

나의 해외 취업 이야기

비전공 학원 출신 게임 개발자, 독일 게임 기업 들어간 이야기

Created by Sungkuk Park ([@sungkkshawnpark](#))



- 박성국 (Shawn Park)
- 인디 게임, 아트 게임 개발자
- Unity 게임 개발자
- Associate Engineer at Wooga

Wooga는 어떤 기업인가요?



- Berlin HQ: 베를린에 본사가 있으며
- Story-Driven: 스토리 주도형 게임을 만드는
- International: 인터내셔널 비즈니스와 채용을 하는 회사

5년 전으로 돌아가서

때는 2014년,

- 2011년 미술 대학 졸업
- 2011-2012년 도피 유학 (1년 8개월)
- 2013년 초부터 2014년 말까지 게임 폐인 생활
- 유일한 용돈 벌이는 간헐적인 영어 과외와 번역 아르바이트

심연의 끝에서 결심한 것

내가 인생 최악의 순간에도 붙잡고 있는게 게임이라면,
게임을 만들자.

그러면 적어도 실패하더라도 후회하지는 않을 것이다

게임을 만드는 사람 = 게임 개발자?

그럼 어떤 직업을 가져야 하지?

1. ~~게임 디자이너~~: 당시 아마추어의 눈에 전문적인 직업으로 보이지 않았다
(지금은 생각이 다름)
2. ~~게임 아티스트~~: 한때 이 직군을 지망하다 포기. 다시 손대고 싶지 않았다
3. 게임 프로그래머: 혼자서도 게임을 만들 수 있을 것 같았다. 내가 남들보다
는 논리적이고 비판적인 사람이라는 자기 신념이 강했다. 당시 프로그래머
가 다른 직군들보다 상대적으로 전문적인 직업으로 보였다

게임 프로그래머가 되기에 부족했던 것

- 비전공자 출신 (예술학과 문학사 전공)
- 2014년 말까지 프로그래밍 코드 한 줄도 짜본 적이 없다
- 어디서부터 공부해야 하는지 감도 잡을 수가 없다

하지만 나는 게임 프로그래머가 되어야만 했다. 반드시

게임 프로그래머가 되기로 결심하고 나서

삼질의 기록

- 2014년 10월 14일, "미들어스: 쉐도우 오브 모르도르 비평"문 작성
- 2014년 11월 20-23일, G-STAR 참석
- 2014년 12월 5일, 오픈 플레이 데이 참석
- 2014년 12월, S 게임 아카데미에 등록해 C 언어를 배우다가 중도 포기

학원 출신 게임 프로그래머-되기

- 2015년 2월-7월 국비지원 무료교육 과정에 등록 후, 1월부터 공부 시작

7개월간 공부하고 신입 게임 프로그래머로 입사

- 학원 선생님의 권유(강권)로 개발 블로그 시작
- 2015년 1월부터 7월까지 총 520개의 포스팅 (하루 약 2.45개의 포스팅)
- 그외 자세한 학습 방법은 생략한다 (인생 최대의 고통을 감내)
- 2015년 8월 1일, 스타트업 신입 게임 프로그래머로 입사
- 당사 임원분들이 블로그에 올린 잡설을 읽고 크게 감명받아 적극 채용

교훈: 블로그하세요

3년간 게임 개발 후 출시했으나 성적은 좋지 않음

- 머신러닝을 통해 콘텐츠를 생성하는 RPG 게임에서 클라이언트 개발
- 모바일 목표로 개발 중 출시를 앞두고 스팀으로 플랫폼 급선회
- 2018년 7월 25일 스팀 출시
- 판매 성적이 좋지 않아 신규 투자 유치 실패

어쨌든 다시 실업자가 됨

두 번째 프로그래머 취업 관문

- 첫 번째 직장은 스타트업으로 시작했기 때문에 중견기업 이상 대기업에서 일하고 싶었음
- 평소 존경하는 팀원분의 작은 조직과 큰 조직 양쪽에 경험을 가진 사람을 나중에 선호한다는 말을 맹신함 (귀가 얇음)
- 첫 직장을 잡을 때와 달리 실력을 제대로 검증받고 싶었음

제대로 털림.

지원했던 모든 국내 중소기업 및 대기업에서 탈락

- 기계인간(이종립)님 말대로 "단기간에 실력을 급격히 올릴 수는 없"었음
- 게다가 국내 대기업들이 원하는 것은 C#, Unity 관련 지식이 아니라 C++ 관련 지식. 입사 시험 대비 전략이 틀렸음. 2N사의 경우는 C++만 파야 함
- 게다가 일부 면접관들은 중고 신입을 별로 선호하는 것 같지 않았음
- 일부 중소기업의 경우에는 내가 대기업 입사 시험 일정을 핑계로 구직할 의사를 피력하지 않음
- 특히 알고리즘 문제 풀이 과정이 너무 힘들었음 (태어나서 처음 해봄)

교훈: 이직 준비는 퇴사 최소 6개월 전부터

이직 준비가 되지 않은 실업자가 겪는 3중 고통

- 노동 시장에 상품으로 자신을 파는 모든 과정 자체가 스트레스
- 구직 기간이 장기화될 수록 어려워질 것이 자명함
- 급하니까 여유있게 좋은 회사를 고를 여유가 없음

이력서 갱신 중 날아든 LinkedIn 메시지 한 통

"독일 기업 구인 공고를 알려드립니다"

Dear Sungkuk Park, 한국산업인력공단에서는 오는 11월 7~8일 양일간에 걸쳐 German Career Day를 서울해외취업센터에서 개최합니다 동 행사에는 독일 blue Networks 와 wooga에서 방한하여 국내 구직자 현장 면접을 진행할 예정입니다 독일 취업에 관심있는 구직자분들의 많은 지원부탁드립니다"

스팸인 줄 앎.

LinkedIn 자동 답장 버튼 눌러서 다음과 같이 답장:

"thanks for reaching out! I'd love to hear more about this."

어?

- 근데 생각보다 직무 적합성(job fitness)면에서 괜찮음
- Unity와 C#만 할 줄 알면 됨
- 권장 요구 경력은 5년인데 최소 요구 경력은 3년. 당시 내 경력 3년
- 내가 9월에 미리 TOEFL 점수를 따놔서 서류상으로는 자신 있었음
- 무조건 지원하기로 함

1단계: 영문 이력서 작성

- 한국산업인력공단의 메시지를 받은 것이 10월 24일. 10월 27일과 11월 3일에는 각각 대기업 입사 시험을 앞두고 있었기 때문에 실제 영문 이력서 작성에 투자할 수 있는 시간은 거의 없었음. 첫 이력서는 하루만에 써서 냄
- 이후, 단기간에 영문 이력서 품질을 향상시키기 위해 온라인 유료 서비스를 활용. 문서 양식에 직접 손댈 시간 따위는 없으니까: <https://zety.com/>
- 인사 면접 직전에는 Baron Fendler, *How to Write an Amazing IT Resume: Get the Interview Every Time Kindle Edition*를 발췌독하고 사흘 동안 하루 3-4시간씩 영문 이력서 갱신에만 매달림



2단계: 인사 면접

- 서류 통과함. 첫번째 이력서 스크리닝은 10월 28일에 미리 통과했지만, 더 완벽한 이력서를 작성하기 위해 사흘에 걸쳐 영문 이력서를 다듬었음
- 그리고 실제로 이때 다듬은 영문 이력서가 최종 합격까지 내내 영향을 줌
- 왜냐하면 여기서 내가 한 일을 고생해서 글로 써두면 면접에서 어차피 같은 얘기를 반복할 수 밖에 없다. 한번 글로 써둔 내용이기 때문에 머릿속에 정리되어 있는 내용을 입으로 말하는 것 뿐임
- 인사 면접 직전에는 영어로 1분 자기 소개를 외워서 감. 한 시간 준비하고 한 시간 동안 외웠는데 약 70% 밖에 외우지 못했던 것 같다
- 그리고 이 모든 과정-영문 이력서 작성, 자기 소개, 그리고 인사 면접-내내 내가 염두에 뒀던 것은 단 하나 뿐이었다:

JD와 직무 적합성 (Job Fitness)

모든 것은 JD에서 시작해서 JD로 끝난다

- JD(Job Description)은 국문으로는 "직무 기술서"라고 표기하고 채용 과정에 있어서 채용 주체로서의 팀이나 기업이 "어떤 사람을 원하는가"에 대한 모든 것이 적혀있음
- 다음은 내가 현재 근무 중인 포지션에 대한 JD:
https://www.wooga.com/jobs/?gh_jid=1198297
- 위의 JD와 아래 내 LinkedIn상의 이력서를 비교해보면 해당 이력서가 어떻게 이 JD를 노리고 쓰여졌는지 알 수 있음:
<https://www.linkedin.com/in/sungkukpark/>
- 이력서는 "내가 어떤 사람인지"에 대한 문서이지만, 이력서는 나에게 대한 모든 내용을 기술할 필요가 없다. 가장 강력한 이력서는 특정 JD를 위해 쓰여진 이력서. 요컨대, "나는 이 직무에 맞으니까 나를 뽑아라"라는 류의 이력서가 되는 것

직무 적합성에 근거한 인사 면접 + 매력 어필

- German Career Day에는 인사 면접 전에 인사 담당자가 직접 회사를 소개하는 자리가 있었다
- 아침 일찍 제일 먼저 가서 맨 앞자리에 앉고 인사 담당자와 눈도장 찍음
- 나는 이 시점부터 이미 면접은 시작되었다고 생각하고 있었음
- 다음 날, 1분 자기소개에서 "내가 왜 이 직무에 맞는 사람인지"를 중심으로 정리해서 내 소개를 함. 거기에 더해 후술하겠지만 내가 했던 과거 개인 프로젝트에 대한 얘기가 이어짐. 예컨대, 내가 만든 게임 중에 어떤 게임이 인상이 깊었다. 무슨 생각으로 만든 거냐 등등. 최대한 솔직하게 대답하면서 긍정적인 부분에 초점을 맞추는 게 중요한 것 같다. 어쨌든 이 시점에 인사 면접은 끝났다고 판단. 내가 보여줄 수 있는 걸 다 보여줌

코딩 테스트 (온라인) > 코딩 인터뷰 (온라인) > 현지 인터뷰 (베를린)

- 자세한 내용은 생략
 - 온라인 코딩 테스트 만점 받고 현지 인터뷰를 특히 잘 봤음
- 전체 내용을 요약하면
 - i. 영어가 가장 중요하다 그 중에서도 말하기 능력(Speaking)이 가장 중요하다. 다 못 알아들어도 상관 없음. 핵심 문장만 캐치하면 됨
 - ii. JD에 맞춰 이력서를 작성하는 것이 중요하다
 - iii. 자신이 살아가는 방식과 결합된 커리어는 모든 기업이 알아주는 건 아니지만 그런 사람을 알아보는 인사담당자나 기업은 반드시 있다
 - iv. 채용 과정은 왜 자신이 해당 회사와 팀에 속해야 하는지 증명하는 과정이니 기업의 명성이나 혜택(젯밥)에 '나는 딱히 신경 쓰지 않는다' 태도를 견지하는 것이 좋다. 그럼 떨어져도 자존감은 지킬 수 있다

이직 후

- 서울까지 2시간 걸리는 경기포니아에서 살다가 베를린에서 삼
- 명목임금 두 배 이상 증가
- 영어로만 모든 업무를 처리
- 30개국 이상에서 온 다른 개발자들과 협업
- 업무 내용은 크게 바뀌지 않음

그래서 내가 잘난 사람인가

- 아니다
- 내가 베를린에 온 것은 내가 최고이기 때문에 아니다
- 해당 기업의 해당 팀에서 내가 필요로 하는 경력과 능력을 갖추고 있었고, 이 수준의 경력과 능력을 가진 사람조차 개발자 시장이 과열되어 있는 베를린에서 구할 수 없었기 때문에 가능했던 일. 즉, 적합한 사람이었기 때문
- 모든 순간에 한정된 자원을 최대로, 그리고 효율적으로 투입해서 채용 과정에서 높은 평가를 받을 수밖에 없었음
- 한국에서 3년 동안 내가 누적시킨 잡다한 성취가 종합적으로 빛을 본 경우
 - i. 영문 작성 능력(을 통한 양질의 이력서 작성 및 제출)
 - ii. 게임잼 경험(을 통한 게임 개발에 대한 열정 어필)
 - iii. 출시 경력(을 통해 기업/팀에서 기대하는 역량의 근거로 활용)

마치면서

- 인생 어떻게 될 지 모름. 달걀을 한 바구니(한국)에 담지 말 것
- 기본기가 있으면 포기하지 말 것. 한국 기업들은 사람을 떨어뜨리는 시험들의 연속이기 때문에 해당 경쟁에서 밀려나는 것은 자연스러운 일
- 특히, 비전공자 출신은 남들보다 더 노력해도 실패하는 경험이 더 잦을 수 밖에 없음. 그러나 반대로 기본기를 갖춘 면을 보여준 이후에는 그 사람의 다양한 다른 경험에 주목해주는 조직이 반드시 있음
- 고용은 일률적인 잣대가 아니라 외적인 요인(고용 시장 상황, 조직 상황)에 크게 좌우되므로 일단 발품 팔아서 여기저기 지원해보는 것이 중요
- 업무 역량과 결합된 영어 능력은 다른 지원자들을 압도하는 역량 요소

감사합니다

- 질문이 있는 분들은 개인 이메일로: sungkukshawnpark@gmail.com
- 한국 내에서는 빛을 볼 수 없지만 해외로 나오면 역량을 발휘할 분들이 반드시 있을 거라고 믿고 있음
- 완벽한 실력은 없음. 기회는 완벽을 기하는 인간들을 기다려주지 않음