

게임기업 CEO의 관련사업경험이 경영성과에 미치는 영향에 관한 실증적 연구 - 사회적 자본의 조절효과를 중심으로 -

서태건[†], 양동우^{**}

The Empirical Study on Relationship Between Corporate Performance and Related Business Experience of Game Company's CEO : Moderating effect of Social Capital

Tae Geon Seo[†], Dong Woo Yang^{**}

ABSTRACT

As the CEO's of game companies should be ready for the rapid change of technical environment of game industry, highly skilled employees and the social capital become very important factors in doing game business. 2013 Korea Game White Paper shows that many game companies prefer employees with job experience. The social capital and network help game companies get industrial information easily. This study empirically examines the relationship among CEO's related business experience, corporate performance and social capital based on 134 Korean game companies. CEO's characteristics are measured by using demographic characteristics including age, amount of education, and prior job experience and psychological characteristics, but this study focuses on related business experience. The results of this study show some significant relationship between the related business experience of CEO and non-financial performance of the firm. Secondly, this study verifies the moderating effect of the social capital between the related business experience of CEO and non-financial performance of the firm. The results of the moderating effect of the social capital show that social capital increases the non-financial performance.

Key words: CEO Characteristics, Social Capital, Game Company, Related Business Experience

1. 서 론

게임은 가장 주목받고 있는 현대사회의 대표적인 엔터테인먼트라고 할 수 있다. 국내뿐만 아니라 세계적으로 게임을 즐기는 이용자의 비율은 증가하고 있으며 특히 청소년층에게는 글로벌 문화코드로 자리

잡고 있다. 창의성과 감성이 중요시되는 21세기 소프트웨어 경제시대에는 엔터테인먼트산업이 중요한 역할을 할 것으로 보인다[1].

한국콘텐츠진흥원에서 발간하는 대한민국 게임 백서[2]에 따르면 한국의 게임산업은 2005년 8조원대에서 2006년과 2007년 대폭락 이후 5조원 규모로

※ Corresponding Author: Dong Woo Yang, Address: (137-867) Banpodaero 9, Seocho-gu, Seoul, Korea, TEL : +82-2-2059-2333, FAX : +82-2-2059-2319, E-mail : dwyang@hoseo.edu

Receipt date : July 11, 2015, Revision date : Sep. 15, 2015
Approval date : Oct. 1, 2015

[†] Dept. of Venture Business., Graduate School, Hoseo University
(E-mail : tedtgseo@busanit.or.kr)

^{**} Dept. of Venture Business., Graduate School, Hoseo University

감소하였다. 이후, 2008년은 전년 대비 9.0%의 성장률로 회복세를 보이고, 2009년 17.4%, 2010년 12.9%의 두 자릿수 성장률을 기록하며 7조원대로 진입하며 본격적인 성장세를 이어가고 있다. 2012년 역시 두 자릿수 성장으로 10조원 대에 이르고 있다.

21세기 동력 산업으로 급성장하고 있는 게임산업은 특성상 창의력과 상상력이 핵심이 되는 산업이다. 아이디어가 중요시 되는 산업인 만큼 게임기업 경영에 필요로 하는 여러 경영자원 중에서 인적자원의 중요성이 매우 큰 산업이라 할 수 있다. 대한민국 게임백서[2]에 따르면 게임업계에 있어서 전공이나 학력은 크게 중요하지 않지만 경력(근무연한)은 상대적으로 중요하게 여겨지고 있음을 알 수 있듯이 게임기업 경영자들의 특성 중에 관련사업경험정도가 사업성공의 중요한 요소가 될 수 있음을 짐작해 볼 수 있다.

선행연구를 통해 관련사업경험정도 등 경영자의 특성이 경영성과에 영향을 미치고 사회적 자본이 경영자원이 취약한 벤처기업 경영자에게 부족한 자원을 채울 수 있는 대안이 될 수 있다는 것을 알 수 있다. 게임산업이 속해 있는 엔터테인먼트산업은 위험성은 높지만 흥행에 성공하면 수익성이 높은 산업이고, 이러한 특성 때문에 소수 히트작품이 수익의 대부분을 차지하며 부익부 빈익빈의 현상이 뚜렷하게 나타나는 것으로 알려져 있다[1].

본 연구에서는 이러한 엔터테인먼트 산업의 특성 중에 하나인 흥행 요소를 지니고 있는 게임산업에 있어서 과연 게임기업 경영자들의 관련사업경험정도가 경영성과에 영향을 미치는지에 대해서 검증해 보고, 이런 구도에서 사회적 자본은 어떠한 영향을 미치는지 실증연구를 통해 분석해 보고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 게임업계 종사자 특성

대한민국 게임백서[2]에 나와 있는 신규인력 채용시 선호전공에 대한 질문 결과를 보면, 게임업계는 전공은 '구별하지 않음'이 55%로서 다수를 차지하고 있음을 알 수 있다. 선호 학력에 있어서도 조사업체들이 꼽은 선호학력으로는 '학력무관'이 49.2%로서 응답이 가장 높았다. 그리고 종사자 경력별 현황을 보면 게임업체 종사자의 경력(근무연한)은 '1년 이상

3년 미만'이 전체의 45%로 가장 높으며, 다음으로 '3년 이상 5년 미만'이 24.1%를 차지하면서 신입인력에 해당되는 '1년 미만'(19.7%)을 한참 상회하고 있으며, 특히 게임 소성과 경영 관리 분야는 다른 직종에 비해 5년 이상의 경력을 가진 종사자의 비율이 높은 것을 볼 수 있다.

게임이 기술과 문화의 결합체이기 때문에 일반적으로 알려진 바와 같이 게임업계는 창의성과 상상력을 중요시하고 학력과 전공은 크게 중요시하지 않음을 짐작할 수 있다. 게임기업은 인력 채용시 업계경험이 없는 신입인력보다 업계경험이 있는 경력인력을 선호하고 있기 때문에 게임업계에서 관련사업경험정도를 중요시함을 알 수 있다.

2.2 경영자 특성에 관한 연구

경영자 특성과 경영성과간의 관계에 대한 선행연구들은 대부분 인구통계학적, 심리적, 행위적, 그리고 역량 특성 등으로 구분되어 연구되어 오고 있다. 이중에 경영자 역량특성과 경영성과와의 관계에 관한 선행 연구들을 살펴보면, Roure와 Madique[3]는 벤처기업 창업시 창업가가 관련 분야에 있어서 사전강도 높은 업무경험과 크고 완벽한 협업 팀의 경험을 지니고 있는 경우에는 성공 가능성이 더 높다고 하였다. Hambrick과 Mason[4]은 전략적 선택이나 성과수준 등 조직성과는 최고 경영자의 배경적인 특성에 의해 영향을 받는다고 주장하고 있다.

국내에 있어서 양희철[5]의 연구에서는 1인 창조기업 경영자의 역량 특성은 대체적으로 사업성과에 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 경영자의 역량 특성 중 전문지식은 사업성과에 영향을 미치지 않으나, 경영자의 근무경력과 인적 네트워크는 사업성과에 영향을 주고 있는 것으로 나타났다.

반면 김인재[6]는 게임산업을 중심으로 한 CT기업의 경영자 특성이 경영성과에 미치는 영향에 관한 연구에서 현업기간은 종속변수인 3년 평균 매출액과 매출액증가율에 유의한 결과를 보이지 못했다. 한태인[7]도 그의 연구에서 벤처기업의 재무적 성과와 사업적 성과는 경영자의 인구통계학적인 학력, 기업가 경험, 창업경험, 그리고 관련 산업에서의 근무경험 등과 유의적인 차이가 나타나지 않는다고 주장했다.

이상의 선행연구들은 경영자 특성 중에 관련사업경험정도와 경영성과간의 관계를 제시하고 있다. 선

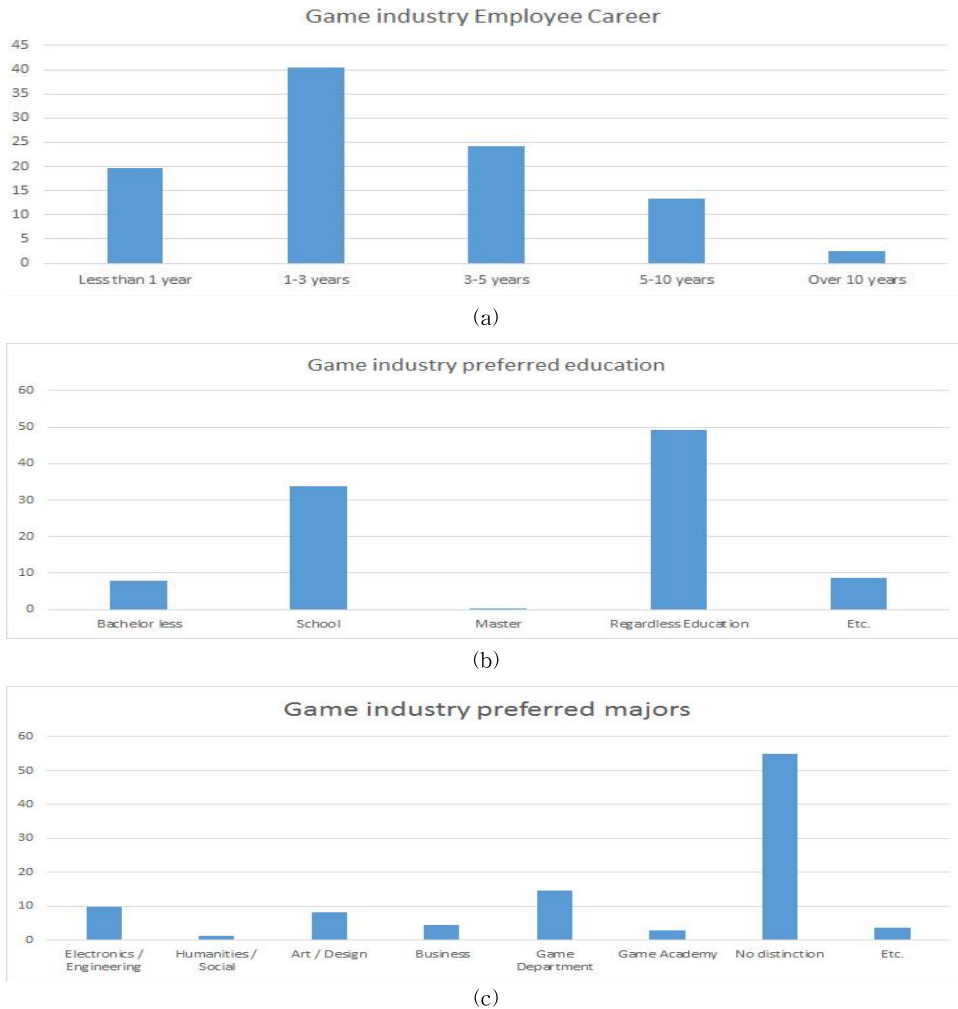


Fig. 1. Survey Results in Education, Major, Career (Source : Korea Game White Paper, 2013). (a) Game industry Employee Career, (b) Game industry preferred education, (c) Game industry preferred majors.

행연구에 따라서 근무경험 또는 산업경험이 경영성과에 유의한 영향을 주기도 하고 그렇지 않은 경우도 있음을 알 수 있었다. 따라서 본 연구에서는 경영성과를 재무성과와 비재무성과로 세분하여 좀 더 심도 있게 분석해 보고자 한다. 따라서 본 연구는 선행연구를 토대로 해서 다음과 같이 연구 가설을 설정 하였다.

가설 1 : 경영자 관련사업경험정도는 경영성과(재무 성과)에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 2 : 경영자 관련사업경험정도는 경영성과(비 재무성과)에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

2.3 사회적 자본에 관한 연구

사회적 자본에 대한 이론은 사회학자로부터 정의 되어 지면서 경영학과 경제학 등의 다양한 분야에서 연구되어 지고 있다. 사회적 자본을 사회학적 개념의 하나로 발전시킨 Coleman[8]에 의하면 기업이나 또는 기업의 경영자들은 대내외적으로 관계하고 있는 여러 종류의 자원에 접근하게 되는데 사회적 자본을 이러한 관계의 가치라고 주장한다. Putnam[9]이 시민사회에의 참여정도로 사회적 자본을 정의할 수 있었던 것은 시민사회의 자발적 단체에 참여함으로써 시민들 사이에 축적되는 연결망, 그리고 연결망 안에서 지속적인 상호작용의 결과 발생하는 시민의식이

나 규범과 신뢰를 사회적 자본이라고 보았기 때문이라고 본다.

국내 연구 중에도 IMF 전후의 생존 벤처기업을 대상으로 진행된 연구에서 기업가의 외부 네트워킹과 내부 결속능력과 같은 사회적 자본은 벤처기업의 생존에 매우 중요한 영향을 미치는 것으로 나타났다[10]. 국내 214개의 중소벤처기업을 대상으로 한 연구에서도 외부 사회적 자본에 해당되는 경영진의 인적 네트워크, 네트워크 관계강도, 네트워크 다양성이 벤처기업의 해외시장 진출 속도와 국제화 성과에 정의 영향을 주는 것으로 나타났다[11]. 게임산업의 사회적 자본유형과 경영성과의 관계에 대한 연구에서 혁신적 조직분위기와 분권화가 사회적 자본전략의 선택에 중요한 상황변수로 작용하고 있으며 내외적 사회적 자본을 잘 활용하는 기업군들의 경영성과도 높다는 결과를 보여 주고 있다[12].

게임은 기술적인 요소와 문화적인 요소가 결합되어 만들어 지는 종합적인 결과물이기 때문에, 게임의 성공을 위해서는 시대의 정서를 담아내는 능력도 중요하지만, 특히 급변하는 기술에 대한 대응도 매우 중요하다고 볼 수 있다. 이러한 경영환경과 기술 환경 변화에 대처하기 위해 다양한 경로의 대내외적인 네트워크 구축이 필요해 진다. 게임업계에서도 발 빠르게 관련 정보를 입수하고 사업에 반응을 하여 성과를 내기 위해서는 사회적 자본이 중요한 역할을 한다는 추론이 가능하다.

2.4 경영자 특성과 사회적 자본과의 관계에 관한 연구

일반적으로 벤처기업은 급변하는 기술 환경 속에 외연 확대와 다양한 네트워크 활용을 통해 많은 지식인 필요를 채워갈 필요가 있는 바, 게임기업도 벤처의 대표적인 사업 분야이기 때문에 많은 선행연구들을 통해 알 수 있듯이 게임기업 경영자의 사회적 자본은 경영성과에 중요한 역할을 수행할 것이다.

경영자 특성, 관련사업경험과 사회적 자본에 관련된 최근의 연구들을 살펴보면, 장은주[13]는 한미여성관리자비교연구에서 경력성공을 경력만족과 고용가능성으로 구분하고 한국과 미국의 직장여성 관리자를 대상으로 개인특성과 사회적 자본의 효과에 관한 관계를 실증적으로 규명하였다. 또한 창업 CEO의 특성이 신생기업의 제휴형성에 미치는 영향을 사회적 네트워크 관점을 바탕으로 분석한 결과 창업 CEO

의 창업 이전 근무연한과 근무 직장 수는 초기 단계 기업의 제휴형성에 있어서 긍정적인 영향을 미친다는 점을 확인한 연구도 있다[14].

원혜숙[15]은 사회적 자본이 기업가정신과 기업성과의 영향관계에서 일부 매개효과를 보여주고 중소기업의 경우 기업 내 사회적 자본과 기업 간 사회적 자본을 측정 할 수 있는 차원의 기업가정신 활동의 수행이 기업성과를 향상시켜 중소기업의 지속가능성과 안정성을 높일 수 있을 것으로 판단하였다.

경영자의 과거 산업 내에서의 경험은 경험에 따라 기술 습득, 제품, 시장에 대해 이해도가 높아짐으로써 업무추진이 용이해 질 수 있으며, 또한 과거 근무기간동안 판매망 등의 외부 네트워크가 만들어 지기도 한다. 근무연한이 길면 네트워크 확대의 가능성이 높아질 수 있기 때문에 산업경험 등의 개인적 특성과 사회적 자본 간의 관계에 대해 다음과 같은 연구가설 3을 설정 하였다.

가설 3: 사회적 자본은 경영자 관련사업경험정도와 경영성과와의 관계를 조절할 것이다.

3. 연구설계

3.1 연구 모형 설정

게임산업의 주력 분야가 PC온라인 게임에서 모바일 게임분야로 변해 가면서 상대적으로 창업이 용이한 모바일게임은 창업이 늘어나고 있는 동시에 게임기업 종사자들이 직접 창업하는 경향을 보이고 있는 바, 게임기업 경영자는 자신의 업계에서의 쌓은 경험과 인적 네트워크가 게임기업 경영에 큰 도움이 될 것이다.

이러한 점에 착안하여 게임기업의 경영성과에 대한 적절한 해답을 발견하기 위해 기존 연구에서 밝혀진 관련 변수를 바탕으로 다음과 같은 연구 모형을 설계하였다. 먼저, 본 연구는 기업의 경영자 특성에 관한 선행연구의 검토를 통하여 독립변수는 경영성과에 영향을 미치는 여러 경영자 특성 중에 관련사업 경험 한 가지에 초점을 두었으며 사회적 자본이 경영성과에 영향을 미치는 조절 변수로 작용한다는 가정하에 연구 모형을 결정하였다.

본 연구의 모형은 Fig. 2에 제시하였다.

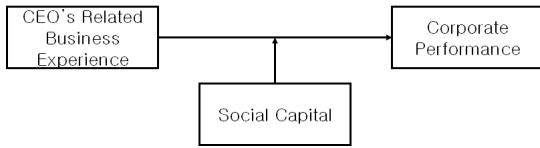


Fig. 2. Research Model.

3.2 변수의 선정

본 연구에서 선정된 변수는 선행연구들에서 이용되었던 변수들을 바탕으로 게임기업의 경영 성과에 가장 실질적으로 영향을 미칠 것으로 판단되는 경영자의 관련사업경험을 독립변수로, 종속변수는 경영 성과, 조절변수로는 사회적 자본을 선정하였다.

3.2.1 관련사업경험

게임 기업은 창업자와 창업멤버들이 자신의 전공을 살리고, 이전 직장에서 기술영업 또는 시작품을 개발한 경험을 갖추고 창업할 때 창업에 성공할 가능성이 높은 경향을 보인다. 본 연구에서는 게임기업 경영자의 관련사업경험을 게임 관련사업경험정도로

하여 5점 척도로 측정하였다.

3.2.2 경영성과

일반적으로 기업의 성과를 측정하기 위한 지표로 ROI, 전년대비 매출액증가, 순이익, 시장점유율 등이 자주 사용되나, 게임기업은 창업한지 2년 이내의 기업부터 10년이 넘은 기업까지 스펙트럼이 다양하여 재무적인 지표만으로 사용하기에는 적절하지 못 할 수가 있어서 본 연구에서는 게임 기업의 조직성과를 재무성과와 비 재무성과로 구분하여 측정하였다. 재무적 경영성과에는 전년대비 영업이익률 증가, 전년대비 매출 증가에 대한 정도를 5점 척도로 측정하였고, 비재무적 경영성과에는 고객관점, 내부비즈니스 프로세스관점, 학습과 성장관점으로 세분하여 5점 척도로 측정하였다.

3.2.3 사회적 자본

사회적 자본의 네트워크 특성은 밀도, 범위, 연계 강도 등으로 구성 되는데 본 연구에서는 사회적 자본의 측정요소로 구성원간의 의사소통 정도, 조직 내

Table 1. Definition of Variables

Division	Variable Name	Definition
CEO's Characteristics	Related level	CEO's Related Business Experience in the Game Industry
	Education	CEO's education
	Major	CEO's Major
Corporate's Characteristics	Number of employees	Number of Employees
	Sales	Corporate's Sales
Corporate Performance	Operating margin rate	Operating margin rate comparing to last year
	Sales growth rate	Sales growth rate comparing to last year
	Improvement of customer satisfaction	Enhance efforts to increase customer satisfaction
	Interdepartmental cooperation	Improvement of inter-departmental cooperation level
	Production process	Production (development) process improvement
	Reduced turnover	Reduced turnover comparing to competitors
	Employee satisfaction	Improvement of employee satisfaction
	Employee productivity	Improvement of employee productivity
Social Capital	Communication	Communication among members
	Information sharing	Sharing sufficient information of the company
	Departmental cooperation	Close cooperation with other departments
	Network of the company	Various network channel in the company

정보공유 정도, 부서 간 협력 정도, 조직 내 다양한 연 계망 보유 정도로 세분하여 5점 척도로 측정하였다.

4. 실증결과분석

4.1 표본의 설정

본 연구를 위한 설문 조사를 위하여 2013년 10월 부터 경기도 성남에 소재한 한국콘텐츠진흥원의 모바일게임허브센터 입주 기업을 대상으로 설문을 배포하였으며, 2013년 11월 부산에서 개최된 국제게임 전시회인 지스타의 참여 기업을 대상으로 설문을 배포하고, 지역별 게임 기업은 직접 방문 또는 메일로 배포 하였다. 2013년 12월에 최종 134부의 설문을 회 수하였으며, 직접 면접과 전화를 통해 보완하여 최종 134부의 설문지를 최종분석에 사용하였다.

본 연구의 데이터는 SPSS 19.0 프로그램을 이용

하여 분석 하였다. 사회적 자본과 경영성과와의 상관 관계를 알아보기 위하여 Pearson 상관계수를 통한 상관관계분석을 실시하였다. 또한 기업의 매출액, 직 원 수, 경영자의 학력 및 전공을 통제한 상태에서 사 회적 자본이 조절 효과를 가지는 지를 검증하기 위하 여 Andrew f. Hayes가 개발한 PROCESS 매크로 기 반 프로그램을 활용하였다[16,17].

분석에 사용된 설문지 응답자의 인구 통계적 특성 은 Table 2와 같다.

4.2 신뢰성 분석

가설의 검증 결과에 대한 타당성을 인정받기 위해 서는 측정도구의 신뢰성과 타당성의 검증이 선행되 어야 한다. 본 연구에서는 측정도구의 신뢰성 분석을 위해 설문항목들의 내적 연관성을 나타내는 Cron- bach's α 계수를 이용한다. 설문항목의 신뢰계수로 경영자 특성의 3가지 요인, 기업 특성의 2가지 요인,

Table 2. Statistical characteristics of the respondents (N=134)

Items		Frequency	Rate
Major gaming platform (Including double answer)	PC Online	37	27.6%
	Mobile/Smart Phone	103	77.0%
	Console	4	3.0%
	Arcade	8	6.0%
	Etc.	1	0.7%
CEO's education	Secondary school	8	6.0%
	Bachelor	7	5.2%
	School	73	55.3%
	Master	40	30.3%
	Doctor	5	3.7%
CEO's major	Science and technology	84	62.7%
	Humanities	17	12.7%
	Economics & business	23	17.2%
	Etc.	10	7.4%
Previous working experience before foundation	Yes	28	20.9%
	No	106	79.1%
Game progress circumstances	Under development	45	33.6%
	Commercialization	89	66.4%
Related level	Not at all	1	0.7%
	Not relevant	6	4.5%
	Usually	9	6.7%
	In related	19	14.2%
	Very related	65	48.5%

경영 성과의 8가지 요인, 사회적 자본의 4가지 요인에 대한 Cronbach's α 값은 0.790로서 일반적으로 탐색적인 연구 분야에서의 신뢰도의 척도인 0.6보다 높아 신뢰도가 충분하다고 판단할 수 있다.

측정변수들의 타당성 분석을 위해서 요인분석을 하였다. 요인추출방법으로는 주성분분석을 사용하였으며, 요인회전은 직각회전 방식의 하나인 베리맥스 방식을 사용하였다. 또한 아이겐 값이 1을 상회하지 못하는 요인들은 변수로서의 기능이 제약된다는 판단 하에 아이겐 값이 1 이상인 요인만을 선택하였으며, 요인 적재치는 0.5 이상이면 유의한 것으로 간주하였다. 분석 결과, Table 3에 제시되어 있는 바와 같이, 3개의 요인으로 분류되었으며, 이들 도출된 요인에 대한 Cronbach's α 값은 0.855부터 0.977까지로 일반적으로 탐색적인 연구 분야에서의 신뢰도의 척도인 0.6보다 높아 신뢰도가 충분하다고 판단할 수 있다.

4.3 가설의 검증

본 연구에서는 가설을 검증하기 위해 두 개 이상의 연속 형 변수 사이에 얼마나 인과관계가 존재하는가를 설명할 뿐만 아니라 원인에 따라 결과를 예측하기 위해 사용하는 통계분석 방법인 회귀분석을 실시하였다.

4.3.1 가설 1의 검증

경영자의 관련사업경험정도가 재무성과에 미치는 영향을 알아보기 위해 재무성과를 종속변수로 하고 경영자의 학력과 전공, 그리고 기업의 매출액과 종업원 수를 통제변수로 하여 통제변수와 독립변수인 경영자의 관련사업경험정도를 투입하여 회귀분석을 실시하였다.

모델1인 통제변수인 학력, 전공, 매출액, 종업원 수만을 투입하여 회귀분석을 실시하였다. F검정을 통한 회귀식이 통계적으로 유의미한지를 살펴본 결과, F값은 3.466이고 $p=.011$ 으로 통계적으로 회귀식은 유의미하였으나, 학력, 전공, 매출액, 종업원 수 등 통제변수는 모두 통계적으로 유의미하지 않았다. 모델 2는 통제변수와 독립변수를 포함하여 회귀분석을 실시하였다. F값은 2.842이고 $p=.020$ 으로 통계적으로 회귀식은 유의미하였으나, 통제변수와 독립변수는 모두 통계적으로 유의미하지 않았다. 그리고, 변수들에 대한 다중공선성 정도를 나타내는 VIF계수를 검토한 결과 VIF값이 3미만의 값을 제시하고 있어, 다중공선성이 본 연구의 회귀분석 결과추론을 변경할 만한 큰 영향을 주지 않는 것으로 보인다. 경영자의 관련사업경험정도와 재무성과는 관련이 없는 것으로 나타나서 가설 1은 기각되었다.

Table 3. Result of factor analysis

Theoretical variables	Factors persons / Measured variable		Ingredients 1	Ingredients 2	avalue	
Corporate performance	Financial performance	Operating margin rate	.989		.977	
		Sales growth rate	.986			
	Non-financial performance	Improvement of customer satisfaction			.724	.865
		Interdepartmental cooperation			.744	
		Production process			.825	
		Reduced turnover			.681	
		Employee satisfaction			.804	
Employee productivity			.879			
Social capital	Network	Communication	.853		.855	
		Information sharing	.849			
		Departmental cooperation	.867			
		Network of the company	.702			

4.3.2 가설 2의 검증

경영자의 관련사업경험정도가 비 재무성과에 미치는 영향을 알아보기 위해 비 재무성과를 종속변수로 하고 경영자의 학력과 전공, 그리고 기업의 매출액과 종업원 수를 통제변수로 하여 통제변수와 독립변수인 경영자의 관련사업경험정도를 투입하여 회귀분석을 실시하였다.

모델1인 통제변수인 학력, 전공, 매출액, 종업원 수만을 투입하여 회귀분석을 실시하였다. F검정을 통한 회귀식이 통계적으로 유의미한지를 살펴본 결과, F값은 .230이고 p=.921으로 통계적으로 회귀식도 유의미하지 않았고, 학력, 전공, 매출액, 종업원 수 등 통제변수도 통계적으로 유의미하지 않았다. 모델 2는 통제변수와 독립변수를 포함하여 회귀분석을 실시하였다. 모델의 설명력을 나타내는 결정계수인 R²

는 .122으로 나타나 비 재무성과를 12.2% 설명하는 것으로 나타났다. 통제변수만 투입된 모델 1보다 독립변수를 투입한 모델 2에서 설명력이 11.2% 증가한 것으로 나타났고, 모델의 적합성을 나타내는 F값은 2.610(p=.030) p<0.05수준에서 통계적으로 유의미하였다. 모델 2에서 통제변수는 모두 유의미하지 않았고, 독립변수는 통계적으로 유의미하였다. 그리고, 변수들에 대한 다중공선성 정도를 나타내는 VIF계수를 검토한 결과 VIF값이 3미만의 값을 제시하고 있어, 다중공선성이 본 연구의 회귀분석 결과추론을 변경할 만한 큰 영향을 주지 않는 것으로 보인다. 경영자의 관련정도가 높을수록 기업의 비재무적인 성과가 높아지는 것으로 나타나서 가설 2는 채택되었다.

Table 4. The degree of relevant experience in business management, impact on financial performance

		Model 1					Model 2				
		B	SE	t	Sig	VIF	B	SE	t	Sig	VIF
Control variable	Education	.071	.064	.646	.520	1.082	.069	.062	.620	.537	1.084
	Major	.056	.057	.579	.564	1.048	.063	.063	.640	.524	1.059
	Sales	.258	.280	1.784	.078	2.678	.254	.276	1.751	.083	2.683
	Number of employees	.077	.050	.320	.750	2.689	.082	.054	.340	.735	2.692
Independent Variable	Related level						-.062	-.064	-.657	.513	1.014
R ²		.127					.131				
Adjusted R ²		.091					.085				
F(sig.)		3.466(0.011)					2.843(.020)				

Table 5. The degree of relevant experience in business management, impact on non-financial performance

		Model 1					Model 2				
		B	SE	t	Sig	VIF	B	SE	t	Sig	VIF
Control variable	Education	-.038	-.031	-.295	.769	1.082	-.022	-.018	-.183	.856	1.084
	Major	.044	.040	.387	.700	1.048	.006	.006	.058	.954	1.059
	Sales	-.021	-.021	-.127	.899	2.678	.001	.001	.005	.996	2.683
	Number of employees	-.112	-.067	-.398	.692	2.689	-.142	-.084	-.532	.596	2.692
Independent Variable	Related level						.360	.338	3.467	.001	1.014
R ²		.010					.122				
Adjusted R ²		-.032					.075				
F(sig.)		.230(.921)					S2.610(.030)				

Table 6. Strength between the internal network of experienced executives and non-financial performance

	B	SE	t	p
(Constant)	-1.0736	.5581	-1.9236	.0575
Network	-.2673	.3570	-.7486	.4560
Related level	.2736	.0899	3.0450	.0030
Related level × Network	.1815	.0823	2.2049	.0300
Education	-.0063	.1024	-.0614	.9512
Major	-.0826	.0916	-.9013	.3598
Sales	.0604	.2266	.2665	.7904
Number of employees	-.1085	.1358	-.7991	.4263
R ² =.394, F=8.570, P=.000				

4.3.3 가설 3의 검증

경영자의 관련사업경험정도와 비 재무성과의 관계에서 네트워크의 조절효과를 알아보기 위해 Andrew f. Hayes 교수가 개발한 PROCESS를 사용하여 경영자의 학력과 전공, 그리고 기업의 매출액과 종업원 수를 통제한 조절회귀분석을 실시하였다 [16]. Table 6에 따르면, 경영자의 관련사업경험정도는 비 재무성과에 통계적으로 유의한 영향을 미침을 알 수 있고($\beta=.2736, p<0.01$), 네트워크는 경영자의 관련사업경험정도와 비 재무성과간의 관계에 있어 정(+)¹의 조절 효과로 작용하고 있는 것으로 나타남에 따라($\beta=.1815, p<0.05$) 가설 3은 채택되었다.

5. 결론

지난 10년 이상의 기간 동안 온라인 게임 중심으로 추진 되어오던 게임산업이 최근 모바일 기술 환경의 발전과 스마트폰의 보급 확대에 의해 산업의 패러다임 변화하고 있다. 또한 최근 중국 등 후발 국가의 약진으로 한국의 게임산업은 이러한 급변하는 경영 환경 속에서 기업마다 생존 전략이 더욱 절실해 지고 있다.

더욱이 게임산업은 종사자의 학벌과 전공에 앞서 아이디어가 중요시되는 산업인 만큼 이에 맞는 인적 자원의 확보가 중요하다. 대한민국 게임백서(2013)에서도 볼 수 있듯이 게임기업들은 산업경험이 많은 종업원들을 선호하고 있는 상황으로서, 본 연구는 종업원뿐만 아니라 경영자에 있어서도 관련사업경험 정도 등의 경영자특성이 회사의 경영성과에 어떤 유의적인 차이가 있는지를 보고자 하였다.

첫째, 경영자 관련사업경험정도는 경영성과(재무

성과)에 정(+)¹의 영향을 미치는지, 둘째 경영자의 관련사업경험정도가 경영성과(비 재무성과)에 정¹의 영향을 미치는지, 셋째 사회적 자본은 경영자 관련사업 경험정도와 경영성과와 관계를 조절하는지를 실증 분석하였다.

연구가설의 검증결과 연구가설 1이 기각되어 경영자의 관련사업경험정도가 기업의 재무적 경영성과에 미치는 영향을 밝히는 것은 유의한 결과를 얻지 못했다. 연구가설 2는 채택되어 경영자의 관련사업 경험정도는 비 재무적 경영성과 간에 정(+)¹의 유의한 상관관계가 있음을 보여주었다. 한편 경영자 관련사업 경험정도와 비 재무적 경영성과 사이에 사회적 자본이 조절효과를 보이고 있음을 알 수 있었다.

실증연구를 통해 도출된 결과에서 얻을 수 있는 시사점은 다음과 같다.

첫째 경영자의 관련사업경험정도가 기업의 재무적 경영성과에 영향을 미치지 못하고 있는데, 이는 선행연구에서도 볼 수 있는 결과이기도 하지만, 앞서 설명 되었던 것과 같이 게임산업이 엔터테인먼트산업의 흥행요소를 지니고 있다는 산업적인 특성에 기인한 이유도 적지 않을 것으로 해석 할 수 있다.

둘째 경영자의 관련사업경험정도가 기업의 재무적 경영성과에는 영향을 미치지 못하고 있지만, 반면 비 재무적 경영성과에는 영향을 미치고 있는 것으로 분석되었다. 이는 업계관련 경험이 많을수록 고객관점, 내부 비즈니스프로세스관점, 학습과 성장관점에서 과거 경험들이 회사조직 내 운영상 긍정적으로 활용되고 있다는 것으로 해석할 수 있다.

셋째 경영자의 업계관련정도가 경영성과를 내는 과정에 있어서 신뢰와 높은 강도의 좀 더 다양한 네트워크의 사회적 자본이 더 큰 경영성과를 달성 할

수 있다는 점을 보여 주고 있다. 따라서 관련사업경험 정도의 특성을 지니고 있는 경영자라도 다양한 네트워크를 확대하고 강화하기 위한 노력을 경주할 필요가 있을 것이다.

REFERENCE

[1] J. Ryu, J. Ko, H. Han, S. Shim, S. Lee, J. Yang et al., *Understanding Entertainment Industry*, NexusBIZ Publisher, Seoul, Korea, 2009.

[2] Korea Culture Content Agency, *Korea Game White Paper*, 2013.

[3] J.B. Roure and M.A. Madique, "Linking Prefunding Factors and High Technology Venture Success : An Exploratory Study," *Journal of Business Venturing*, Vol. 1, No. 3, pp. 295-306, 1986.

[4] D.C. Hambrick and P. Mason, "Upper Echelons : The Organizations a Reflection of its Top Managers," *Academy of Management Review*, Vol. 9, No. 2, pp. 193-206, 1984.

[5] I. Kim, *The Empirical Study on the Relationship Between the Corporate Performance of Cultural Content and CEO's Characteristics : Focus on Game Industry*, Master's Thesis of Hoseo University, 2008.

[6] H. Yang, *A Study on the Business Performance of One-Person Creative Company Entrepreneur's according to Characteristics : Centered Management Consulting Performance*, Master's Thesis of Hansung University, 2014.

[7] T. Han, *(A) Study on the Relation Between the Performance and CEO's Characteristics of Venture Business in Korea*, Master's Thesis of Donga University, 2001.

[8] J. Coleman, "Social Capital in the Creation of Human Capital," *American Journal of Sociology*, Vol. 94, Supplement, pp. 95-120, 1988.

[9] R.D. Putnam, "Bowling Alone : America's Declining Social Capital," *Journal of Democracy*, Vol. 6, No. 1, pp. 65-78, 1995.

[10] S. Jang, "Survival of Venture Firms : The Role of Human and Social Capitals," *Korean Management Review*, Vol. 35, No. 4, pp. 1131-1155, 2006.

[11] G. Park and K. Ko, "Social Capital, Internationalization Speed, and the International Performance of Small New Ventures," *International Business Review*, Vol. 11, No. 3, pp. 147-170, 2007.

[12] T. Seo and D. Jeong, "The Relationship of Taxonomy of Social Capital and Firm's Performance in The Game Industry," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 17, No. 10, pp. 1253-1262, 2014.

[13] E. Jang, "Relationship of Personal Characteristics and Social Capital to Career Success: Comparison of Korean & American Female Managers," *Journal of Secretarial Studies*, Vol. 17, No. 2, pp. 22-48, 2008.

[14] K. Ahn, H. Chae, J. Song, and S. Cho, "Effects of Founder-CEO Attributes on Alliance Formation of Venture Startups," *Korean Management Review*, Vol. 38, No. 6, pp. 1545-1572, 2009.

[15] H. Won, *An Effect on Business Performance of S&M Business CEOs' Entrepreneurship : Focusing on the mediation Social Capital*, Ph.D. Thesis of Gachon University, 2014.

[16] D. Koo, *Research Methodology*, Hakhansa, Gyeonggido, Korea, 2013.

[17] W. Hur. "How Researchers Estimate Indirect Effect using Bootstrapping: The Case of Simple, Multiple, and Double Mediation," *Korea Business Review*, Vol. 6, No. 3, pp. 43-49, 2013.



서 태 건

1977년 3월~1984년 2월 서강대
학교 경영학과 학사
1986년 8월~1988년 6월 뉴욕주
립대학교 대학원 경영학
석사
2011년 3월~현재 호서대학교 벤
처대학원 벤처경영학과

박사과정 (현 부산정보산업진흥원장)

관심분야 : 게임산업전략, 문화기술경영



양 동 우

1982년 2월~1986년 2월 한양대
학교 (경영학학사)
1986년 9월~1989년 8월 한양대
학교 (경영학석사)
1990년 3월~1996년 2월 한양대
학교 (경영학박사)

2005년 3월~현재 호서대(서울캠퍼스) 벤처전문대학원,
교수

2011년 3월~현재 호서대(서울캠퍼스) 벤처MOT연구
소장, 글로벌창업대학원원장

관심분야 : 창업, 중소벤처경영, 기술경영