

의미소 개체화 기반 게임형토론시스템, Forumnet

이정창^o 신영숙

조선대학교 산업대학원 정보통신공학과
gungang1^o@naver.com, ysshin@chosun.ac.kr

Forumnet, Game-type Forum system based on Semantic Individualization

Changuk Lee Jung^o, Youngsuk Shin

Dept. of Information and Communication Engineering, Graduate School of Industry, Chosun University

요약

사이버커뮤니티의 발전상은 카페, 싸이, 블로그, 휴대폰 등의 형태로 개체화와 나열형 정보에 주력되어, 정보홍수로 인한 역설적 정보빈곤의 부작용 또한 커지고 있다. 이에 본 논문에서는 나열형 정보의 단점을 극복할 수 있는 공유형 정보의 구현방안으로서, '의미소개체화 기반 게임형토론시스템'을 제안한다. 기존에 나열형 정보의 대안이자 웹2.0의 모델로 주목받아온 위키(wiki)방식의 원론적 공유에서 나아가, 구성개체 간 상호평가가 수칙으로 교환되고 그에 따른 가중치가 활용되는 방안이다. 이는 시맨틱웹과 웹2.0의 통합적 논의이며, 인터넷의 자연스런 발전방향이다. 이 시스템이 구현된 인터넷(Internet)을 포럼넷(Forumnet)이라 부를 수 있다. 포럼넷은 현실적, 기술적으로 개인기반평가에서 개체기반평가로 구현되어갈 것이다.

1. 서론

정보의 나열적 제시는 '정보홍수'라 불리는 한계를 지닌다. [1] 그렇다면 제한된 가시 페이지 내에서 수정되며 변화가 기록되는 식의 정보, 예를들어 '위키'처럼 [2] 텍스트를 다수가 공유, 수정하며 보여주는 게 현실적으로 유용한가.

그러나 일반적 논의의 대부분은 어느정도 대립구도이다. 이 경우 위키처럼 원론적인 공유와 참여로는 해결이 어렵다. 대립하는 의견 간의 공간점유 공방 만이 끝났기 때문이다. 실제로 대표적 한글 위키 '노스모크' 예션(<http://no-smok.net>) 사안에 따라 다큐먼트·토론 모드로 구분, 첨예한 대립구도에서는 토론 모드로 이러한 전형적 게시판의 나열형정보제시를 사용한다. 그렇다면 그런 기계적 타협에서 나아가 위키 본래의 공유원칙을 구현할 방법은 없는가.

2. 개체화와 다층적 기록·평가

구성 개체들의 정신이 공유되는 현실적 방법이 있다. 개체 상호간 평가가 수칙(추천, 포인트)으로 교환되고 [3], 그에 따라 개체에 가중치가 주어지고, 다시 처음으로 순환하는 것이다.

예를 들자면, '서프라이즈' (<http://seoprise.com>, 이하 서프)의 점수추천제에서 나아가 어떤 글을 읽고 평가한 개체들은 그 주장에 일정 지분을 가진다. 그 주장을 중심으로 그룹화되며, 그 그룹 또한 일종의 개체이다.

수평적 나열 정보에서 취합되는 최선의 방안으로, 이상의 개체

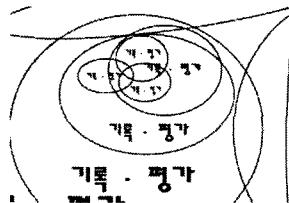


그림1 개체화 다층 기록·평가

간 다층평가를 제안한다. 텍스트 자체의 공유는 문자적 공유지만, 개체 간 평가의 공유는 본래적 공유다.

2.1. 개체(구성원)의 범주

-누가 누구를 평가하냐

누가 누구를 평가하느냐는 질문에 앞서 구성원 곧 개체를 어떻게 정의하느냐가 먼저다. 일단 개인은 개체다. 개인들이 모인 모임 역시 개체다. 더 나아가 의미소까지 개체다. 예를들어 노스모크위키에서도 확실히 볼 수 있듯, 단어에서 나아가 의미의 최소 단위, 의미소까지 개체다.

개체의 범주, 주체의 범주 설정은 우리 일상에선 많이 혼동되어 있다. 개별 신체(의·노) 독자성에 대한 환상이, 복잡한 역사적 배경으로 매우 뿌리깊기 때문일 것이다. 한편으로 당장의 생존에 매달려야만 할 상황이라면 일부러라도 가져야할 환상이다.

전통적 모임(계, 동호회, 학회, 정당, 기업, 가정 등) 뿐만 아니라 텍스트, 단어, 의미소 하나까지 모임이고, 개체다. 금세기 들어 IT를 통해 취미별, 관심사별, 주제별 모임으로 극한적 개체들이 구현되어가는 것이 그점을 잘 시사해준다.

여기서, '개체간 평가'란 말을, 개체는 상호간 평가를 주고 받을 권리와 의무가 있다고도 풀어볼 수 있다. 개체는 서로의 정보를 열람하고 평가할 권한이 있다.

내가 올린 텍스트가 나를 평가할 수 있다. 누군가 텍스트를 올리는 순간, 그 텍스트는 생명이다. 작성한 누군가와 또다른 개체다. 전통적 모임에서도 유사성이 보인다. 개인 자체는 별 재능이 없더라도, 그가 속한 단체를 보고 평가를 달리하는 경우가 있다.

2.2. 의미소개체화 기반 기록·평가 시스템

2.2.1. - 개체화

의미소 하나까지 개체화한다. 현재 일반적으로 ID가 한 개인에 게만 부여되는 것과 달리, 모든 개체가 ID를 지닌다. 누가 창조한 텍스트는 곧바로 ID를 가진다. 일단 현실을 감안, 누군가 인터넷에 게시한 글을 "의미소"라 친다면, 쉬운 예로, 그 글의 제목을 이름으로 하는 ID를 생각할 수 있다.

2.2.2. - 평가

평가에서 교환되는 수치는 '누리'(n), 등급(가중치)은 m(master)와 s(student, seed)라 한다. 누리 지출과는 별개로, 수입에 따라 달성한 등급은 유지된다. 돈없어도 평판 좋고 인망 높을 수 있는 주변 사례에서 보듯이 말이다. 여기서, '등급'과 '수치'는 다른 개체다. 넓게보면 둘다 교환되는 '수치'인데, '수치'의 여러 측면을 구분한 것이다. '수치'는 하나의 개체가 아니라 여러 개체일 수 있다.

2.2.3. - 평가 수치의 움직임

ID가 글을 읽거나 쓰면 기본수치가 창조되어 움직인다. '읽을 때 1n 창조 지출, 쓸 때 1n 창조 수입' 이런 식으로 창조된 자원으로 순환이 시작된다. 등급 차이를 둔다면 m은 읽을 때 10n, 쓸 때 10n, s9은 1n, 1n 이런 식이다. 한편 글을 쓰고, 읽은 기준에 대한 의문은 다음에서 해결된다.

그 기본수치 정도를 개체가 결정할 수 있다. 여기서 또한 등급별 차이를 두는데, m은 완전결정권한, s는 부분결정권한이다. s는 +0.1n가 의사와 관계없이 움직인다. m은 -10n 까지 자유롭다.

한편 개체들이 판단한 내역 또한 공개 평가된다. 여기서 또한 등급별 차이를 둘 수 있는데, s는 의무공개, m은 자유공개다. 역설적 방안으로, s9처럼 낮은 등급이 오히려 자유 공개권한을 지니고, 공개결정 시엔 더 메리트를 둘 수도 있다. 이같은 룰은 모든 개체에 공통된다. 예를들어 어떤 개체가 어떤 텍스트를 읽고 평가한 과정에, 텍스트가 획득한 모든 수치는 그 "텍스트개체(그룹)"의 포인트가 된다. 그리고 개체(그룹)수입에서 10%는 참여한 개체에 지분율로 분배한다. 또한 그 그룹은 자체의 의사결정 시스템을 지닐 수 있다. 위임을 통해 대표가 텍스트개체의 자분을 운용할 수 있다. 권한 위임은 다양한 형태가 가능하다. 이제, 지분제에 대해 더 생각해보자.

이같은 룰은 모든 개체에 공통된다. 예를들어 어떤 개체가 어떤 텍스트를 읽고 평가한 과정에, 텍스트가 획득한 모든 수치는 그 "텍스트개체(그룹)"의 포인트가 된다. 그리고 개체(그룹)수입에서 10%는 참여한 개체에 지분율로 분배한다. 또한 그 그룹은 자체의 의사결정 시스템을 지닐 수 있다. 위임을 통해 대표가 텍스트개체의 자분을 운용할 수 있다. 권한 위임은 다양한 형태가 가능하다. 이제, 지분제에 대해 더 생각해보자.

이같은 룰은 모든 개체에 공통된다. 예를들어 어떤 개체가 어떤 텍스트를 읽고 평가한 과정에, 텍스트가 획득한 모든 수치는 그 "텍스트개체(그룹)"의 포인트가 된다. 그리고 개체(그룹)수입에서 10%는 참여한 개체에 지분율로 분배한다. 또한 그 그룹은 자체의 의사결정 시스템을 지닐 수 있다. 위임을 통해 대표가 텍스트개체의 자분을 운용할 수 있다. 권한 위임은 다양한 형태가 가능하다. 이제, 지분제에 대해 더 생각해보자.

2.2.4. - 평가와 공유

모든 개체는 상호간 수정, 삭제 권한이 있다. 등급에 따라 평

가 지출 비율이 다르다. 수정, 삭제 시엔 공동작업으로서 지분이 생긴다. 기여도 또한 개체들이 평가할 수 있다. 나아가면 그 평가도 역시 평가될 수 있다. 모든 '평가'는 '개체'다.

한편 개체(사용자)의 기본지출(10~1n)도 기여로서 지분을 준다. 공동영역은 더 비중을 둘 수 있는데, 학문적 영역은 공공재로서 20%라 치자.

표2 "정보개체(그룹)"의 지분 비(예)

구성원 분류	지분 한계	비고
개체 기본지출	20%	10% 기본 한급
개체 초과지출	25%	부채, 원제공자 지분
원정보제공자	30%	
공동정보제공자	25%	부채, 원제공자 지분

개체(사용자)가 초과지출로 가질 수 있는 지분은, 25%(수의 50%에 50%)라 치자.

2.2.5. - 기록

그리고 이상의 개체화, 평가, 공유가 가능키 위해서는, 안정적인 기록과 백업이 필수적이다. 개체의 변화-구성원 ID, 지분, 시간, 기타 관련정보 등-가 기록되고 조회 가능해야 한다.

2.2.6. - 구조변화

한편, 정보개체는 열린계로서 위 구성비의 변화도 가능하다.

표3 구조변화 조건(예)

변화	조건	제한
거시구조	전체 2/3 이상, m 2인 이상 (특 20만n 이상) 동의시	s8 이상
미시구조	전체 과반, m 4/5 이상 동의	
	m 3 이상	

다만 열린계의 본질을 위해, 변화폭에 따라 조건을 둔다.

2.3. - 요약

표4 공유원칙 기반 공정한 '개체화 기록·평가 시스템'

구성요소	조건		운영원칙	비고
개체	개체	개인은 실명가입 닉네임활동	구성원이 곧	
	그룹	예) 7개체 3n 이상 적립		
평가	추천, 지출	타정보 추천(지출)시 10% 환급, (-)시는 (+)10%	수정삭제 하는 관리자	지분 변동 조회
	기록	변화-구성원 id, 지분, 시간, 기타 관련정보도-, 안정적 기록·백업 필수		

3. 결론 - 게임형토큰 현황과 미래

'의미소개체화 기반 기록·평가 시스템'을 '게임형토큰시스템'이라 부르고, 그 문화적 측면을 '게임형토큰', 그것이 구현된 인터넷을 '포럼넷(Forumnet)'이라 부를 수 있다. '포럼넷'의 가장 큰 특성은, 개체 내에선 '그 구성원의 인

표1 등급과 권한(예)

등급	자격 (n)	추천한도 (n)	글수정 (n)	한급
m	100,000	10~무한	50	
s1	80,000	9~100,000	30	
s2	60,000	8~80,000	25	
s3	30,000	7~30,000	20	
s4	10,000	6~10,000	15	
s5	3,000	5~3,000	10	
s6	1,000	4~1,000	5	
s7	500	3~500	4	
s8	50	2~50	3	추천시 10%
s9	45	1.8~45	2	
s10	40	1.6~40	1	
s11	35	1.4~35	0.9	
s12	30	1.2~30	0.8	
s13	25	1~25	0.7	
s14	20	0.8~20	0.6	
s15	15	0.5~15	0.5	
s16	10	0.2~10	0.4	
s17	5	0.05~5	0.3	
s18	3	0.03~3	0.2	
s19	1	0.01~1	0.1	

정이 곧 가치' 라는 점이다. 이 특성을 '지역통화' (LETS, Local Exchange Trading System)라 부를 수 있다.[4]

3.1. - 온라인게임

90년대 후반 IT의 청단을 개척해가던 한국사회에선, 세계사에 유례없는 독특한 현상이 부지중 생겨난다. 그 현상은 '구성원의 인정이 곧 가치' 임을 극단적으로 시사한다. '온라인게임', 특히 '아이템거래'다. 하지만 '아이템거래'는 혁명적 현상임에도 게임이라는 편견에 가려 제대로 평가받지 못하는 현실이다. (ex. 아이템베이, <http://itembay.com>)

3.2. - 온라인토론

온라인게임분야는 지역통화가 분명하지만 무게감이 덜하다. 하지만 기쁘게도 IT한국에선 여러 분야에서 '게임형토론'의 싹이 자라고 있다. 대표적으로 '온라인토론' 분야이다. 게임분야 못잖게 그 특성을 보여주며, 현재 한국사회 여론을 선도할 정도로 무게가 있다.

한국사회 온라인토론은 인터넷을 거슬러 PC통신 시절부터 이어온 것으로서, 인터넷기술과 함께 시작한 온라인게임이나 여타 분야보다 역사가 길다. 하지만 요하게도 그 시스템적 진보는 매우 더였다.

3.2.1. — 더딘 진화

초창기 PC통신 시절은 기술과 산업의 미숙에 기인한 공간의 한계로, 대립된 생각들도 한 게시판 내에 어우러졌다. 그점이 나열형정보의 취합에 대한 문제의식을 부지중 각인시키며 공유형정보의 가능성도 일부 시사했지만, 이후엔 비슷한 생각끼리 분화하는 방향으로 산업이 발전하고 자본도 따라감으로써, 나열형정보에 대한 문제의식과 극복의지도 희박해진다.

PC통신 이후 인터넷 시대에, IT산업은 카페 같은 커뮤니티 그리고 블로그, 싸이 등의 1인 미디어, 휴대폰과 함께 발전한다. 이는 끼리끼리 무리지어지는 방향으로서, 나열형정보기술에 주력한 발전이다. 카페, 블로그, 싸이, 휴대폰 등의 나열형정보솔루션은 그 기반 사상부터 바뀌거나 그렇게 구현된 솔루션을 보 조하지않는 한 토론이 안된다.

표5 온라인토론의 중심 변화

1세대(88-2002)		2세대(2002~)	
pc통신	인터넷		
하이텔	안티조선 우리모두	서프, 포탈	토론방
등의 BBS	(다음 카페 등)	(싸이, 블로그 등	1인미디어)
			(휴대폰)

3.2.2. — 현황

자본이 나열형정보의 확대에 집중된 적박한 상황에도 불구하고, 선도적 논객그룹에 의해 기본적인 게임형토론이 시도된다. '서프라이즈'는 02년 7월 창간, 7인 논객의 인기가 시너지되어 그해 대선에서 온라인여론을 주도한다. '베스트뷰 연동 추천점수시스템(+5 ~ -5)'은 창간과 동시에 시험도입되어 네티즌의 참여율을 지속적으로 높여갔고, 이어 04년 탄핵사태에서 네티즌의

대대적 참여와 함께 새로운 논객들을 탄생시키며 온오프 여론에 큰 역할을 한다.

서프는 현재, 05년 11월 이후, 줄기세포사건에서 학계, 정치권, 국제사회, 신문, 방송 등 기록권들의 엄청난 몰랑공세에도, 명확한 분석으로 독자적 판단과 실천을 하고 있다. 진실이 어찌 밝혀지든 이미 서프의 게임형토론은 한국사회에서 강력하다. 그리고 줄기세포사건의 배후에 기술배돌리기가 있는 것은 분명 사실이다.[5] 이미 '포럼넷'이 한 국가의 영운을 좌우하는 시대를 인류는 맞이한 것이다.

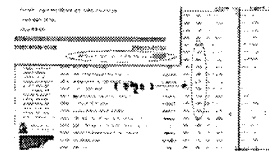


그림2 서프 추천점수 UI

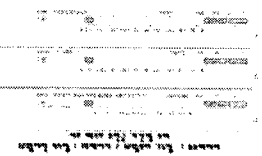


그림3 서프추천베스트글
기간별 비교(1p=126개),
12월전후, 28:100,
참여율 3배이상 상승

앞으로 '포럼넷'은 기존 '언론'을 대신해, 냉철한 두뇌이자 뜨거운 가슴으로서 여론을 이끌게 될 것이다. 민주사회의 권력은 여론이며, 지금까지는 그 여론을 언론이 이끌었기에 언론이 한국사회의 권력이었지만, 앞으로는 '포럼넷'이 곧 '여론'이며 '권력'이다.

3.3. - 게임형토론의 미래

기본적으로 솔루션 구현, 유지, 개선 기술력이 필요한데, 카드나 전자화폐 등의 기술은 이미 대중화됐기에 초기의 기술적난이도는 그리 높지않다. 그런 개인기반평가에서 궁극적으로는 시맨틱 기술들을 통한 개체기반평가로 정진적으로 접근해가면 된다.

무엇보다 중요한 것은 시스템 구현 후 일정 수준의 활성화이다. 일정 수준의 활성화 이후엔 저절로 성장한다. 이 시스템의 이상 사용자, 특히 미래의 master들은 현재도 여론 참여를 위해, 나름대로 갖가지 게시판을 선구적으로 활용하고 있다. 그들이 여론에 참여코자하는 것은, 자신들의 주장이 널리 알려져야 옳고 모두가 이롭거나, 혹은 옳고 모두에게 이로운 방안을 찾기 위함이다. '정의'와 '홍익인간'이라 할 수 있다. 그것이 시스템을 활성화하는 핵심이다. 만일 유사한 시스템이 동시에 나오더라도 명성있고, 정보의 질과 양이 우수한 곳이 중심이 된다. '서프'의 발전 사례는 우리에게 그점을 명확히 시사한다.

참고문헌

[1] Shenk David, Data Smog, International Creative Management, 1997
 [2] Bo Leuf, Ward Cunningham, The Wiki Way: Quick collaboration on the Web, Addison-Wesley Longmann, 2001.4.
 [3] 이건명, 대중평가기준을 고려한 정량적 신뢰모델, 한국퍼지및지능시스템학회, 15권 1호, p. 344-348, 2005
 [4] 지역통화 FM, <http://www.fmkorea.org>
 [5] 서프보고서, 2006.1., <http://cafe.empas.com/seopreport>