

게임산업 종합정보시스템 'Gitiss'

게임 관련 지식정보 서비스의 섯별

디지털콘텐츠산업은 21세기 국가경쟁력을 좌우하는 10대 차세대 성장 동력의 하나이며, 게임산업은 이와 같은 디지털콘텐츠 산업에 있어 가장 경쟁력 있는 분야로 인식되고 있다. 문화관광부가 발간한 '2004 대한민국 게임백서'의 통계자료에 따르면, 2003년 국내 게임시장은 소비자 매출을 기준으로 3조9,000억원 규모로 전년대비 15.8%의 성장을 보였으며, 2006년에는 5조7,000억원 규모의 시장을 형성할 것으로 전망되고 있다. 특히 온라인게임 시장은 2004년 1조원 시장을 돌파할 것으로 예상된다. 또 국내 게임시장은 해외시장에서 5.3%를 차지하고 있으며, 온라인게임은 세계시장의 31.4%를 점유, 1위를 기록하고 있어 게임산업이 한국 문화산업을 대표하는 비즈니스로서의 가능성은 더욱 커지고 있다. 게임산업은 게임 플랫폼과 관련 환경에 적합한 새로운 게임의 개발 여부가 게임산업의 성패를 가늠하며, 이와 같이 빠르게 변화하는 게임시장에서 독점적 우위를 고수하기 위해서는 게임산업의 환경 전반에 걸친 다양한 정보의 수집·제공이 절실하게 필요하다. 이에 11월의 DB 서비스 평가는 게임산업 전반에 걸친 다양한 정보를 데이터베이스로 구축해 서비스하고 있는 한국게임산업개발원의 '게임종합정보시스템(www.gitiss.org)'을 평가해 보고자 한다.

글 / 신성수 한국데이터베이스진흥센터 연구원



▲ 게임산업 종합정보 시스템 'Gitiss'

문화관광부 산하기관인 한국게임산업개발원(http://www.gameinfinity.or.kr)에서 제공하는 '게임산업 종합정보 시스템'은 '게임산업 지식정보의 체계적인 축적과 공유, 활용을 통한 세계 3대 게임강국의 실현'을 목표로 관련 지식정보의 유기적인 교류를

통해 게임산업 기반기술을 향상시키고 한국게임산업의 국가경쟁력을 강화하기 위해 구축·운영되고 있다.

2004년 1월 시범서비스를 거쳐 지난 3월부터 본격 서비스를 시작하면서 국내외 게임산업 관련 마케팅, 제작 기술, 정책 관련 정보는 물론 창업 및 계약·재무·법률 정보, 각종 통계와 관련 세미나와 교육 동영상 등 게임산업과 관련된 다양한 분야의 정보를 폭넓게 제공하고 있다.

게임산업 전반에 걸친 정보 제공

게임산업 종합정보 시스템은 크게 [지식콘텐츠], [정보서비스], [뉴스], [커뮤니티], [고객센터], [마이페이지] 등의 카테고리로 구성돼 있다.

메인정보인 [지식콘텐츠]는 국내는 물론 중국, 일본 및 미국 유럽 등의 게임 산업 관련 마케팅 정보와 게임기획 및 제작기술관련 정보, 정책 정보, 창업 및 계약·재무·법률 등 경영정보, 각종 통계와 관련 세미나와 교육 동영상 등을 제공한다. [정보서비스]는 정책자금에 대한 안내, 관련 행사, 제품, 업체 정보와 음향효과정보, 모션 캡처DB, 관련 멀티미디어 자료를 제공하고 있다. 한편, 부가서비스

인 [마이페이지]는 개인이 관심분야의 정보를 저장, 변경할 수 있는 지식스크랩 기능을 제공하고 있으며, 개인이 등록된 커뮤니티에 대한 정보와 일정정보를 볼 수 있도록 하고 있다.

데이터 완전성	★ ★ ★ ☆ ☆
최신성	★ ★ ★ ★ ☆
정확성	★ ★ ★ ★ ☆
서비스 편의성	★ ★ ★ ☆ ☆
안전성	★ ★ ★ ☆ ☆
종합	★ ★ ★ ★ ☆

▲ 게임산업종합정보시스템 평가 결과

DB 이용자 인터페이스 편의성 낮아

게임산업 종합정보 시스템의 유용성을 이용자 관점에서 보다 체계적으로 살펴보기 위해 품질평가를 실시했다. 평가는 한국데이터베이스진흥센터에서 개발한 DB 품질평가 모델을 기본 골격으로 DB의 특성에 맞게 조정해 적용했다.

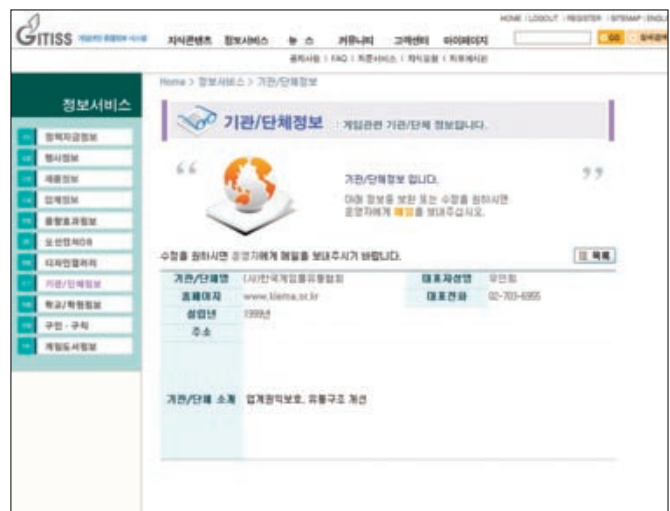
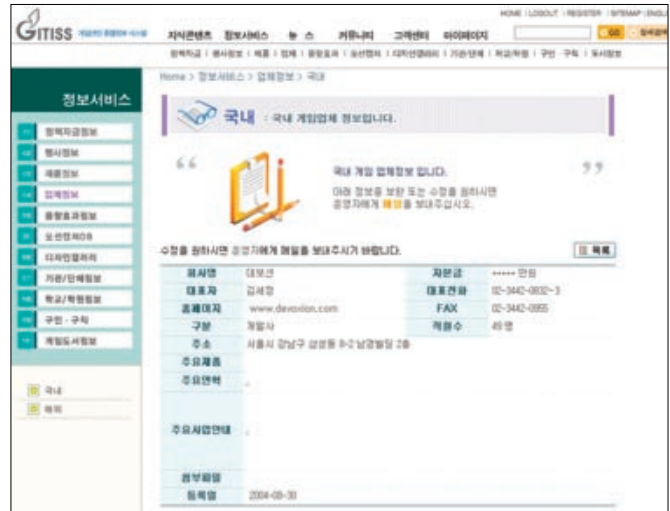
평가 결과 종합점수는 5점 만점에 3.5이며 부분별 점수는 다음과 같다.

먼저 데이터의 범위와 규모가 서비스 목적에 얼마나 적합한지, 제공 데이터 값 중 누락된 것은 없는지 등을 평가한 데이터의 완전성은 3.4점, 데이터의 지속적인 유지관리와 현행화 여부를 평가한 최신성 항목은 3.8점, 제공 데이터 값의 신뢰성과 중복 데이터 제공 여부, 데이터 제공 방식과 표현의 일관성 여부를 평가한 정확성은 3.8점으로 나타났다.

반면 검색기능 및 결과 제공방식, 메뉴구조의 적정성과 디자인의 시각적 요소, 이용안내, FAQ 등과 같은 사용 지원 기능의 충실성 등과 같은 시스템의 편의성은 3.3점, 사이트의 응답속도와 에러 발생 빈도 등을 평가한 안전성은 3.4점으로 나타나 사용자 인터페이스 측면의 보완이 필요한 것으로 분석됐다.

콘텐츠의 가공정도와 전문성 부족

평가결과를 종합해 볼 때, 게임산업 종합정보 시스템은 게임산업 전반에 걸친 다양한 최신의 정보를 수집·가공해 체계적으로 서비스하고 있다는 점에서 이용자의 활용성이 매우 높은 것으로 평가됐으나, 콘텐츠의 가공정도나 전문성 측면에서의 보완이 필요한 것으로 나타났다.



▲ 정보서비스의 경우 데이터들의 지속적인 업데이트와 보완이 요구된다.

예를 들어 [지식콘텐츠] 메뉴에서 제공되는 정책지식 정보의 대부분이 '게임산업 백서' 나 '게임산업저널' 과 같은 정기간행물로 채워져 있으며, 부가가치가 높은 정책연구 관련 정보의 제공 건수는 20여건에 불과해 양적 부족함이 아쉬움으로 남는다. 또 마케팅지식 정보 경우 국내 자료는 시장분석 보고서 등 고부가가치성 정보로 충실하게 채워져 있는 반면, 해외 자료의 경우 뉴스성 기사 등과 같이 메뉴와 다소 상이한 내용으로 구성돼 있으며 타 메뉴와의 내용 중복이 나타나기도 한다.

제작지식 정보의 경우 학회 발표 논문과 학위 논문 등이 주를 이루고 있으나 이와 같은 학술자료뿐만 아니라 실제 게임기획이나 시나리오 및 게임제작에 실질적인 도움을 줄 수 있도록 보다 실전적



▲ 게임산업 종합정보시스템의 커뮤니티 서비스와 지식 스크랩 서비스.

이며 실무적인 정보의 수집과 제공이 필요할 것으로 분석된다.

또한 [정보서비스] 메뉴에서 제공되는 제품 및 업체정보의 경우 데이터 값이 비어 있는 항목 누락이 많아 필수 항목에 대한 재정의가 필요할 것으로 사료되며, 기관/단체나 학교/학원 정보의 경우, 기관 소개 항목(필드)에서 작성 내용의 일관성이나 내용의 충실성에 있어 기관별 차이가 매우 커 이에 대한 점검과 보완이 시급한 것으로 나타났다.

한편 게임산업 종합정보 시스템의 서비스 부문과 관련해 평가자로부터 가장 많이 지적된 것은, 사이트의 전체적인 디자인 표현이 게임산업 전문 정보 제공 서비스 사이트임을 한눈에 인지하기가 어렵다는 점이었다. 예컨대 게임산업 전문 정보 제공 사이트라면 누구나 한눈에 인지 할 수 있는 게임관련 이미지나 문구 등이 표현되는 것은 어떨까. 이런 점에서 사이트가 가져야 할 표현성이 미흡하다고 볼 수 있으며, 이용자로 해금 사이트의 정체성에 혼란을 줄 수도 있다고 평가자들은 지적했다. 또한 정보나 게시판의 표현상에도 정보 업데이트 위주의 표현으로 사용자가 쉽게 정보를 얻기 위한 이용자 지향적인 표현이 미흡하다고 볼 수 있어 점검 및 보완이 필요할 것으로 사료된다.

그밖에 음향효과정보와 모션캡처DB, 디자인갤러리와 같은 이용도가 높은 멀티미디어 정보의 경우에는 제공 데이터의 양에 비해 로딩속도가 느리고, 서비스되지 않는 정보가 종종 눈에 띄어 이용자의 신뢰도를 저하시킬 우려가 있다.

그러나 지식스크랩 기능으로 사용자가 검색지식을 저장할 수 있어 같은 정보를 찾기 위해 재검색하는 불편함을 줄였으며, 또 이용가치가 높은 지식에 대한 추천서비스는 매우 우수한 것으로 평가됐다.

게임산업 종합정보 시스템은 국내 게임산업과 관련된 방대한 양의 자료를 체계적으로 정리해 서비스하려는 노력이 매우 돋보이는 서비스이다. 그러나 서비스를 시작한지 불과 반년 정도 밖에 지나지 않은 만큼 아직 제공 정보의 전문성이나 완전성, 그리고 서비스의 편의성 등에서 몇 가지 보완할 점이 눈에 띄는데, 이와 같은 작은 오류가 사용자 이탈로까지 이어지지 않도록 신속한 보완을 요청하고 싶다. 또한 지속적인 정보의 업데이트와 서비스 관리로 명실상부한 국내 게임산업 지식정보의 메카로 자리 잡을 것이라 기대해 본다. 