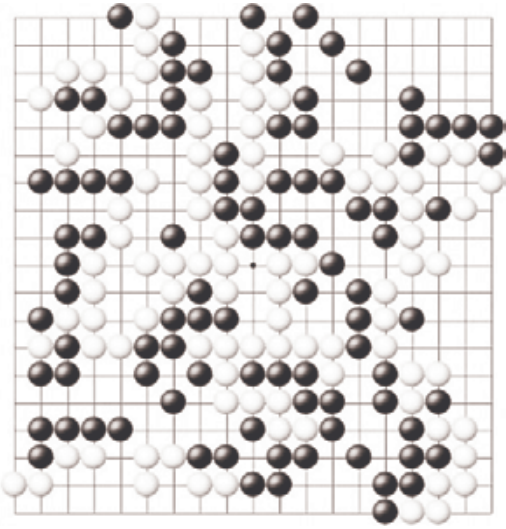


바둑사이트의 9단 '대쉬바둑'

사용자 편의성 · 참신한 기획 등 뛰어난 바둑사이트 ... 디자인 수준 아쉬워

글 / 김한용 디지털조선 컨설턴트



인터넷에는 많은 바둑 서비스가 있고, 디자인이 뛰어나거나 최신의 프로그램 요소가 잘 구성돼있는 경우도 많은데, 특히 최근에는 대형 게임 포털사이트들까지 바둑게임을 5대 게임 안에 편입하고 있을 정도로 많은 업체들이 바둑 게임에 주력하고 있다.

대쉬바둑의 경우 다른 사이트에 비해 기능적으로 첨단 기능을 사용했거나 디자인이 뛰어난 것은 아니지만, 프로그램의 기획이나, 아이디어를 보면 하나하나가 유저에게 편리한 기능들을 제공해 회사의 관리자나 개발자들이 스스로 이 사이트에서 바둑을 매우 즐기고 있음을 알 수 있다. 단순히 겉모양만 보지 말고 사이트를 차분히 둘러보면 그 오밀조밀한 기능에 매우 놀랄 것이다.

인터넷에 적합한 서비스

인터넷에는 다양한 웹사이트와 이에 따른 수많은 서비스들이 이뤄지고 있는데, 그 중 많은 수는 수익모델이 없다든가, 아이템이 진부하다는 등의 이유로 사이트의 존재 자체가 흔들리는 경우도 많다.

웹사이트의 정보 전달 방법은 단방향성과 양방향성의 경우

가 있는데, 일반적으로 날씨나 운세 사이트와 같이 간단한 정보를 입력해 결과가 나오는 경우는 비록 유저의 입력이 있지만 사용자의 입력이 단순히 정보를 골라내기 위한 작업이므로 단방향 서비스에 속한다.

또 게임과 같은 아이템이라든가 사용자가 다른 사용자를 필요로 하는 것이 아닌, 서버(컴퓨터)와 해도 큰 지장 없는 게임들은 인터넷의 쌍방향성의 가치를 누리는 것이라고 보기가 어렵다.

기본적으로 인터넷 단방향 정보서비스는 실시간성 정보를 갖거나 혹은 엄청난 데이터베이스를 갖고 있어야 경쟁력을 가질 수 있다. PC에 저장해 어느 때고 즐길 수 있는 서비스는 인터넷 서비스로서의 가치가 없는 것이다.

고스톱 류의 도박 게임은 어차피 상대가 누가 뒀든 결국 운에 따르는 것이니 인터넷에서의 매력이 크게 작용하지 않는다. 그래서 모르는 상대와 하는 게임보다 '맞고' 라는 서비스로 사용자들이 몰리는 기현상이 나타나기도 하는데 이러한 것은 대체로 포인트를 벌기 위한 것인 경우가 많다. 그러나 단순한 포인트라는 당근을 위해 모이는 사용자는 포인트의 값어치가 떨어지면 없어지기 마련이다. 포인트의 값어치는 서비스 제공자가 아이템을 구매할 수 있게 하거나, 이런저런 방법으로 현금할 수 있게 되는데, 서비스 제공자가 포인트에 제공하는 이러한 비용은 결국 이용자가 보는 광고 수익으로 충당되는 것이다. 골드뱅크 등의 예에서 볼 수 있듯이 이러한 광고와 포인트 제공의 고리는 언제 끊어질지 모르는 연약한 것이고, 또한 그렇게 얻어진 회원들은 사이트에 대한 로열티 또한 매우 낮아 언제고 다른 사이트로 떠날 수 있게 된다. 내 회원이지만 내 회원이 아닌 연기와 같은 존재인 것이다.

그런 면에서 바둑 게임은 인터넷에 걸맞는 서비스 중 하나이다. 게임 시간이 상대적으로 길기 때문에 게임 상대와의 유대관계가 맺어지기 쉬워서 커뮤니티가 형성되고, 결국 로열티가 높아져 다른 사이트로 옮겨가기 어렵게 되는 경우가 많다.

실제로 네트워크 바둑 게임은 1990년 즈음 PC-SERVE, 케

텔 시절 때부터 있어왔으며, 1990년도 초반에 이미 PC통신 프로그램인 '수퍼세션'이나 '이야기'가 GUI방식의 바둑게임을 내장하게 됐다. 전화선을 이용하므로 자주 끊기는 것은 물론 프로그램 이상으로 중간에 멈추기도 하는 형편없는 바둑이었지만, 그럼에도 불구하고 네트워크를 통한 게임이 주는 센세이션과, 이를 받아들이고자 했던 바둑 애호가들의 열망으로 인해 바둑 게임의 맥은 끊이지 않고 이어져왔다.

요컨대 바둑은 예로부터 네트워크에 적합한 아이টে็ม인 것이다. 그때의 조악한 게임환경에서부터 바둑 게임의 가능성이 열리기 시작해, 이제는 그때의 기능보다 수백 배는 뛰어난 기능을 가진 바둑 게임을, 그것도 입맛에 맞는 것으로 골라 할 수 있게 됐다.

멀티 관전 기능

이제 게임을 시작해 보자.

웹사이트에서 프로그램을 설치한 후 대기실에 잠시 머무르면 어느새 여기저기서 대국을 하겠다는 초청이 들어오는데 초청 화면부터 타 사이트와는 다르다. 타 사이트는 방에 들어가 게임을 어떤 방식으로 하겠다는 얘기를 해야 하지만, 대쉬바둑에서는 본인이 원하는 대국 방식을 선택해 보내기만 하면 된다.

아직 게임에 들어가기 어려움이 있거나 다른 사람의 경기를 보고 싶다면 관전이 가능하다. 게임중인 어떤 방이고 들어가 관전을 하는 동시에 여러 가지 기능을 통해 관전에 도움을 받을 수 있다. 우선 현재 어느 편이 우세한지 언제고 형세를 분석할 수 있으며, 처음부터 다시 두도록 하는 '복기' 기능이 있고, 중간 어느 때고 실제 경기와 상관없이 관전자의 마음대로 다시 놓아 진행해볼 수 있을 뿐 아니라, 관전자들 다수를 상대로 복기를 해가며 내용을 설명해 줄 수도 있다.

'멀티 관전' 기능은 동시에 4경기를 작은 화면으로 한꺼번에



▲ 대국 협상

보면서 이리저리 넘어다닐 수 있도록 하는 기능인데, 여러 경기를 동시에 볼 수 있어 잠시의 기다림도 없이 정신 없이 경기를 지켜 볼 수 있게 했고, 심지어 프로기사 1인이 여러 명과 동시에 대국을 할 수도 있도록 했다고 하니, 이 얼마나 독특하면서도 놀라운 기능인가.

대국 인터페이스

대국 화면은 몇 개 업체를 제외하고는 모든 업체가 대체로 훌륭한 서비스를 하고 있다. 그럼에도 불구하고 대쉬바둑은 거기에 머무르는 것이 아니라 각종 독특한 기능들을 추가해 다른 바둑 사이트와 차별화를 꾀하고 있다. 우선 대쉬바둑에서는 대



▲ 대쉬바둑 클라이언트 프로그램 화면



▲ 형세분석화면



▲ 프로기사가 여러 사람과 동시에 대국하는 화면

국 화면을 별도로 해 관전과 대국, 대화 실을 동시에 할 수 있도록 했다. 또한 이어두기 기능을 제공해 바둑을 불가피하게 중단해야 하는 경우도 핑계를 댈 수 없도록 했기 때문에, 타 사이트들은 중간에 대국을 중단하는 확률이 5% 이상인 것에 비해 0.5%도 안되는 중단율을 보이고 있다고 한다. 이어두기 시스템은 기본적으로 자신들의 바둑을 이어서 하도록 하는 기능이지만, 대쉬바둑은 프로기사들의 바둑을 중간부터 이어서 들 수 있는 기능으로도 활용할 수 있도록 하는 데까지 확장했다.

사이버 삼국지

'사이버삼국지'는 한국 프로바둑의 젖줄인 3대 도장(허장회·권갑룡·김원 바둑도장)에서 각각 9명의 연구생이 출전, 반상대결을 통해 3국(허국·권국·김국)의 영토 쟁탈전을 벌이는 게임이다. 각 도장의 연구생들은 위·촉·오나라 영웅호걸들의 이름을 ID로 사용하며, 일반 회원들은 3국 중 하나를 선택해 자신의 포인트를 배팅하고, 추후 다른 도장과 싸워 자신

이 속한 도장이 지면 포인트를 잃고, 이기면 몇 배나 되는 포인트를 가져갈 수 있도록 돼 있다. 매우 참신한 아이디어이지만 도장에 소속한다는 것이 다소 아쉬움이다. 재미있는 것은 각 도장 출신의 기사들의 응원 동영상을 볼 수 있도록 했는데, 여기에 바둑 얼짱인 한해원 2단이 응원을 하는 김원 바둑도장이 월등히 많은 회원을 유치했다는 것이 특징. 얼짱 신드롬은 바둑계에도 적용되는 모양이다.

서버 시스템

최근 인터넷 인구가 늘어날 뿐 아니라, 사용자들이 인터넷에 접속하는 절대시간과 대역폭이 지속적으로 증가하면서 인터넷의 서비스 운영자들은 예전과는 비교도 할 수 없을 만큼 대용량의 시스템을 구성하고, 이를 안정적으로 서비스하는 데에 주안점을 두게 됐다. 예전에는 새벽 1~2시간은 정비시간으로 생각하고 시스템을 다운시키는 것이 일반적이었으나, 최근에는 단 5분의 시스템 다운도 인정하지 못하는 것이 일반적인 분위기이다. 동일한 리던던트(Redundant) 시스템을 구현함에 있어서도 기업 트랜잭션이 중요하게 여겨지던 시절에 유행한 장애를 극복한다는 뜻의 폴트 톨러런스(Fault Tolerance)라는 용어 대신에 최근에는 언제나 응답한다는 뜻의 고가용성(High Availability)이 유행하는 것이 시대의 조류를 보여주는 것이다. 문제는 서비스 제공자나 기업의 장애 극복이 아니라, 사용자가 원하는 때에 동작할 수 있어야 한다는 것이다.

이러한 기본적인 철학의 변경으로 인해 시스템의 구성 또한 바뀌게 됐다. 과거에는 안정성이 높은 메인 프레임을 위주로 구성해 메인 서버가 다운되는 시간을 극적으로 감소시키는데 주안점을 뒀으나, 이제는 시스템이 다운되는 것을 기본 전제로 하고 조립서버나 인텔 등의 저가형 서버를 이용해 몇 개의 시스템이 다운 됐을 때에 사용자가 해당 시스템으로 접근하지 않



▲ 대국 인터페이스



▲ 사이버 삼국지



▲ 바둑 열쌍 한해원 2단

도록 하는 것을 바람직한 형태로 삼는 경우가 많다. 대형 서버 시스템들은 이미 시스템 내 아키텍처를 격리 구성해 특정 CPU나 메모리 보드의 이상이 발생했을 시 해당 시스템을 중단하고 복구시키는 시스템을 갖추고 있는데, 최근의 시스템 구성은 폭발

적인 시스템 확장의 필요성에 의해 이러한 대형 서버 시스템 내의 시스템을 밖으로 꺼낸 것이라 할 수 있겠다. 대형 포털의 경우 동일한 웹서버 시스템들의 개수가 수천 개에 달하는데, 이러한 시스템 구성에서는 각 서버의 단가를 낮춰야 하므로, 인텔 서버와 리눅스 등의 힘이 절대적으로 필요하게 된다.

인텔서버와 리눅스의 강세, 또한 L4스위치의 가격이 저렴해지면서 대형 포털 외에도 많은 중소 서비스 제공자들 또한 이러한 방식의 시스템 구성이 가능하게 됐고, 이제는 대부분의 서비스 제공자가 서버를 병렬화하기를 원하게 됐다. 여러 개의 서버가 필요하지는 않으나, 적어도 1개 이상의 서버가 있어야만 만에 하나 시스템을 정비할 수 있는 시간적인 여유가 생기고, 고가용성 또한 구현할 수 있게 되는 것이다. 분산형 시스템에서는 저장소를 공유해야 하는 공유 이슈가 발생하게 되는데, 이는 DAS, SAN, NAS를 이용하는 각각의 방법이 있으나, 이에 대해서는 다음 호에서 다루도록 하겠다.

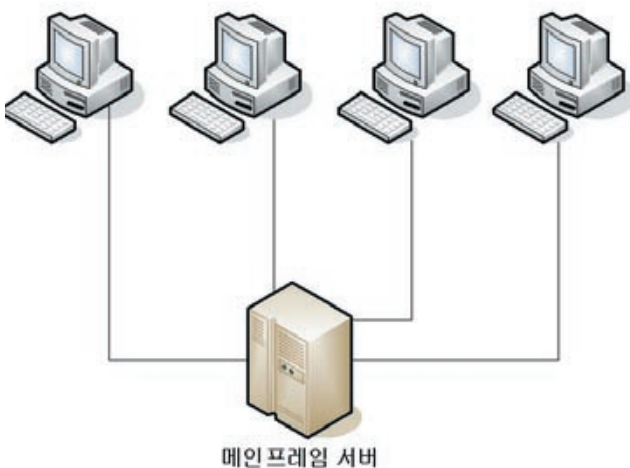
대쉬바둑의 경우는 아직도 중앙집중적인 서비스를 구성하고 있다. 서버에 RAID5를 내장해 디스크의 불량에 대비했다고는 하지만 그런 경우에도 복구시간이 필요한 것이고, 그를 포함해

수많은 가능성에 의해 시스템이 다운될 수 있는 여지가 있는 것이다. 주기적으로 백업을 한다고는 하지만, 백업을 잘하는 시스템 관리자도 그 복구 경험은 많지 않은 것이 일반적이어서 예상보다 훨씬 많은 시간이 소요되기 마련이다. 다만 대쉬바둑은 사용자의 입력을 받아들이는 각 데몬에 버퍼를 두도록 해 해당 데몬이 다운되거나 사용량이 몰리는 등 문제가 발생하는 경우에도 버퍼를 순차적으로 다시 읽어옴으로써 장애를 복구할 수 있는 구성을 했다.

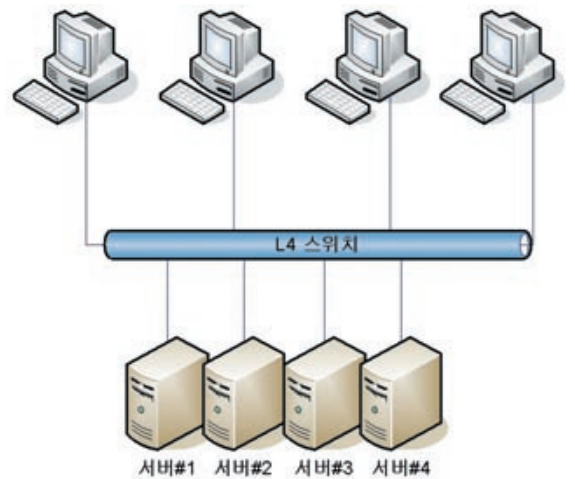
사용자 편의성

웹에서의 사용자 편의성은 웹유용성(WEB Usability)이라는 별도의 장르로 연구되고 있으며, 유용성 테스트만을 전문적으로 하고 이에 따른 컨설팅을 하는 회사들이 호황을 누리고 있다. 이들은 안에서는 밖이 보이지 않는 취조실로 쓰임직한 테스트실 내에 조사인원을 한사람씩 앉히고, 서로 다른 3곳 이상의 각도에서 카메라 촬영과, PC내 모든 동작의 레코딩 등의 로우(raw) 데이터를 수집하고 각 분야 전문가들의 의견을 종합해 결과를 도출한다. 이름만 들어도 알만한 업체들의 경우 1회 테스트에 받는 금액은 적게는 몇 천만원에서 많게는 억대에 이른다. 개발자 본인이 생각하기에 편리하고 기발한 기능들도 전혀 정보가 없는 타인이 보기에는 의외로 한없이 어렵다고 판단되는 경우도 많다. 이렇듯 사용자 편의성이 중요함은 아무리 강조해도 부족함이 없는데, 많은 업체들은 별다른 고민 없이 바로 개발해 서비스에 들어가는 경우가 많다.

유용성(Usability)란 UI(User Interface)만을 뜻하는 것이 아니라, IA(Information Architecture) 등 또한 중요한 요소라고 생각할 수 있다. IA에서는 각 아이템의 구조뿐 아니라 라벨의 내용을 어떤 식으로 붙일 지에 대한 것 또한 중요한 이슈



▲ 중앙 집중형 시스템 구성



▲ 분산형 시스템 구성



▲ 리스트박스를 통한 국번의 선택

로 자리잡고 있는데, 대쉬바둑의 경우는 이러한 라벨에 대한 고려가 잘 안된 편이다. 가입 화면을 보자.

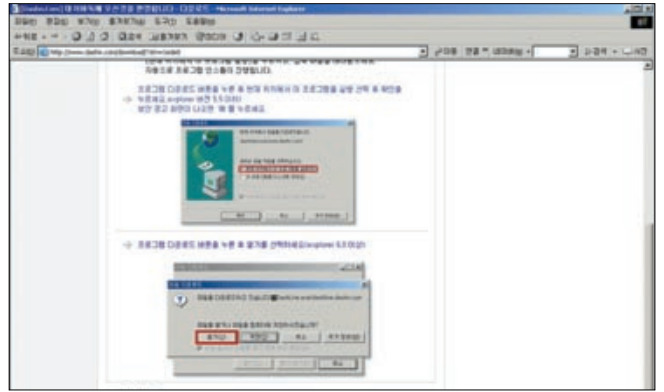
아무 사용자나 붙들고 시켜보면 알겠지만, '대국명'이라는 표현은 일반 사용자 입장에선 선뜻 어떤 의미인지 알기가 어렵다. '추천대국명'이라는 문구에 가면 더욱 그렇다. '대국명'이 아이디를 뜻한다는 어떠한 설명이라도 있어야 할 것이다.

요즘 많은 사이트들이 전화번호 국번, 생일, e메일 등을 리스트박스로 선택하게 돼 있는데, 그 또한 사용자들이 번거롭게 생각하는 요소 중 하나이다. 가장 많은 사람들이 사용하는 02의 경우를 예를 들면, 텍스트박스에 입력할 때는 키 2개를 누르면 되지만, 리스트 박스의 경우 입력하던 키보드에서 손을 떼고, 마우스를 잡고, 포인터를 주의 깊게 움직인 후, 클릭을 하고, 펼쳐진 화면에서 자신이 속한 지역번호를 찾고, 그것이 없으면 스크롤을 하고, 자칫 잘못 클릭이라도 하면 처음부터 반복해야 하는 등 불편하기 그지없는 인터페이스이다. 또한 우편번호 찾기의 경우도, 대부분 사용자들은 이미 우편번호를 외우고 있어서 굳이 <우편번호 찾기> 버튼은 없어도 그만인데, 굳이 찾기 버튼을 통하도록 만드는 것이야말로 되려 불편을 가중시키는 것이다.

게임에 들어가서도 <복기>는 본인이 나서서 다른 사람들에게 복기를 해주는 기능이지만, 그러한 사실을 알 수가 없고, <대쉬112>라는 라벨 또한 현재 화면을 캡처해 운영자에게 신고하는 기능이지만, 언뜻 이해하기 어렵게 돼 있는 등 개선의 여지가 있다.

클라이언트 프로그램

최근 대부분 게임 사이트들은 게임의 실행 버튼을 누르면 ActiveX를 통해 자동으로 게임 클라이언트 프로그램을 다운로드 받도록 하고 있다. 그런데 대쉬바둑은 아직 그러한 기능이 구현돼 있지 않다. 또한 유사한 다운로드 버튼을 6가지나 나열해 사용자를 어리둥절하게 만들고 있다. 다운로드가 별도의 설치 파일을 필요로 한다는 점과 유사한 디자인의 다운로드 버튼이 여러 개 나열돼 있는 것은 좋지 못한 인터페이스이다. 또한 간혹 대국이 잘 보이지 않아 새로 고침을 해야 하는 경우도 있고, 디자인 또한 그다지 좋지 않지만, 그럼에도 불구하고 편리하고 안정적인 클라이언트 프로그램은 그 어떤 사이트의 그것보다



▲ 대국실 SW 다운로드 화면

만족도가 높다.

커뮤니티의 중요성

대쉬바둑은 전반적으로 매우 잘 만들어진 바둑 서비스이다. 바둑 게임 클라이언트 형태가 복잡하지만 안정적이며 바둑을 두는 기본적인 기능에 부족함이 없다. 다만 부분적으로 디자인이 수준이 떨어지고, 아이콘의 이미지와 기능이 연관이 없는 등 디테일 한 부분에 신경 써야 하겠다.

메신저라 부르기에는 다소 부족함이 있어 보이는 쪽지 기능을 내장하고 있는데, 이는 단순한 기능이지만, 커뮤니티를 형성하는데 없어서는 안될 기능이다. 뿐만 아니라 다양한 커뮤니티 기능 등 게임 포털사이트의 기능들을 벤치마킹하면서 놓치기 쉬운 공통 기능 부분을 놓치지 않고 활용해 좋은 효과를 거두고 있다. '멀티 관전' 기능이나 '맞수만 보기' 기능 등 진정 바둑을 두는 사용자의 필요에 의해서 추가 됐을만한 기능들이 가득해 역사가 짧은 게임 포털사이트들과는 기능 구성에서 확연한 차이를 보인다. 또한 게임중의 하나로서 바둑을 선택하는 것이 아니라, 진정으로 바둑을 좋아하는 사람들이 모이는 곳이어서 서로의 공통된 화제로 채팅이나 쪽지가 잘 이뤄지고 매너를 중요하게 취급하고 있다. 일방적인 데이터를 제공하는 다른 사이트와 달리 게임과 커뮤니티를 연계해서 사용자들의 충성도를 높이는 결과를 얻은 성공적인 사례라 하겠다.

바둑이라는 딱딱한 아이템에 만화 삼국지라는 친근한 아바타를 도입해 감성적으로 부드럽게 상대에 대한 이미지를 형성할 수 있게 했고, 전반적인 영성함이 오히려 상업적인 분위기를 상쇄시켜 커뮤니티 형성에는 오히려 긍정적인 작용을 했다고 볼 수 있을지도 모른다. 그러나 현재의 가족적인 분위기에서 안주할 것이 아니라, 그러한 분위기는 유지하되 경쟁 사이트들처럼 정형화를 하고 사업의 범위를 중·일로 확장하는 전략 또한 반드시 필요한 일이다. 🇰🇷