1. 본인을 잘 나타낼 수 있도록 자유롭게 작성해 주세요

어렸을 때부터 무엇이든 느긋하게 하는 것을 선호하였습니다. 이는 때로 약속 시간에 늦는다 거나, 해야 할 일을 미루는 등 안 좋은 방향으로 드러나는 경우도 있었습니다. 성품은 타고난 것이라고, 이를 고치는 것은 어려울뿐더러 실은 단점이 있는 만큼 장점도 있기 때문에 억지로 고치고 싶은 마음도 없습니다. 이런 성격 덕분에 과도한 걱정과 불안을 겪지 않고, 타인을 더 유한 시선으로 바라볼 수 있다고 생각하기 때문입니다.

하지만 이런 여유롭고 느긋한 성격이 영향을 미치지 못한 취미는 게임과 음악이었습니다. 음악의 경우 고등학교 시절 일본 서브컬쳐 계통의 락에 빠져, 제가 좋아하는 인디 아티스트들의 노래를 다운로드 받아 정리하고, 제목과 가수명, 커버 아트까지 제가 보기 편한 방식으로 편집하여 듣곤 했습니다. 대강 한두달에 한번씩 밤새도록 인터넷을 뒤지며, 신곡들을 날짜로 선별하여 정리해 휴대폰에 옮겨 놓으면, 다음날 피곤하더라도 등교길이 정말 행복했던 기억이 납니다. 현재는 음악 스트리밍 산업의 발달과 더불어 해당 음악 장르에 대한 제 관심이 줄어 예전과 같은 활동은 하지 않지만 음악을 즐기고자 하는 마음은 여전해 현재는 음악을 들으며 더 많은 것을 스스로 생각하고 느끼는 것을 목표로 하고 있습니다.

게임의 경우엔 즐기는 과정이 더 순탄치 않았습니다. 어머니께서 당신 나이대의 분들이 으레 그렇듯이 부정적인 견해를 갖고 있었기 때문입니다. 초등학교 시절엔 거의 금지될 정도로 게임에 대한 가정의 분위기가 딱딱했습니다. 그럼에도 불구하고 제가 관심을 끊지 않을 수 있던 이유는 아버지의 지원이 한몫 했었습니다. 아버지께서는 청소년기에 게임을 마음껏 하지 못했던 것이 한이 되어, 자식들에게 게임기만큼은 원하는 대로 사주고 싶다는 소망이 있으셨고, 실제로도 그렇게 행하셨습니다. 전 덕분에 PS2, 3, 4, 5를 모두 거치며 비교적 다양한 시기, 그리고 XBOX와 PSP 닌텐도 DS, 스위치를 거치며 다양한 콘솔의 게임들을 즐길 수 있었습니다. 돌아보면 학창 시절에 게임을 가장 재미있게 즐겼던 것 같습니다. 금지된 사과가 가장 달콤하기 때문에, 짧게 제한된 시간 동안 눈 앞에 펼쳐진 이야기들은 환상적이었으며, 더 맛보려 하다 늦은 저녁 어머니께 들킨 적이 몇 번인지 모르겠습니다. 당시에는 끔찍한 경험이었지만, 이것이 저로 하여금 해당 예술에 열정을 품을 수 있는 발판이 되어주었던 것 같습니다. 나이가 들며 플레이한 게임이 늘어날수록 조금씩은 연구하는 듯한 시선을 갖추게 되었습니다. 어째서 이 게임에서 재미를 느끼는가, 어째서 다른 것에선 못 느끼는가, 어째서 이것을 더 선호하는가, 가장 좋아하는 게임은 무엇인가 등의 질문을 자연스레 스스로에게 던지게 되면서 게임에 대한 견해를 갖추게 되었습니다.

대학생활을 하며 갖게 된 직업에 대한 비전은, 확실하게 정해진 것은 없지만 분명히 게임은 아니었습니다. 제가 죽을 때까지 애정하고 싶은 취미를, 업으로 삼아 흥미를 잃고 싶지 않았기 때문입니다. 직업에 만족하는 것도 중요하지만, 취미를 잃고 삶에 색이 없어지는 것이 더 두려웠습니다. 때문에 프로그래밍을 배우고, 컴퓨터 보안도 가볍게 공부해보며 적당히 제가 할 수 있는 길을 찾으려 했습니다.

1. 본인이 즐겼던 게임 목록과 선호하는 콘텐츠에 대하여 자유롭게 작성해 주세요.

Elden Ring의 기억에 남는 특징들을 가진 지역들, Hades의 속도감 있는 액션, 7 Days to End With You의 독특한 스토리, Lethal Company의 파티룸과도 같은 멀티플레이, Buckshot Roulette이 짧은 시간동안 선사하는 강렬한 끌어들임, Doki Doki Literature Club Plus!의 충격적인 전개, Viscera Cleanup Detail의 분노 요소 속의 유쾌함, DOOM Eternal의 하이퍼 FPS의 강렬함, The Looker의 기발한 유머, Undertale 속 플레이어의 권위적 평등함, Mount & Blade: Warband의 대군 전투, Ready or Not의 현실적 긴장감, Palworld의 발전된 모방, Cult of the Lamb의 넓게 펼쳐진 가벼운 요소들, SIFU의 아름답고 부드러운 전투, Vampire Survivors의 무한한 리플레이 가치, IMSCARED의 신선한 시스템의 사용, FAITH의 새로운 차원의 픽셀 공포, Lethal League Blaze의 새로우면서도 긴장감이 유지된 있는 격투 시스템, Terraria의 자유도 높은 성장, Lobotomy Corporation의 배우는 것의 재미, Cuphead의 어렵지만 불공평하지 않은 난이도, 이터널 리턴의 배틀로얄 장르의 창의적인 재해석, Outlast로 재정의된 공포게임속 추격, The Stanley Parable의 4번째 벽을 허무는 방법의 다양성, Little Nightmares의 시선을 사로잡는 분위기, Fallout: New Vegas의 흥미로운 퀘스트 라인, Inscryption의 다양한 장르를 넘나드는 자유로운 게임 방식, Euro Truck Simulator의 여유로움 속 성장 요소의 흡입력, Super Smash Bros의 ‘Easy to Learn, Hard to Master’의 진수, Risk of Rain의 플레이어에게 주어지는 무한한 성장 능력, Mirror’s Edge의 묵직한 속도의 매력, NeiR:Automata의 착시와도 같은 서술 방식, SEKIRO: Shadows Die Twice의 시리즈 전통적 방식을 벗어난 완벽에 가까운 전투 시스템. 이들은 제가 즐기고, 좋아한 게임들과 그것의 특징들입니다. 이외에도 제가 즐긴 게임들은 여럿 있지만, 이후로는 제가 특히 좋아했던 콘텐츠에 대해 작성하겠습니다.

어렸을 적 제가 좋아하던 게임 장르는 RPG/어드벤처였습니다. 해당 장르에 빠지게 된 계기는 복합적이겠지만, 가장 큰 영향을 끼친 것은 아마 초등학교 시절 아버지가 사주신 PSP에서 메모리 칩으로 플레이했던 ‘God of War: Chains of Olympus’였을 것 같습니다. 지금까지도 그렇지만, 전 다양한 소설, 영화들을 보며 초인적인 능력을 가진 인물들에게 매료되는 경향이 있었습니다. 평범한 사람이 하지 못하는 일들을 손쉽게, 넘치는 박력으로 이루어 내는 모습을 볼 때마다 부러움과 선망을 느끼며 그들의 이야기를 읽는 것을 즐겼습니다. 그리스 로마 신화는 그런 저에게 마치 상상력의 놀이터와 같은 주제였습니다. 때문에 해당 신화를 게임적 요소로 정말 훌륭하게 녹여내어, 플레이어가 신화 속 제우스의 아들이 되어 다른 신들과 싸울 수 있는 경험을 준 이 게임은 제 취향에 큰 영향을 끼치지 않았을까 생각됩니다. 시작부터 만나게 되는 거대한 드래곤과의 전투는 해당 게임의 매력이 흡입력 있는 서사 뿐만이 아니라는 것을 말하는 듯 했습니다. 자신의 몇 배 크기인 드래곤의 머리와 호각으로 싸우며 플레이어는 게임이 자신에게 주는 힘을 체감하게 됩니다. 저 역시 이 과정에서 압도되는 감각과 동시에 캐릭터에게 주어진 무한한 가능성을 느꼈습니다. 이렇게 유저에게 직접 이야기 속 전설적 인물이 되는 기회를 선사하는 것이 RPG/어드벤처 게임들의 매력이라고 생각합니다.

장르적 특성 말고도 제가 게임에서 사랑하는 것은 다른 예술에선 느낄 수 없는 설득력 있는 체험을 준다는 점입니다. 현대의 게임 속에선 영화적인 표현 기법들이 자주 사용됩니다. 이는 분명 사용자로 하여금 몰입감을 높여주고, 보는 즐거움을 극대화 시켜주는 강력한 도구입니다. 그러나 이것으로 만족하지 않고, 상호 작용이라는 요소를 이용해 독특한 경험을 제공하는 것이 게임의 역할이자 목적이라고 생각합니다. ’The Last of Us’를 플레이하며 이것이 무슨 의미인지 이해하게 되었습니다. 좀비 바이러스에 감염된 세상 속, 주인공 조엘은 엘리라는 어떤 여자아이를 운송해달라는 임무를 맡게 되고, 그 과정에서 사실 그녀가 세상을 구하기 위한 백신의 열쇠라는 사실도 알게 됩니다. 하지만 마지막 챕터에서 백신을 만드는 과정에서 그녀가 살아남지 못할 것이라고 듣게 되자, 자신이 걸어온 모든 여정을 부정한 채로 그녀를 구하는 선택을 하게 됩니다. 이는 사실상 세상을 구하려다 구하지 않는 이야기로, 여타 장르의 예술에선 이와 같은 시나리오가 힘을 발휘하기 어려웠을 것이라고 생각합니다. 보통의 경우 이야기 내내 정해진 목적이 있을 때, 결말에서 그것을 이루지 않는다면 관객들에게 허무함을 안겨주기 쉽기 때문입니다. 하지만 ‘더 라스트 오브 어스’를 플레이하는 유저들은 조엘의 입장에서 엘리와 희로애락을 겪으며 게임의 스토리와 사랑에 빠지게 됩니다. 두 사람의 관계를 훨씬 더 가까운 곳에서 체감 하는 것이죠. 이 과정이 이전엔 터무니없었을 결말에 설득력을 부여합니다. ’The Last of Us’는 게임이 열어줄 수 있는 스토리텔링의 새로운 방향을 일부 보여주었습니다. 게임만이 보여줄 수 있는 이런 무한한 가능성이 제가 해당 장르를 사랑하는 이유입니다.

1. 어려운 도전 과제에 도전해서 해결한 경험에 대해 작성해 주세요.

이번 학기 ‘게임과 인문학’이라는 수업을 수강하게 되었습니다. 이름에 끌려 신청하게 된 이 과목은, 제 예상보다도 흥미로운 이야기들을 알려주었습니다. 역사 속 유명한 게임 혹은 가상 체험들과 그것들의 주제와 의의 등이 주된 강의 내용이었습니다. 약 2 주전 해당 강의의 중간고사를 치르게 되었는데, 온라인 비평에 가까운 시험이었습니다. 교수님이 제작하신 Gathertown의 메타버스 공간에 들어가 구석구석 탐험하며 그곳에 존재하는 질문들에 대한 개인적인 답변을 서술하는 것이 시험 내용이었습니다. 공간에 숨겨진 입구나 물체들을 찾기 위해 가능한 모든 구석구석을 살피는 것도 쉽지는 않았지만, 던져진 질문들이 저로 하여금 정말 고민하도록 만들었습니다. 제가 답변한 것은 8개였으며, 그 중 기억에 남는 질문들은 ‘오늘날 게임 문화에서 ‘플레이어’란 어떤 존재인가?’, ‘자신이 경험한 디지털 객체가 하나의 살아있는 생물로 느꼈던 경험을 반추해 그에 대해 서술하시오.’ ‘게임(디지털) 속에서 인생을(아날로그) 배울 수 있는가? 또는 게임이 현실을 바꿀 수 있는가?’ 등이 있었습니다. 사실 모두 묻고 있는 것은, 하고자 한다면 두세문장 만으로도 답변할 수 있을 만큼 단순한 질문들이었습니다. 하지만 분량과 형식의 제한이 없다는 조건이 저에겐 평소 게임에 대해 생각하던 것들을 표현해보라는 기회처럼 느껴졌습니다.

답변을 적는 것은 생각보다 어려웠습니다. 게임을 오래하고 정말 좋아하기 때문에 순식간에 적어 나갈 수 있을 것 같았던 생각과는 정반대로 오히려 그만큼 사랑하는 문화이기에 제 의견을 모으고, 정리하는 것이 복잡했습니다. 때문에 중간고사가 발표된 후 주어진 2주의 기간 동안 생각이 나질 않을 땐 다른 질문을 작성도 해보고, 어딘가로 외출할 때에도 질문들을 생각하고, 외출한 곳에서도 장소를 바꿔가며 작성을 해보는 등 답변에 오랜 기간과 다양한 방법을 거치게 되었습니다. 게임과 관련된 경험은 게임 플레이 유튜브 영상 시청뿐이었던 친구에게도 의견을 물어보고, 수업에서 들은 내용을 복습해보고, 질문들의 대상이 되는 게임도 다시 한번 플레이해보며 생각하는 수용적인 자세도 사용해보고자 노력했습니다.

이런 방식들은 결국 도움이 되어 해당 질문들에 처음엔 떠오르지 않은 답변들을 할 수 있도록 사고를 유도해주었습니다. 이를테면 첫번째 질문에 대해선 오늘날 플레이어에 대한 제 나름대로의 정의와, 나아가 미래의 플레이어가 지향해야 할 형식에 대해서 서술할 수 있었습니다. 하지만 같은 질문을 지금 다시 답하게 된다면 살짝 다르게 바꾸거나 혹은 더 많은 것을 담을 것 같습니다. 제가 경험한 것과 생각하는 바는 조금씩 이지만 늘 변하고 있기 때문입니다. 때문에 제 경험의 핵심은 제가 만들어낸 대답들이 아닙니다.

이 과제가 준 가르침은 학습 태도의 필요성과 성취감의 중요성입니다. 제 공부 방법은 소이 말하는 벼락치기 스타일입니다. 몰아서 한번에 하는 것을 선호했고, 그 과정에서 밤을 새는 등 다양한 장애물에 걸려 가끔씩은 제가 원하는 결과가 나오지 않는 경우도 있었지만 늘 이 방법을 주로 사용해왔습니다. 그러나 이 과제에도 이런 방식을 적용하여 기간 마지막 즈음 한 번에 다 작성하고자 했다면, 전 분명 당시의 제가 만족할만한 답변을 서술하지 못했을 것입니다. 꾸준히, 차분히 고민하는 과정에서만 만들어질 수 있는 해답이 존재한다는 것을 배울 수 있었습니다. 뿐만 아니라 과제의 마지막 대답의 수정까지 완료했을 때, 제가 느꼈던 만족감은 앞으로도 제가 다른 문제에 직면했을 때 얻고자 노력할 계기가 되어줄 것입니다. 자신이 할 수 있는 최선을 다했다는 감정은 다른 어떤 것보다도 강력한 자극이 될 수 있습니다. 제가 좋아하는 것에 대해, 할 수 있는 최선을 다하고 싶다는 것이 목표입니다.

6개월 이상 꾸준히 한 아르바이트 등 직업 경험이 있다면 해당 경험과 경험을 통해 얻은 것을 자세히 작성해 주세요.

복학 후 생활비가 필요해 집에서 15분 거리에 있는 음식점에서 홀 서빙 아르바이트를 1년 6개월, 강아지 산책 아르바이트를 1년가량 한 경험이 있습니다. 어째서 과외와 같이 비교적 몸이 편한 아르바이트를 선택하지 않았냐는 질문을 자주 들었는데, 제가 책임지고 일정한 성과를 낼 수 있다는 확신이 없는 일을 하고 싶지 않았습니다. 비용을 대가로 받는 일이라면, 저도 제공할 수 있는 최대한의 실적을 낼 수 있어야 한다 생각하고, 실제로 그래야만 마음이 편했습니다. 계기는 단순한 금전적 이유였지만, 이 경험을 통해 월급 이상의 것을 얻어갈 수 있었습니다.

홀 서빙 업무는 처음이었기 때문에 잘 해낼 수 있을지에 대한 걱정이 있었습니다. 실제로 업무 초반에는 주문을 잘못 전달해가거나, 식기들을 깨뜨리거나 배달 주문에 상품을 빠뜨리는 등 다양한 실수를 저질렀었습니다. 이런 실수들은 이 일에 적합하지 않을지도 모른다는 좌절감이 들도록 만들었습니다. 이를 극복할 수 있었던 계기는 사장님을 포함한 동료 직원들의 격려였습니다. 처음엔 모두들 실수하며 배운다는 것, 시간이 지나면 다 잘할 수 있을 것이라는 말을 정말 많이 들은 것 같습니다. 삶의 어떤 것이든 의도한 대로만 이루어지지는 않습니다. 예상치 못한 변수가 생기거나, 인간적인 실수들로 상황은 늘 빠르게 변화하기 마련입니다. 이것은 인간이 절대 조절하지 못하는, 자연스러운 현상이라고 생각합니다. 우리가 대비할 수 있는 것은 이런 변화들에 무너지지 않고 발빠르게 적응하는 능력입니다. 일 경험을 통해 무엇이든 할 수 있다는 자신감과 심적 여유를 가질 수 있었고, 이는 제가 앞으로 무슨 일을 하더라도 적용할 수 있는 업무적 태도 일 것입니다.

사람을 대하는 방법에서도 배운 점이 많았습니다. 게임 폴아웃 시리즈엔 ‘카르마’라 칭하는 시스템이 존재합니다. 이는 게임 플레이 방식에 따라 NPC들이 플레이어를 대하는 태도를 변화시키는 역할을 합니다. 정말 설득력 있고 창의적인 시스템이라고 생각하는 것이, 제가 ‘카르마’의 경험을 아르바이트에서 했기 때문입니다. 홀 서빙을 하는 내내 10분 일찍 출근하기, 손님들께 늘 친절히 대하기, 요청이 있을 때 가능하다면 시프트를 맞춰주거나 더 일하는 등 제가 생각하는 업무 원칙에 따라 굽히지 않고 늘 최선을 다했습니다. 이렇게 일 한지 1년이 지나자, 직원 분들과 사장님 뿐만 아니라 어느새 옆 떡볶이 가게 사장님과 건물 지하 태닝샵 사장님과도 안면을 트고 밝게 인사하며, 가끔씩은 식사 자리도 함께 하게 되었습니다. 분명 감사하게도 저희 집 사장님께서 좋은 방향으로 말씀을 해 주셨다 생각합니다. 태닝샵 사장님은 커다란 휘튼테리어를 키우셨는데, 같이 식사를 할 때 마다 가게 밖에서 기다리는 등 자주 볼 기회가 있었습니다. 전 동물도 좋아하는 편이기 때문에 볼때마다 정말 즐겁게 맞고, 강아지 또한 점차 마음을 열어주었습니다. 그러던 와중 어느 날 태닝샵 사장님께서 저에게 강아지 산책 아르바이트를 해볼 생각은 없냐는 제안을 하셨습니다. 스케줄에 무리가 가지 않는 선에선 좋은 경험일 것이라고 생각하여

보유 기술: 프로그래밍 언어, 영어

펄어비스 요건:

게임을 다양하게 오래 해왔다는 점.

게이머의 관점을 기획자의 관점으로 재해석.

받아볼 사람들의 입장에서 작성, 문제점과 해결 과정.

성장하는 과정

자기객관화

소소함에서 디테일을 찾기

문제점에는 개선점을 뒤따르기

디자이너가 필요한 회화 능력

만드는것에 기쁨을 느끼는가

고전게임 플레이 경험

모두 노력하는 작업 분위기

적극적으로 모두 의견을 나누고 의사 결정 과정에 참여

바로 논의하고 결정하는 스타일

빠른 업무 스타일

대화를 억지로 열지 않기

면접:

팀플 경험. 규모와 기간은 중요하지 않음