

한국 온라인게임의 서비스 혁신 패턴 분석 (Analysis of service innovation patterns of Korean online game)

남영호

yhnam@kookmin.ac.kr

국민대학교 경영대학 교수
서울특별시 성북구 정릉동 186-1
02-910-4558, 011-9122-4558

키워드 : 온라인 게임, 디지털콘텐츠, 혁신유형

- Abstract -

본 논문은 Gallouj(2002)의 서비스혁신시스템 모형을 통해 한국의 온라인 게임 산업의 혁신 유형을 분석한 연구이다. 본 분석에서 주요하게 밝혀진 내용은 다음과 같다. 첫째, 한국의 온라인게임 산업은 산업의 태동에서부터 성장 단계에 이르는 동안 정부의 정책적 지원이 거의 없는 상태에서 자체적인 혁신과정이 이루어졌다는 점이다. 이와 같은 혁신은 DRAM, CDMA, TFT-LCD 등과 같이 목표 지향적이며, 산•관•연 협동을 통하여 우리나라에서 성공을 거둔 이제까지 혁신 패턴과 상이하다. 둘째, 온라인게임 산업은 서비스 중심의 산업으로서 기존의 제품 중심의 혁신과는 다른 패턴을 보이고 있다. 즉 이용자 참여, 기술 특성 요소 및 서비스제공자의 능력 간의 유기적인 상호작용이 혁신시스템의 주요 작동원리이며, 특히 이용자들의 요구와 참여가 산업 내의 혁신을 유발하는 가장 중요한 동인이었다는 점이다. 셋째, 정부의 기본적인 IT산업 육성 정책이 온라인게임 산업에 급진적 혁신을 일으키는 데 주요한 요인이었다는 점이다. 특히 초고속망 구축사업, 벤처기업 육성사업, 병역특례제도 등 온라인게임과 직접적인 연관이 없는 정부 정책들이 온라인게임 산업의 지속적인 발전에 순작용을 하였다는 점이다. 이러한 본 연구의 결과는 우리나라의 디지털콘텐츠 산업의 혁신을 유도하기 위한 정책적 시사점을 제공하고 있다.