* 게임 개발 철학

저는 할아버지의 영향으로 게임을 개발하는데 있어서 장인정신이 정말 중요하다고 생각합니다. 한 분야에 능통하고 그것을 통해 본인의 업에 충실하는 직업정신을 발휘해야 좋은 게임을 만들 수 있다고 생각합니다. 이러한 장인정신 없이 그저 수익만 추구하는 방식으로 게임을 만들게 되면 흔히 말하는 완성도가 떨어지는 양산형 게임이 될 뿐이고, 이익을 가져다 주는 게임이 될지는 몰라도 좋은 게임이라고 말하기는 힘들 것입니다. 요즘 매체에서 양산형 게임 광고를 정말 많이 하고 있습니다. 항상 매출 순위에 드는 수익성이 좋은 게임이지만 사람들의 평을 들어보면 대부분 혹평을 합니다. 실제로 높은 메타스코어 게임들을 해보면 디테일 하나하나 놓치지 않고 꼼꼼히 구현되어 있다는 것을 알 수 있습니다. 장인정신 없이 개발에 임한다면 이런 게임이 나오기는 정말 힘들 것입니다. 실제로 이러한 게임들은 게임유저들에게 강렬한 인상은 남겨주고, 이후 후속작이 나와도 대부분 흥행을 보장해왔습니다.

* 프로그래머의 길을 걷게 된 계기, 느낀점

제가 프로그래머가 되기로 결심하게 된 건 공익생활을 하고 있을 때 유튜브에서 제공하는 어느 외국 동영상을 보게 된 것입니다. “프로그래밍을 배워야 하는 이유?”라는 제목의 이 동영상에는 유명 IT회사 대표와 개발자들의 인터뷰를 통해 프로그래밍의 특징과 필요성, 프로그래머가 된 계기와 재미 등의 내용이 담겨 있습니다. 저는 이 동영상을 보고 강렬한 인상을 받았고 이쪽으로 진로를 바꿔야겠다고 결심했습니다. 어느 분야로 갈지를 고민하다가, 평소에 관심이 많았던 게임 개발분야로 결정하게 되었고, 그쪽 전공으로 편입하였습니다.

저는 컴퓨터 지식이 전무했기 때문에 학교에 적응하기 위해 남은 공익생활과 복학까지의 시간을 활용하여 미리 컴퓨터 관련 공부를 하였고, 아무래도 부족한 부분이 많았기에 학원을 다니면서 도움을 받았습니다.

저는 학원과 학교를 다니면서 여러가지 게임 프로그램을 만들어 봤으며, 이를 바탕으로 프로그래밍 실력을 많이 향상시킬 수 있었습니다. 그리고 배운 점도 정말 많았습니다. 학원에서 배운 점은 개발에 필요한 공부의 대부분은 스스로 찾아가며 해야 된다는 것과 결과물은 시간투자가 정말 중요하는 것입니다. 학원 시연회까지 게임을 만들기위해 팀끼리 사우나를 전전하며 학원에서 살았던 기억이 아직도 생생합니다. 그리고 학교에서 배운 점은 컴퓨터 기초지식이 중요하다는 것입니다. 최적화, 설계와 같은 프로그램의 기둥이 되는 것을 올바르고 효율적으로 개발하기 위해서는 이러한 지식이 필수라고 생각합니다. 왜냐하면 컴퓨터가 어떻게 돌아가는지를 모르면 컴퓨터가 좋아하는 코드를 만들 수 없다고 생각하기 때문입니다.

* 성장과정

저는 어렸을 적부터 시골에서 할아버지를 통해 ‘장인정신’을 배우면서 자랐습니다. 저희 할아버지는 시골에서 유명한 대장장이이셨습니다. 할아버지께서 직접 만드신 철제 농기구들은 날이 잘 서있고 내구도가 좋아 동네 사람들에게 항상 인정받았습니다.

저희 할아버지는 어렸을 적 귀를 다쳐 청각을 잃으셔서 농아이셨습니다. 할아버지는 이러한 장애가 있는데도 불구하고 기술의 필요성을 강하게 느끼시고 대장장이의 길을 걷게 되셨습니다.

할아버지 작업장 옆에서 저는 할아버지의 작업하시는 모습을 자주 봤었습니다. 할아버지는 작업할 때만큼은 항상 신중하셨고 최선을 다하셨습니다. 결과물이 만족스럽지 않으면 과감하게 버리고 다시 만드실 정도로 꼼꼼하셨습니다. 이런 장인 정신으로 승화된 결과물이 그 성능을 충실히 발휘하였기 때문에 주변 사람들에게 인정을 받을 수 있었다고 생각합니다.

저는 장인정신으로 빚은 결과물은 그 만든이의 모든 것을 표현한다고 생각합니다. 과정은 매우 힘들겠지만 완성하였을 때 느끼는 성취감과 사람들의 인정이 계속해서 그들이 결과물을 만들 수 있게 해주는 원동력이 아닐까 생각합니다.

* 전체적인 자기소개

저는 어렸을 적 시골에서 할아버지를 통해 `장인정신`을 배우며 자랐습니다. 저희 할아버지는 시골에서 유명한 대장장이셨습니다. 할아버지께서 직접 만드신 철제 농기구들은 날이 잘 서 있고 내구도가 좋아 동네 사람들에게 항상 인정받았습니다.

할아버지는 작업할 때만큼은 항상 신중하셨고 최선을 다하셨습니다. 결과물이 만족스럽지 않으면 과감히 다시 만드실 정도로 꼼꼼하셨습니다. 저는 장인 정신으로 승화된 결과물이 그 성능을 충실히 발휘했기에 할아버지가 주변 사람들에게 인정받을 수 있었다고 생각합니다. 이를 통해 저는 나중에 크면 장신정신을 발휘해 어떤 한 분야에서 인정받고 싶다는 목표가 생기게 되었습니다.

저는 공익요원으로 복무 중에 우연히 유튜브에서 한 영상을 보게 됩니다. 제목은 "프로그래밍을 배워야 하는 이유는?"였습니다. 유명한 IT업계 대표주자들이 나와 프로그래밍을 접하게 된 계기나, 필요성, 전망, 그리고 프로그래머에 대한 대우 등에 대해 인터뷰 방식으로 설명하는 내용이었습니다. 저는 이것을 보고 프로그래머는 미래의 전망이 긍정적이고 위에서 말했던 저의 목표를 충족시켜 줄 수 있는 직업이라는 생각이 들었습니다. 어느 분야로 갈지를 고민하다가 평소에 관심이 많았던 게임 개발분야로 결정하게 되었고, 관련 전공으로 편입하였습니다.

막상 컴퓨터 지식이 전혀 없었기에 남은 복무 기간을 이용해 틈틈이 공부하였고, 부족한 부분은 학원을 다니면서 도움을 받았습니다.

저는 학원과 학교 생활을 하면서 여러 가지 게임을 만들어 봤고, 이를 바탕으로 프로그래밍 실력을 꽤 향상시킬 수 있었으며, 배운 점도 정말 많았습니다. 학원에서 배웠던 점은 개발에 필요한 공부 대부분은 스스로 찾아가며 해야 한다는 것과 결과물은 시간 투자가 정말 중요하다는 것이었습니다. 시연회까지 게임을 만들기 위해 팀끼리 뭉쳐 학원에서 밤을 지새웠던 기억은 아직도 생생합니다. 시연회에서 여러 학원생에게 인정받았을 때의 그 뿌듯함은 아직도 잊을 수가 없습니다.

학교에서 배웠던 점은 컴퓨터 과학 관련 지식이 중요하다는 것입니다. 최적화, 설계와 같은 프로그램의 기둥이 되는 것을 올바르고 효율적으로 개발하기 위해서는 이런 지식이 필수라고 생각합니다. 컴퓨터가 어떻게 돌아가는지 모르면 컴퓨터가 좋아하는 코드를 만들 수 없게 되고, 이는 곧 속도와 연결되기 때문입니다.

* 입자지원한 이유, 지원한 분야를 희망하는 이유

우리나라뿐만 아니라 세계 게임 시장에서 네오플 게임이 행사하는 영향력은 정말 크다고 생각합니다. 항상 매출 순위권을 보여주며 승승장구하는 게임들과 개발되고 있는 새로운 게임 프로젝트 등 이미 영향력과 성장 가능성은 많은 지표로 나와 있습니다.

저는 이렇게 네오플이 성장할 수 있었던 원동력은 열정이라고 생각합니다. 개발자들의 게임에 대한 열정이 없었다면 이런 게임들이 나오지 못했을지도 모릅니다. 개발자의 열정이 녹아 들어있지 않은 게임은 퀄리티나 재미 등 여러 부분에서 완성도가 부족할 수밖에 없다고 생각합니다.

제가 클라이언트 프로그래머에 지원한 이유는 간단합니다. 컴퓨터와 게임을 사랑하기 때문입니다. 제 인생을 거의 함께한 것들이기에 제가 가장 즐기고, 좋아하는 분야에서 일하고 싶다는 생각을 항상 해왔습니다.

* 지원분야에 합격한 후 어떤 일들에 도전해보고 싶은가? 장래 포부

저는 비록 클라이언트 프로그래머로 지원했지만, 입사하게 된다면 서버 관련 지식과 어떤 기술들이 있는지 찾아보고 공부해보고 싶습니다. 만약 사내에 서버 스터디가 있다면 꼭 참여하고 싶습니다. 제가 이런 생각을 하는 이유는 졸업작품을 진행하는 데에 있어서 서버를 잘 모르고 있었다는게 큰 벽으로 다가왔기 때문입니다. 저는 졸업작품을 클라이언트 부분을 맡았습니다. 졸업작품을 진행하면서 서버를 잘 몰라 해결하지 못했던 문제가 많았고, 같은 팀원과 협업하는 데에 있어서 걸림돌이 되었습니다. 그래서 필요성을 느끼고 졸업 직전 남은 학기를 서버 수업 위주로 몰아서 들었던 기억이 있습니다.

그렇기 때문에 저는 합격하게 된다면 본래의 업무를 충실히 수행하고, 시간이 남을 때 꼭 서버 공부를 해보고 싶습니다.

* 여러 회사에 동시 합격한 경우, 어떤 조건을 최우선을 선택하시겠는지, 그 이유를 함께 적어주세요

물론 인간관계, 연봉 등 여러 가지 중요한 조건이 많지만, 제가 가장 중요하다고 생각하는 것은 사원들에 대한 지원입니다. 편의 시설이나, 복지 같은 지원보다는 사원들이 성장할 수 있는 지원을 해주는 것이 중요하다고 생각합니다. 개발을 하다 보면 새로운 기술을 써야 할 경우가 생깁니다. 이런 경우에 새로운 기술을 배울 수 있도록 아낌없는 지원을 해주는 것이 중요하다고 생각합니다. 그리고 사내 스터디가 있었으면 좋겠습니다. 서로 새로운 지식을 나누어 공부하고 설명 등을 통해 공유할 수 있다면 오히려 혼자 독학하는 것보다 더 큰 효과를 낼 수 있다고 생각합니다. 결국, 개발자는 평생 공부해야 하는 직종이기 때문에, 만약 회사를 골라야만 한다면 이런 공부에 대한 지원이 잘되어 있는 회사를 선택하고 싶습니다.

* 네오플 인재상은 팀워크, 똑똑함, 열정. 인재상과 관련된 일화가 있으면 말씀

저는 혼자서 프로젝트를 진행할 때 세 가지가 모두 부족하다고 생각했습니다. 하지만 팀 프로젝트를 진행하면서 이 생각이 옳은 것만은 아니었다는 것을 느꼈습니다. 팀 프로젝트를 진행할때 팀원들이 맡은 업무를 충실히 수행하는 것이 중요합니다. 만약 한 명이라도 뒤처진다면 전체적인 진행속도가 떨어질 수밖에 없습니다. 그래서 저는 팀원들에게 민폐를 끼치기 싫어서 굉장히 열정적으로 개발했던 기억이 납니다.

저는 모르는 것이 있을 때 바로 물어보는 습관은 오히려 같은 팀원들을 방해하는 것이라고 생각합니다. 처음 팀 프로젝트를 진행했을 때 막힐 때마다 다른 팀원들에게 물어보는 습관이 있었습니다. 그때는 그 행동이 잘못된 줄 모르고 그저 팀워크 중 하나라고 생각하고 있었습니다. 한 팀원이 방해에 지쳤는지 저한테 한소리를 했던 기억이 있습니다. 그 이후로 저는 이런 습관이 잘못되었다는 것을 깨달았고 고쳐나가기 시작했습니다.

프로젝트를 진행하다 보면 불가피하게 버그가 생기기 마련입니다. 하지만 이런 버그가 제 코드에서 나오게 된다면 팀원들의 눈초리를 받기 십상입니다. 그래서 저는 이러한 민폐를 회피하고자, 구현을 마치면 여러 경우를 생각해보고 테스트를 해봅니다. 그리고 버그가 생겼을 때 빠르게 고쳐나갔습니다.

제 경험에 비추어볼 때, 열정과 똑똑함은 함께 일하고 싶은 사람이 될 수 있는 자질이라고 생각합니다.