**[넥슨] 합격 자기소개서**

**직무 : Foreign Business**

**1. 그동안 본인의 삶에 있어서 가장 기억에 남는 일들을 가급적 상세하게 적어주세요 (예: 어떤 사건이 있었는데 그 원인은 무엇이고 어떻게 진행되었으며 결과와 자신에게 어떤 변화가 있었는지)**

단 한번도 해외에 나가보지도 못한 제가 고등학교를 자퇴하고 유학을 결심한 후에 미국 디트로이트 주에 처음 발걸음을 디뎠을 때, 제 인생의 전환점이 되어준 사건이 있었습니다.

고등학교 2학년 말 당시에 저는 나름대로 영어 공부를 열심히 했다고 자부했었고, 기초 영어부터 고등 영어까지 10년이 조금 모자란 시간이었지만 외국이라고 해서 별반 다를 것이 없을 것이라는 자만심에 빠진 채로 유학 길에 올랐습니다. 한국고등학교에서의 자퇴를 결심했던 이유도 제가 계속해서 공립 고등학교에 다녔다면 정말 제가 하고 싶었던 일과 꿈을 이룰 수 없을 거라고 확신했고, 저는 그 꿈과 열정을 이룰만한 준비가 되어있다고 믿었던 제 자신에 대한 과대평가였습니다.

그러나 막상 현지에 도착해보니, 井中之蛙(정중지와), 즉 우물 안 개구리가 어떤 의미였는지 뼈까지 깨달았습니다. 당시 목적지까지의 경로는 인천-나리타(일본)-디트로이트(미국)-맨체스터(미국) 이었는데, 총 비행시간 22시간의 장시간 비행이었습니다. 태어나서 처음 나가보는 해외에 바짝 긴장하고, 단 한번도 제게 우는 모습을 보인 적 없으셨던 아버지의 눈물과 포옹을 뒤로하고 일본의 나리타공항에 도착했을 때, 저는 자신만만했습니다. 친절하게도 여기저기 붙어 있던 한국어 표지판과 어렵지 않은 영어 설명이 덧붙여진 입국 심사서를 천천히 읽으며 디트로이트행 항공기에서 기내식을 즐기면서 하늘풍경에 셔터를 누르는데 열중했습니다. 입국심사를 할 때도 주의 깊게 들으며 더듬거리지 않고 또박또박 대답한 제 자신을 자랑스러워하며 맨체스터행 항공기 환승장에 도착했을 때 저는 하늘이 무너지는 심정이었습니다. 대문만한 전광판에는 붉은 글씨로 CANCEL이라는 글자들이 비웃듯 저를 향해 반짝이고 있었습니다. 공항에서 폭설로 인해 비행기가 취소 되고 망연자실하고 있을 때 밀려왔던 그 무력감은 지금 돌이켜 생각해보아도 상황에 대한 허무함과 스스로에 대한 어리석음은 생생하게 느껴집니다. 가장먼저 들었던 생각은 도움을 청하기 위해 부모님께 알려야겠다는 생각이었습니다. 그러나 주인을 잃은 짐들과 전자 기기들은 이미 목적지에 도착해서 제가 도착하기를 기다리고 있었고, 어쩔 줄 모르던 저에게는 현금 200달러와 배터리 없는 휴대폰뿐이었습니다. 부모님께 도움을 받을 수도 없고, 학교의 편입생 도우미(Guardian)과도 연락이 안 되는 상황에서, 제가 얼마나 무의식 중에 주변 환경에 의지하고 있었는지 깨달았습니다. 스스로의 결심과 의지로 왔다고 자부했던 제가 정작 혼자 곤경에 빠져보니 스스로 할 수 있는 게 아무것도 없었고 주변에 의지하려는 제 자신이 너무나도 화가 나고 주변에 그렇게 많은 사람이 있는데도 아무 말도 꺼낼 수 없어 굶어 죽을 것 같았던 그 심정은 정말 아찔했습니다. 뭐라도 해야겠다는 생각에 이곳 저곳 돌아다니며 짧은 영어로 도움을 청하다, 가까운 곳에서 어눌한 한국말로 무슨 일인지 물어보는 아주머니를 봤을 때, 너무 반가워서 눈물이 날것만 같았습니다.

가까스로 재미교포 아주머니의 도움을 받아 공항의 호텔 방안에 앉아 제가 지금까지 배우고 보았던 세상이 얼마나 좁았는지, 앞으로 나아갈 세상은 얼마나 넓고 배워야 할 것이 많은지 성찰 하는 시간을 가졌었습니다. 호텔에 준비된 펜을 들고 메모장에 제가 앞으로 해야 할 일들을 하나하나 적어나가기 시작했고, 그 당시에 적었던 그 메모는 제가 학교를 졸업하고 군대에 다녀오고 나서도 제 책상에서 제 꿈의 방향을 잡아주고 있습니다. 메모하는 습관은 저에게 있어서 삶의 방향을 잡아주는 나침반의 역할과 과거의 실수를 반복하지 않도록 도와주는 좋은 선생님이 되었습니다.

**2. 자신의 성격 중 가장 자랑하고 싶은 점과 바꾸고 싶은 점들을 그 이유와 함께 적어주세요**

제 성격 중 가장 자랑하고 싶은 점은 책임감과 도전 정신입니다.

저는 군 복무 중 여러 가지 보직들을 거쳤었는데, 완벽할 순 없어도 맡은 일을 끝까지 완수하려는 자세와 노력은 책임감으로부터 나온다는 것을 깨닫고 군생활을 통해 더 높은 단계의 책임감을 습득하고 수련했습니다. 운전병, 부속병, 1호차 운전병 등, 여러 보직 생활을 거칠 수 있는 기회를 가지게 된 것도 최선을 다하려는 책임감과 새로운 분야와 업무에 직면해도 피하기보다 여러 가지 방법으로 대응하고 다면적으로 생각 할 수 있는 도전 정신 덕분이었습니다. 군복무 기간 중에도, 항상 새로운 공부와 영어 공부에서 뒤쳐지지 않기 위해서 공부 연등을 실시하며 다른 병사들과 함께 스터디 그룹을 운영하기도 하고 주기적으로 영어 자격증 시험도 함께 보곤 했었는데, 이 일이 부대장님께 알려지면서 부대장님의 전속 부속병으로 보직 이동하여 더 많은 개인 시간을 가질 수 있는 기회가 되었고, 후에 부속실에서 같이 근무하던 선임 전속 운전병이 전역한 이후에는 제가 이어서 운전병을 맡을 수 있는 좋은 기회가 되었습니다. 또한 부족한 저에게 리더로써 수백 명의 부대원들을 이끌어가는 부대장님을 가장 가깝게 모시면서 리더십을 배우고, 예절을 익힐 수 있었던 귀중한 시간을 갖게 해주었습니다. 이를 통해 제가 가진 책임감은 완벽하지 못한 인간으로써의 제 자신이 부족한 점을 깨닫게 해주고 더 나아가 보완해줄 수 있는 기회를 제공하는 기반이라는 것을 배웠습니다.

제가 가진 또 다른 소중한 재능들 중 하나인 도전정신은 힘겨웠던 유학 생활 중 고등학생 시절에도 해보지 못했던 여러 가지 활동을 하면서 다양한 경험을 통해 발견했습니다. 기계치였지만 저에게 조명 감독을 맡겨주셨던 연극 교수님의 격려와 칭찬 덕에 학기말 연극 때 조명 감독을 무사히 수행 할 수 있었고, 특히 호스트해주시던 가족 분들께서 낚시, 토목, 목조 건축, 캠핑, 카약(Kayac) 등 동양인임에도 불구하고 많이 도와주시고 기회를 제공해 주셔서 한국에서 쉽게 접하기 힘든 레저활동과 취미활동을 경험할 수 있었습니다. 끝까지 포기하지 않고 다양한 경험을 쌓을 수 있게 된 것도 제가 가진 도전 정신 덕분이라고 생각합니다. 물론 이러한 재능을 발견하고 갈고 닦을 수 있도록 주변에서 도와주고 지원해주신 부모님과 친구들, 지인들이 있기에 지금의 제가 존재할 수 있다는 것 또한 잊지 않고 있습니다.

반면에 제가 가장 바꾸고 싶은 성격은 고집스러움입니다. 저는 제가 하고 있는 일에 대해서 저만의 방식을 고집하려는 성향 때문에 겉으로 내색하지는 않았지만 심리적으로 불편을 겪었던 친구들과 팀원들을 여럿 봐왔습니다. 제 스스로가 또한 상대방과 맞서는 공격적인 성격이 아닌 불필요한 다툼을 피하는 성격이었기 때문인지 심각한 마찰을 빚어본 적은 없었지만, 특정한 프로젝트의 목표를 달성한 이후에 밀접한 인간관계를 쌓기는 어려웠습니다. 이 때문에 최근에 나서서 제 이야기를 먼저 꺼내기보다 타인의 이야기를 먼저 들어보고 충분히 시간을 가진 다음, 제 의견을 보여 주는 것이 효과적이라는 것을 깨닫고 실천하기 위해 노력하고 있습니다.

**3. 당사 입사지원하신 이유와 함께 지원하신 분야를 희망하는 이유, 그리고 면접관이 꼭 알아주었으면 하는 점을 적어주세요.**

제가 입사 지원하는 가장 큰 이유는 제가 가진 언어적인 능력과 열정을 제가 좋아하는 일에 쓰고 싶기 때문입니다.

흔히들 말하지만 좋아하는 일과 잘하는 일을 하는 것은 축복이라고 합니다. 저는 어렸을 때부터 게임이 너무 좋았습니다. 더군다나 93년생인 제 또래 친구들은 넥슨이라는 회사와 같이 성장해왔다고 할 수 있다고 자부할 만큼 여러 게임을 경험하고 거쳐 오면서 십대를 보냈습니다. 크레이지 아케이드, 메이플스토리, 피파 온라인, 마비노기, 마비노기 영웅전, 카트라이더, 지금은 서비스 종료된 워록 등, 다양한 게임들을 통해 친구들과 즐거운 경험도 쌓고 추억도 많이 가질 수 있었습니다. 아직도 초등학생 시절 학교 컴퓨터 수업시간에 선생님 몰래 친구들과 함께 크레이지 아케이드를 설치하여 즐겼던 기억이 생생합니다.

막연하게 게임을 하면서 이런 게임 회사에서 근무 할 수 있다고 상상하는 것은 그저 꿈에서 가능 할 법한 이야기처럼 멀게 만 느껴졌습니다. 중고등학교 시절에도 주입식 공부를 하면서 부모님 몰래 밤새워 게임을 즐겨 했던 기억들은 한 때 제 자신을 부끄럽게 생각했었던 적도 있습니다. 그러나 게임을 좋아하는 스스로를 부끄럽게 생각하게 했었던 본질적인 이유는 '게임 한다는 행위'를 부정적으로 인식했던 제 주변 환경 때문이었습니다. 유학을 통해 여러 가지 취미 활동도 해보고, 열심히 해본 결과 제가 게임을 좋아하는 가장 큰 이유는 단지 많은 사람들이 오해하듯 게임에 중독되었기 때문이 아니었습니다. 기성세대가 생각하는 ‘게임’의 정의, 즉, 게임이란 단지 현실 도피와 일회성 만족으로 사람들을 현혹 시키고 공부를 방해하는 부정적인 요소라는 인식 때문이 아닌, 저만의 방식으로 스트레스를 해소하고 게임이라는 작은 사회 속에서 이루어지는 취미 활동, 순수하게 제가 좋아하는 활동이었기 때문이라고 생각합니다. 이러한 게임에 대한 열정과 미약하나마 제가 가진 언어적인 강점을 통해 더 많은 청소년들이 좋아하는 게임을 마음껏 즐기고 게임이 가진 부정적인 인식을 벗겨내는데 기여할 수 있는 사람이 되고 싶습니다.

제가 드리고 싶은 말은 귀사가 제공하는 이번 기회는 제 자신에게 좋아하는 일을 하며 제가 가진 재능을 살릴 수 있는 다시 없을 축복이며 저를 포함한 청년들과 청소년들이 받고 있는 게임에 대한 괄시로부터 발생하는 사회적인 부담과 현실적인 스트레스로부터 완화시켜주고, 제 어린 시절의 안식처가 되어주었던 게임이 더 많은 청소년들의 꿈과 환상을 지켜주고 게임에 대해 잘 모르는 아이들과 성인들에게 게임의 본질을 알려 줄 수 있는 기회라는 것입니다. 제 스스로가 아직은 너무나도 미약하고 부족하지만 열심히 노력하여 넥슨이라는 회사의 발전과 성장에 기여할 수 있는 진정한 넥슨인이 되고 싶습니다.

.

**4. 지원하신 분야에 합격하신 후 어떤 일들에 도전해보고 싶으신가요? 장래 포부와 함께 적어주세요.**

제가 지원한 분야에 합격한다면 가장 먼저 북미지역의 메이플스토리(GMS)의 홍보활동과 국내의 메이플스토리(KMS)의 전성기 시점을 분석해보고 적용하여 KMS에 형성되어있는 두터운 장기유저층을 GMS에서도 만들어내고, 타 경쟁사 게임들이 가지고 있는 부정적인 요소들 또한 분석하여 GMS에서 예방하고 GMS만이 가지고 있는 고유한 장점을 증폭시키고 운영하는데 기여하고 싶습니다. 저는 한국에서도 메이플스토리를 오랫동안 이용해 왔지만, 유학 중에도 GMS를 많이 이용했었습니다. 체감상 상대적으로 플레이스테이션, X-Box등 비디오게임이 많이 발달한 북미 지역에서 PC게임이었던 GMS는 그 입지가 많이 좁았습니다. 또한 강력한 경쟁사의 PC게임인 RIOT의 LOL(League of Legend)와 Blizzard의 오버 워치(Over Watch)는 북미에서도 폭발적인 인기를 이끌어가고 있습니다. 그에 비해 GMS는 ‘아시아인들이나 즐기는 잘 알려지지 않은 유치한 게임’정도로 인식 받고 있습니다. GMS의 이용자들은 한정적인 아시아계통의 유저들이 주류를 이루고 있는데, 아무래도 한류의 영향을 받은 유저들이 게임을 접하게 되었다고 생각합니다. 그러나 이런 강대한 게임들 사이에서도 꿋꿋하게 사랑 받고 있는 이유는 타 게임에서 접할 수 없는 메이플스토리라는 게임만이 가지고 있는 장점들이 있기 때문이라고 생각합니다. 메이플스토리가 가지고 있는 가장 큰 장점은 유저들 간의 소통입니다. 오늘날에는 AOS, RTS게임들이 게임업계를 이끌어간다고 해도 과언이 아닐 만큼 그 열풍은 대단합니다. 그러나 이러한 게임들의 가장 중요한 부분이 결여되어있는데, 바로 ‘소통’입니다. AOS시스템은 게임이론(Game Theory)에 가장 본질적으로 접근한 게임입니다. 즉 상대방의 선택에 대한 예측을 기반으로 자신의 선택을 결정해야 하므로, 누가 더 효과적으로 빠른 시간 내에 목적을 달성하는데 집중해야 하는데, 이로 인해 의사소통시스템에 초점을 두기보다 게임 그 자체에 운영에 집중할 수 밖에 없었기 때문에 유저들간의 소통은 가볍게 여겨졌습니다. 대표적인 AOS게임인 리그오브레전드는 게임운영에 너무 집중하다 보니 유저들간의 실력차이가 발생하게 되고 서로를 이해하지 못해 이로 인해 잦은 언어폭력과 비능률적인 신고가 폭주하고 있습니다. 반면에 메이플스토리는 단지 캐릭터를 강하게 만든다는 점에 중점을 두기보다, ‘동료와의 협력’이라는 컨텐츠가 많이 발달해 있습니다. 길드, 파티 컨텐츠, 결혼시스템, 퀘스트가 그 예입니다. 이 부분은 굳이 대규모 광고 없이도 유저들이 게임을 즐기고 깨우치며 메이플스토리라는 작은 사회를 형성하게 되고 게임을 사랑하게 됨과 동시에 장기유저로 진입하는 과정이라고 생각합니다. 다음으로 말씀 드리고 싶은 메이플스토리의 고유한 장점은 ‘다양한 컨텐츠’입니다. AOS나 RTS, FPS게임들이 가지지 못한 한계라고도 할 수 있다고 생각합니다. 앞서 말씀 드린 게임장르들은 그 특징상 함부로 게임의 컨텐츠를 바꾸거나 벗어날 수 없습니다. 그 이유는 게임에 익숙해지며 쌓이는 실질적인 경험을 기반으로 자신의 실력을 키워나가야 하는데, 어느 순간 컨텐츠가 바뀌어버리거나 게임의 틀이 바뀌어버리면 그 동안 쌓아온 실력이 물거품이 되어버리기 때문입니다. 따라서 이러한 게임들이 선택할 수 있는 옵션은 고작해야 맵의 이미지를 바꾸거나 실험적인 맵을 한시적으로 적용시켜보는 등, 아주 좁습니다. 실제로 리그오브레전드는 매 시즌마다 조금씩 맵을 변형해왔고, 새로운 캐릭터를 적용할 때마다 유저들의 불평에 시달리고 있고, 여타 비슷한 장르의 게임들도 마찬가지라고 생각합니다. 메이플스토리가 동종 RPG게임들 사이에서는 물론 다른 장르의 게임과 비교했을 때 월등히 뛰어난 점이라고 한다면 바로 다양한 컨텐츠와 퀘스트라고 생각합니다. 한정적인 틀 속에 갇혀 같은 게임을 반복적으로 학습하며 한계에 부딪힌 유저들을 떨어트려내는 게임이 아닌, 새로운 시도와 컨텐츠의 개발을 통해 유저들에게 현실에서 겪는 답답함과 스트레스를 해소하고 새로운 모험심을 자극하는 메이플스토리가 가진 잠재력은 무한하다고 생각합니다. 저는 이런 메이플스토리라는 ‘흐르는 강’의 길을 터주는 일꾼이 되어 기여하고 싶습니다. 또한 KMS가 이룩했던 2014년 동시접속 60만명을 넘어 GMS가 북미 전역으로 뻗어나가 100만, 1000만의 유저들에게 널리 사랑 받는 게임이 되도록 하고 싶습니다. 이를 통해 메이플스토리를 북미지역뿐만 아니라 세계적인 게임으로 널리 알리고, 넥슨이라는 기업은 게임을 통해 자유롭게 즐기고 공감할 수 있는 공간을 만들어주고 지원해주는 든든한 지원자로 보여질 수 있도록 하는 것이 제 포부입니다.

**5. 본인이 좋아하는 게임, 장르 및 타이틀 등을 자유롭게 적어주세요.**

제가 가장 좋아하고 아끼는 게임은 ‘메이플스토리’입니다. 제 어린 시절부터 지금까지도 함께 해왔고 앞으로도 서비스 종료하는 일 없이 오래도록 이용하고 싶고 발전에 기여하고 싶었기에 이렇게 귀사에 지원하게 된 계기도 마련해 준 소중한 게임입니다. 어려서부터 게임을 몹시 좋아하여 다양한 게임을 많이 했는데 그 중에서도 가장 좋아하는 장르가 RPG였습니다. 저는 새로운 것을 찾아 떠나는 모험이 너무나도 멋지고 아름답다고 생각하였습니다. 어렸을 때 항상 나뭇가지를 들고 모험가를 흉내 내며 동생을 데리고 산을 헤집고 다녔던 저는 초등학교 5학년때 친구 집에 놀러 갔다가 메이플스토리와 인연을 맺게 되었습니다. 플래시 게임만 즐기며 계정을 이용한 온라인 게임이라는 개념에 익숙하지 못했던 저에게 고퀄리티(High Quality)의 RPG게임은 말 그대로 신세계였습니다. 그 당시 저에게는 어려웠던 가입절차로 인해 친구가 가끔 시켜주면 어깨너머로 조금씩 하는 메이플스토리는 너무나도 재미있었습니다. 제 기억이 맞다면 레벨 13가량의 전사직업에 ‘해안가 풀숲’이라는 맵에서 ‘돼지’몬스터를 사냥하고 있었습니다. 그리고 나서 중학교에 입학하고 나서야 제대로 게임을 즐기기 시작했는데, 유학 가기 직전까지 한 계정으로 플레이 했습니다. 200명가량의 길드원과 연합원을 이끌었던 ‘보우마스터’ 캐릭터였는데, 그 시절에 플레이했던 기억이 제가 메이플스토리를 이용하게 만드는 원동력이라고 생각합니다. 오늘날 메이플스토리와 비교했을 때 현저히 열악한 길드 시스템과 사냥터 시스템 속에서도 정말 즐거운 학창시절을 만들어 주었습니다. 이후 유학 생활 동안 개인적으로 안 좋은 일들이 연거푸 일어나는 바람에 정말 힘든 시기를 보냈습니다. 아버지와 어머니께 약한 모습을 보일 수도 없었고, 한국인들이 아주 적었던 저희 학교에서 인종차별 등으로 인해 힘든 시간들 속에서 안식이 되어주고 밝은 성격을 유지할 수 있었던 이유가 바로 GMS였습니다. 사실 GMS에 대해 아무래도 KMS보다 질이 낮은 게임이라고 생각하며 안 좋은 선입견이 가득했었습니다. 그러나 막상 GMS를 이용하다 보니 현지인들과의 메신저를 통한 영어실력도 많이 늘었고, 인간관계에 대한 자신감도 회복할 수 있었습니다. 유학을 마치고 군복무를 위해 귀국하고 나서도 역시 KMS를 즐기고 있습니다만, 제가 GMS에 대해 가졌던 선입견들이 현지의 많은 사람들에게도 널리 퍼져있을 것을 생각하면 마음이 아픕니다. 물론 GMS가 자체적으로 개발하고 있는 수 많은 컨텐츠와 이벤트들을 통한 지속적인 게임개발은 앞으로도 RPG장르계의 리더로서 저력 있는 모습을 보여 줄 것이라 기대합니다. 저 또한 그 흐름에 합류할 기회를 갖고서 GMS가 북미 현지인들로부터 널리 사랑 받는 게임이 될 수 있도록 기여하고 싶은 바램입니다.