. 보너스나 저작권 사용료를 받지 못하는 개발자는 만족을 나타낸 비율이 20% 정도 낮은 것으로 조사됐다. 저작권 사용료나 보너스를 받지 못하는 개발자 중 61%가 자신의 직업에 다소 혹은 매우 만족한다고 응답한 반면, 저작권 사용료나 보너스를 받는 개발자 중에서는 81%의 응답자가 만족을 나타냈다.

복지 수준에 대한 반응은 긍정적인 편이었다. 27%의 응답자가 복지 수준에 매우 만족한다는 반응을 보였고 29%가 다소 만족한다고 응답한 데 비해, 24%는 보통, 10%는 다소 불만족, 10%는 매우 불만족스럽다고 응답하였다. 복지 수준에 대한 만족도 또한 직업 만족도에 직접적인 영향을 미치는 것으로 조사됐다. 복지 수준에 대해 매우 만족한다고 대답한 사람의 85%가 자신의 직업에 만족감을 나타냈는데, 이는 "다소 만족"이라고 답한 사람의 74%, "보통"이라고 답한 사람의 64%, "다소 불만족"이라고 답한 사람의 47%, "매우 불만족"이라고 답한 사람의 41%와 비교되는 수치다.



### 영향력에 대한 인식과 의욕

절대 다수의 개발자들은 프로젝트에 대한 자신의 영향력에 매우 확고한 자신감을 보였다. 40%는 자신의 영향력이 매우 높다고 평가했으며, 35%는 다소 높다, 15%는 보통이다, 6%는 다소 낮다, 4%는 매우 낮다고 응답했다. 흥미로운 것은 3년에서 6년의 경력을 가진 개발자들은 “다소 낮다” 혹은 “매우 낮다”고 응답한 경향이 두드러졌는데, 이는 다른 그룹의 두 배에 달하는 수치이며 그들이 처한 무기력 상태를 암시한다.

회사 내의 승진 가능성에 대한 평가를 살펴보면, 개발자들은 대체로 낙관적인 응답을 했다. 16%는 승진 가능성이 매우 높다고 응답했으며, 26%는 높다, 33%는 보통, 15%는 낮다, 11%는 매우 낮다고 응답했다. 그러나 승진 가능성에 대한 전망은 34세를 기점으로 아주 급격히 나빠지는데, 23세에서 34세의 응답자들 중 47%가 “매우 높다” “높다”라고 응답한 반면, 35~44세의 개발자는 29%, 45~54세의 개발자들 중에서는 24%만이 그와 같이 응답하였다. 이는 개발자들이 자신의 전문 기술을 항상 최신의 것으로 유지해야 하는 현실과, 30대 중반에 맞닥뜨리는 승진 장벽을 반영하는 것으로 보인다.

개발자들은 자신이 현재 몸담고 있는 프로젝트에 대체로 열정을 가지고 있는 것으로 조사됐다. 30%의 응답자는 자신들이 의욕이 매우 높다고 응답했으며 다소 높다고 응답한 비율은 34%, 보통이 19%, 다소 낮다가 12%, 매우 낮다고 응답한 비율은 6%였다. 의욕 또한 직업 만족도와 높은 상관관계를 보였는데, 직업 만족도가 매우 높은 사람들 중 65%는 자신이 매우 의욕에 차 있다고 대답한 반면, 만족도가 낮은 사람들 중 60%는 의욕이 아주 낮다고 응답하였다.

우리는 이러한 상관관계가 양방향적이라고 생각하게 되었다. 즉, 높은 직업 만족도를 가질수록 의욕이 높고, 프로젝트에 대한 열정이 높을수록 직업에 더욱 만족하게 되는 것이다. 또한 개발자의 70%가 자신이 현재 진행하고 있는 장르와 비슷한 종류의 게임을 즐긴다고 응답했는데, 이 그룹의 75%가 자신의 직업에 만족을 나타내었고, 이는 자신이 즐기는 장르와 비슷한 종류의 게임을 만들고 있지 않은 사람들 중 55%가 자신의 직업에 만족감을 표시한 것과 비교되는 수치다. 다시 말해 스튜디오 입장에서는 제작하는 게임과 같은 종류의 게임을 원래 즐기던 개발자를 찾아야 한다는 뜻이다.

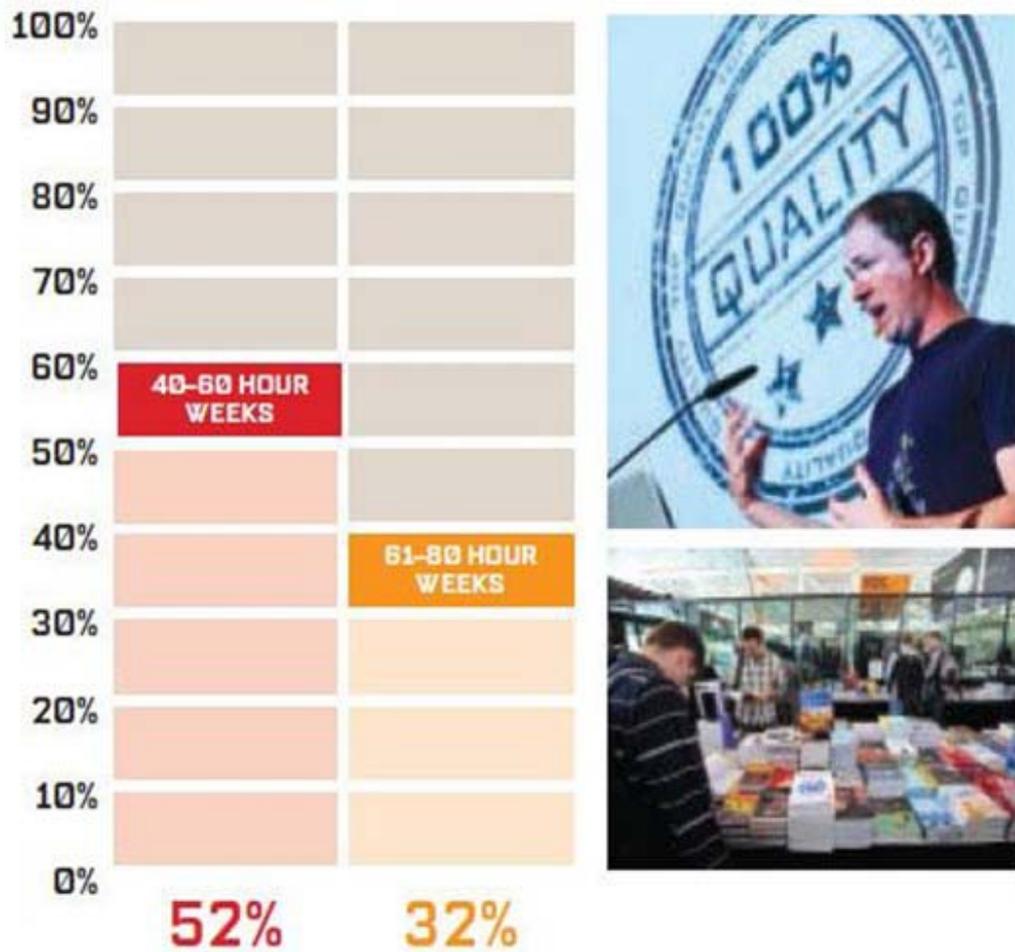
## **고용과 경력 만족**

개발자의 23%는 현재 프로젝트가 끝나면 실직할 거라고 예상하고 있었다. 실직에 대한 예상 역시 직업 만족과 강한 상관을 보였다. 실직에 대한 걱정이 없는 사람은 두 배 이상 자신의 직업에 만족하고 있었다. 그러나 실제 실직하는 비율보다 더 많은 사람들이 실직에 대한 두려움을 가지고 있는 것으로 나타났는데, 2011년 조사에 따르면 응답자 중 실제 실직한 사람은 13%에 지나지 않았다.

개발자들은 회사에서의 자기 미래에 대해 크게 엇갈린 반응을 보였다. 55%만이 5년 후에도 현재 회사에서 계속 일하고 싶다고 응답했다. 계속 회사에 남길 원하는 개발자의 90%는 높은 직업 만족도를 보였고, 3%만이 낮은 직업 만족도를 보였다. 이는 절이 싫으면 중이 떠난다는 말이다.

그러나 이 업계에서의 미래를 묻는 질문에 대해서는 확고한 반응을 보였다. 응답자의 89%는 5년 후에도 게임 업계에 남아서 일하고 싶다고 응답했다. 그러나 이들 중 다수는 연령 분포상 가장 젊은 층에 속한다고 조사됐는데, 35세 미만의 개발자 중 92%가 계속 남아 있을 거라고 대답한 데 비해 35세 이상의 개발자는 83%만이 잔류를 희망했다. 또한, 친구나 가족의 업계 진입을 권유하겠는가 하는 질문에는 양분된 의견을 보였다. 62%가 그렇다고 답했다.

## 연장근무



개발 단계 중 가장 바쁜 시기에, 통상 몇 시간씩 근무하니까?  
 통상적인 연장 근무 시간은 제각각이지만, 52%의 개발자가 40~60시간가량 일하며, 32%의 개발자가 61~80시간 일하는 것으로 조사됐다.

## 연장 근무의 강도와 주기

연장근무 시간은 제각각이지만, 설문 응답에 따르면 응답자의 7%는 업무 시간이 40 시간 미만인데 반해 25%는 40~50 시간 일하고, 27%는 51~60 시간가량, 20%는 61~70 시간, 12%는 71~80 시간, 그리고 10%는 80 시간 넘게 일하고 있다고 응답했다.

이러한 근무 시간이 4 달 이상 지속되는 경우는 거의 없다. 29%는 연장 근무 기간이 한 달 미만이라고 답했고, 30%는 1~2 달, 23%는 3~4 달, 7%는 5~6 달, 3%는 7~8 달, 2%는 11~12 달, 3%가 1 년 이상이라고 답했다.(언제부터 1 년씩 하는 연장 근무 기간이 보통 근무 취급을 받기 시작했는지 궁금하다.)

우리는 연장 근무의 반복 주기만으로도 직업 만족도에 크게 영향을 받을 수 있다는 사실을 알게 되었다. 반면에 지속 기간은 큰 영향을 미치지 않았다. 흥미로운 것은, 연장 근무를 해야 하는 상황이 닥쳤을 때 자신의 근무 시간이 길어진다는 점을 감내하지 못하는 사람의 비율이 주당 40 시간보다 적게 일하는 개발자의 경우 38%, 41~50 시간 일하는 개발자의 경우 32%로 조사됐는데, 이는 51~60 시간 일하는 사람의 경우 25%와 61~70 시간 일하는 사람의 7%라는 수치와 대비된다.

근본적으로, 정규 근무 시간이 길수록 연장 근무를 더 적게 하는 것이 아니라 더 많이 하는 경향이 있다. 연장 근무를 안 하기 위해 평소에 더 오래 일하라는 요구가 있을 때 유념해야 할 사항이다. 또한 연장 근무의 반복은 전 장르의 게임에 걸쳐 같은 비율로 일어나는데, 콘솔게임이나 소셜게임이냐를 막론하고 연장 근무를 하게 된다. 거주지는 연장 근무의 반복 주기나 강도와는 큰 상관이 없는 것으로 조사됐다.

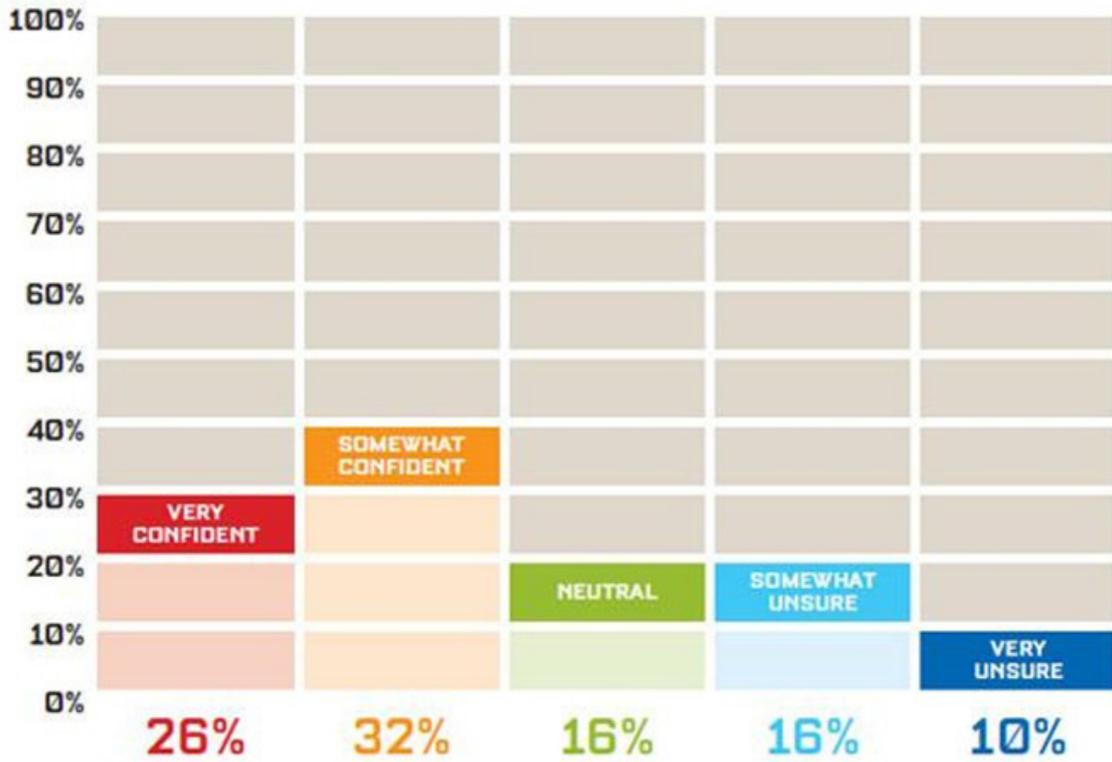


## 연장 근무의 영향

연장 근무 주기가 가정, 사회 생활에 미치는 타격을 묻는 질문에서, 개발자의 1%는 매우 긍정적, 4%는 다소 긍정적, 17%는 영향 없음, 50%는 다소 부정적, 38%는 매우 부정적인 영향이 있다고 답하였다. 일반적으로 주당 50 시간 이상 연장 근무가 이루어지는 상황에서 개발자들은 가정 생활과 사회 생활에 부정적 영향을 끼친다고 보고했다.

연장 근무 주기는 개발자들의 신체적 건강에도 광범위한 영향을 주었다. 9%는 중대, 33%는 보통, 40%는 미미한 영향이 있다고 답하였고, 18%만이 영향이 없다고 했다. 이는 분명 직업 만족도에 있어서 복지 정책을 중요하게 고려해야 함을 뜻한다.

## 관리



현재 프로젝트를 이끌고 있는 관리자의 능력을 신뢰하십니까?  
 전체적으로, 개발자들은 현재 프로젝트의 관리자들을 신뢰  
 한다고 답했다.



### 관리자에 대한 신뢰

개발자들은 자신이 현재 참여하는 프로젝트의 관리자에 대해 26%가 매우 신뢰한다, 32%가 다소 신뢰한다, 16%가 보통이다, 16%가 다소 신뢰하지 않는다, 10%가 매우 신뢰하지 않는다고 답해 어느 정도 신뢰를 보이는 것으로 나타났다.(관리 업무를 맡고 있다고 밝힌 사람이 약 절반 정도임을 고려해볼 때, 관리직종에 있는 사람은 관리자에

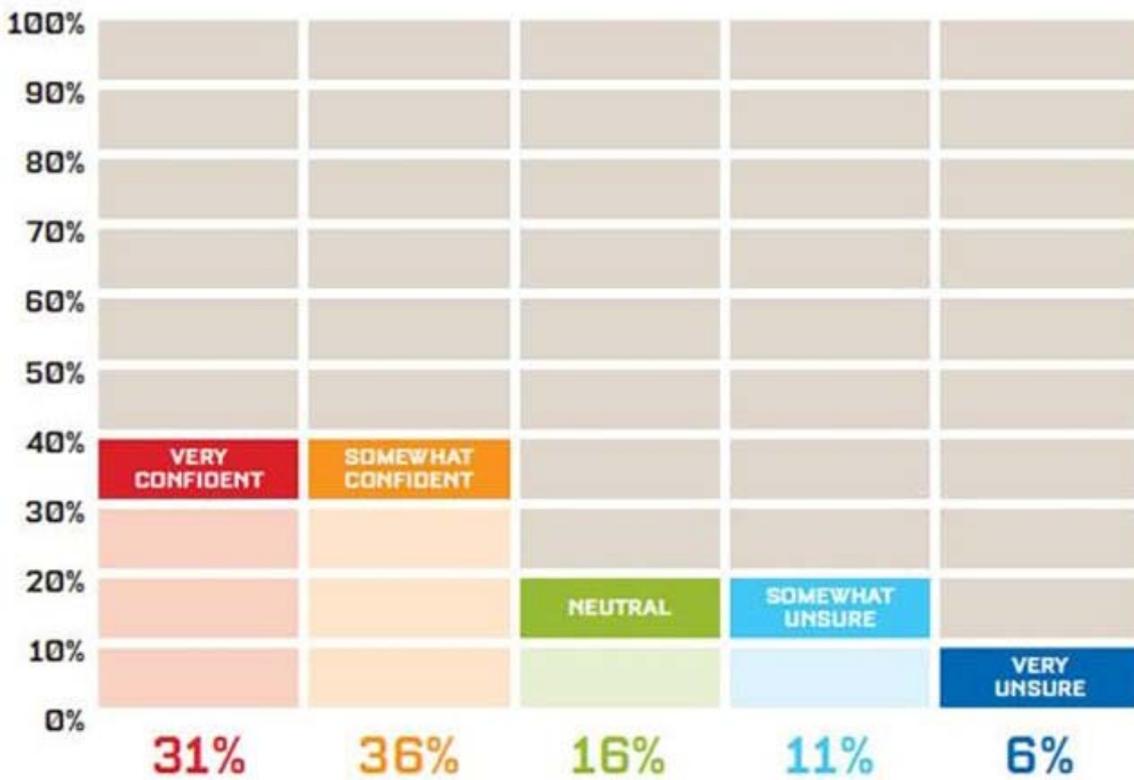
대해 15% 더 긍정적인 시각을 가지고 있다는 점을 짚고 넘어가고자 한다.) 관리자를 매우 신뢰한다는 응답자 중 절대 다수인 91%가 높은 직업 만족도를 보였으며 이를 통해 관리자에 대한 신뢰가 직장 이탈을 막고 사기를 진작하는 매우 중요한 요소임을 알 수 있다.

### **관리자의 만족도**

관리자들은 일반 개발자에 비해 약 두 배 가량 높은 직업 만족도를 보였는데, 이들에게는 재택 근무가 더 많이 허용되고(관리자는 56%, 비관리자는 29%), 제품이 좋을 거라고 더욱 확신하며 (관리자는 75%, 비관리자는 61%), 개발 과정 중에 자신의 가정과 사회 생활이 침해받는다고 응답한 사람도 절반밖에 되지 않았다. 관리자 중 25%가 가정에서 보내는 시간이 하루에 12 시간이라고 대답한 반면, 비관리자의 경우 14%밖에 되지 않았다.

종합해보면 주말이나 명절에 일하는 비율이 더 높음에도 불구하고 관리자의 처우는 무척 좋다고 할 수 있다. (개발자는 59%, 비개발자는 41%) 관리자의 30%만이 주말이나 명절 근무를 피할 수 있으므로, 앞서 말한 관리자의 여러 특전을 누리고 싶다면 이에 대한 대가를 치러야 한다.

## 제품의 성능과 품질



현재 참여하는 프로젝트의 성능과 품질을 신뢰하십니까?

개발자들은 자신이 현재 참여하는 프로젝트의 품질에 대체로 만족하고 있다.

## 게임 품질

개발자들은 현재 자신들의 프로젝트 품질에 대해 대체적으로 낙관적이었다. 매우 확신한다는 응답이 31%, 약간 확신한다는 답이 36%였던 반면, 보통은 16%, 약간 불신은 11%, 매우 불신은 6%에 그쳤다. 게임 품질에 자신이 있다고 답한 개발자의 88%는 긍정적인 직업 만족도를 보였다.

## 비평과 시장에서의 성공

개발자들에게 가장 최근 출시작이 시장에서 성공적인가를 물었을 때는, 덜 낙관적이었다. 아주 성공적이었다는 응답은 25%, 약간 성공 31%, 중립은 23%, 약간 실패 13%, 그리고 매우 실패라는 응답은 6%였다.

하지만 비평 면에서는 더 낙관적인 면이 있었다. 최근 프로젝트의 평가가 매우 좋았다는 응답은 28%, 약간 좋았다는 37%, 중립은 25%, 약간 나빴다는 8%, 그리고 매우 나빴다는 응답은 2%였다.

다소 놀라웠던 점은 비평 면에서의 성공과 시장에서의 성공에 대한 추정이 상대적으로 밀접한 연관이 있다는 점이었다. 이는 비평이 제품 품질을 정확하게 반영하고 있거나(대중이 구매 결정을 할 때와 유사한 기준으로 평가), 혹은 비평이 매출에 미치는 영향이 강하다는 방증일 수도 있으며, 양쪽 다일 수도 있다.

## 업무 부하와 성공과의 연계성

개발자 중 일주일에 51~60 시간 일하는 사람들은 최근 출시작이 시장에서 성공적이었다고 답한 비율이 가장 높았다.(64%) 그 뒤를 이어 40~50 시간(60%), 61~70 시간(50%), 71~80 시간(43%)이었고, 일주일 간 40 시간 미만 일하는 사람들이 가장 낮았다(38%). 개발자의 70%는 주말이나 공휴일에 근무하지 않고도 프로젝트가 성공적이었다고 답한 반면, 빈도에 상관없이 주말이나 공휴일에 근무한 사람은 43%만이 성공적이었다고 답했다. 또한, 의욕적인 팀의 60%는 프로젝트가 성공적이었던 반면, 의욕이 낮은 팀은 40%만이 성공적이라고 답했다.

## 결과 요약

전체적으로, 설문 결과는 일관성 있는 패턴을 보였다. 낮은 제품 품질과 성과는 낮은 의욕과 사기, 과도한 업무 시간과 연관이 있었다. 이 통계를 보면 개발 과정 전체에 걸쳐 업무 부하와 프로젝트 범위를 효과적으로 관리하는 것이 중요하다는 점이 강조된다. 길고 강도 높은 연장 근무는 프로젝트 범위, 기획, 관리에 있어서 결함이 있다는 징조라고 할 수 있다.

## 인디 개발자 현황 확인

많은 경력 개발자가 잦은 이직 끝에 스스로 스튜디오를 열기로 결정하는 상황에서, 다음과 같은 질문이 제기된다. 인디 여러분, 살 만하십니까?

**인디 개발자는 다른 개발자에 비해 절반의 성공률을 보이고 있다.** 인디 개발자의(개인 개발자와 소규모 독립 스튜디오 포함) 34%만이 프로젝트가 성공적이었던 반면, 퍼블리셔와 계약한 스튜디오는 70%, 퍼스트 파티 스튜디오는 65%가 성공적이었다.

**인디 개발자는 근무 시간이 적은 경향이 있다.** 일주일에 40 시간 미만 근무하는 비율이 소규모 인디 개발자의 28%였던 반면, 퍼스트 파티 개발자는 6%, 퍼블리셔 계약 개발자는 10%, 탄탄한 인디 개발자는 15%에 그쳤다.

**소규모 인디 개발에는 빛과 그림자가 공존한다.** 한편, 소규모 인디 개발자들은 재택 근무가 훨씬 더 많이 허용되고(81%, 퍼스트 파티는 56%), 현재 참여하는 프로젝트에 대한 신뢰도도 높았으며(소규모 인디 개발자가 “매우 신뢰한다”라고 대답한 비율은 36%, 퍼스트 파티 개발자는 30%), 가정과 사회 생활을 위협한다기보다는 긍정적인 영향을 준다고 응답했다.

그러나 반대로 그들은 주말과 명절에 더 많이 일하는 경향을 보였으며(소규모 인디에서 주말, 명절 근무를 하는 개발자는 36%, 퍼스트 파티 개발자는 19%), 복지와 보상 면에서 불만족하는 비율이 가장 높았다. 또한, 제시간에 제품이 완성된다고 응답한 비율이 가장 낮았는데(39%), 퍼블리셔를 보유한 스튜디오는 59%, 퍼스트 파티 스튜디오와 기반을 갖춘 인디 개발사는 49%가 제시간에 게임이 완성된다고 응답했다.



## 민중의 소리

설문 문항과 더불어, 우리는 업계(혹은 설문)에 대한 자유로운 의견을 쓸 수 있는 칸을 만들어두었다. 응답 내용 중 일부를 소개한다.

“콘솔 게임 개발은 늘 대단하고 멋진 일이었다. 하지만 지금 내가 일하고 있는 소셜, 웹 개발은 토 나온다. 그냥 돈 때문에 하는 거지 :-“(

“난 메인스트림을 벗어나 인디 게임과 교육의 길로 뛰어들었다. 버는 돈은 줄어들었지만 집에서 일하며 내가 같이 일하고 싶은 사람을 선택할 수 있어서 너무 좋다. 프로젝트는 보람 있고, 나는 새로운 것을 배운다. 교육이야말로 업계로 진입하는 새로운 세대와 소통할 수 있는 가장 좋은 방법이며, 이 경이로운 업계에서 일하는 신비를 계속 맛볼 수 있는 가장 좋은 방법이라 믿는다.

“이 설문이 1인 개발사에 잘 맞는 것인지 모르겠다. 인디 개발자로서 해낼 수 있을지는 모르겠지만 초대형 게임 개발자로 일하며 정신적으로 힘든 일을 대여섯 번 겪고 나서 정규직에 부적합한 잉여 인력이 되자 별다른 선택의 여지가 없었다. 난 아마 1년 반 후에는 죽을지도 모른다. 업계에 감사를.”

“고등학교에 입학하고부터 계속 이 업계에 들어오길 원했다. 그리고 그건 절대 헛된 꿈이 아니었다. 난 이 업계를 사랑한다.”

“프로덕션을 공동 설립하여 운영하고 있는데, 우리 스튜디오에는 초과 근무가 없다. 우리는 제시간에, 예산에 맞춰 훌륭히 게임을 만들어내고 있다. 일터에 대한 적대심이나 관리자에 의한 혹사, 내가 이전 스튜디오에서 보았던 기본 관리 기술이 없어도 해낼 수 있다.”

“내 현재 직함은 게임 디자이너다. 아트와 애니메이션 쪽에서 몇 년간 일하고 나서 이 직함을 달게 되었다. 나는 무척 창의적인 사람이지만, 최근에 데이터를 모으고, 분석하고, 그래프를 만들고, 보고서를 쓰고, 업무 스케줄을 잡고, 이를 주시하는 업무를 맡았다. 내가 도대체 뭘 하고 있는지 모르겠다. 웬지 내 직함과 업무는 잘 맞지 않고, 내가 하는 일은 내가 가진 기술과 전혀 상관이 없다. 아싸, 좋구나”

“사무실을 둘러보다가 회사에 나이 많은 사람이 없다는 사실을 깨달았다. 왜인지는 자명하다. 우리가 일하는 속도는 우리를 하얗게 불태울 것이다. 심장마비에 걸리거나 사표를 쓸 때까지 말이다.”

“과로와 혹사를 멈추시다”

“우리 회사는 2년 동안 초과 근무가 없었다. 관리 체계가 좋으면 근무 환경이 더 나아질 수 있다는 증거다.”

“나는 몇 년에 걸친 부당한 초과 근무 때문에 최근에 복합적이고 심각한 건강 문제를 겪게 되었다. 수술을 해야 하는 등과 목의 문제뿐 아니라 양손에 나타난 이루 말할 수 없이 고통스러운 반복성 긴장 장애를 포함해서 말이다.”

“큰 퍼블리셔에 인수되었다. 디 아이 오브 사우론(The Eye of Sauron)은 자리를 옮겼고, 프로듀서는 모든 것을 정량화하라고 한다. 나는 이로 인해 창의력이 억압되고, 게임을 다듬기만 하다 오히려 해를 치게 될까 걱정된다.”

“업무에 대한 기대치가 높지 않으며, 우리 제품은 아무것도 기대하지 않는 무개념 사용자에게 서비스된다. 우리 회사의 제품은 대부분 무료 온라인 도박이다. 진짜 당혹스러운 것은 제품을 만들어도 돈을 따는 것에만 관심이 있는 사용자들은 제품이 제공하려 하는 콘텐츠에는 전혀 관심이 없다는 점이다.”

“이건 힘든 일입니다”

“저는 게임 업계의 임신부에 대한 복지 정책이 더 나아졌으면 합니다. 여성 소수자에게 팔을 뻗는 좋은 방법일 겁니다.”

“업계 멘토가 있어서 함께 성장을 하면 좋을 것 같습니다.”