



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

博士學位論文

조직생존요인에 관한 실증분석 :
엔터테인먼트 기업을 대상으로

濟州大學校 大學院

經營學科

金 訓

2017年 2月

조직생존요인에 관한 실증분석 : 엔터테인먼트 기업을 대상으로

指導教授 金正勳

金 訓

이 論文을 經營學 博士學位 論文으로 提出함

2016年 12月

金訓의 經營學 博士學位 論文을 認准함

審査委員長 강 영 순(인)

委 員 김 희 철(인)

委 員 백 기 복(인)

委 員 방 호 진(인)

委 員 김 정 훈(인)

濟州大學校 大學院

2016年 12月

An Empirical Study on Factors Affecting Organizational Survival of Entertainment Corporations

Hun Kim

(Supervised by Professor Jung Hoon Kim)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the
degree of Doctor of Philosophy in Business Administration

December. 2016.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Young-Soon Kang, Prof. of Business Administration

.....
Hee-Cheol Kim

.....
Ki-Bok Baik

.....
Hojin Bang

.....
Jung Hoon Kim

December. 2016

Department of Business Administration

GRADUATE SCHOOL

JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<차 례>

차례	i
표차례	iii
그림차례	v
국문요약	vi
제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구의 배경과 목적	1
제 2 절 연구방법 및 논문구성	4
제 2 장 조직생태학에 대한 이론적 고찰	7
제 1 절 조직생태학에 대한 논의	7
제 2 절 조직생태학의 선행연구	13
제 3 장 엔터테인먼트 산업에 대한 이론적 고찰	19
제 1 절 한국엔터테인먼트 산업 동향	19
제 2 절 한국엔터테인먼트 산업의 이론적 논의	26
제 3 절 엔터테인먼트산업에서 조직생태학 변수 논의	33
제 4 장 연구방법	41
제 1 절 연구모형	41
제 2 절 가설설정	44
제 3 절 조사대상 및 표본선정	50
제 4 절 변수들의 조작적 정의와 측정도구	54
제 5 장 실증연구	61
제 1 절 기술통계	61
제 2 절 상관관계 분석	64
제 3 절 연구가설 검증	67
제 4 절 추가논의	76

제 6 장 결 론	83
제 1 절 요약 및 연구의 의의	83
제 2 절 기업경영 및 정책적 시사점	90
제 3 절 연구한계 및 미래 연구방향	92
 참고문헌	 96
 Abstract	 109

표 차례

<표 1> 신생기업 생존기간 주요연구	14
<표 2> 콘텐츠산업 매출액 현황	23
<표 3> 국내 콘텐츠산업 수출입액 현황	24
<표 4> 콘텐츠산업 지역별 수출입액 현황	25
<표 5> 한류관련 시기별 연구 주제	29
<표 6> 가설 및 주요 연구자	49
<표 7> 조사대상 기업현황	51
<표 8> 표본기업 선정현황	53
<표 9> 요인에 따른 변수 구성	59
<표 10> 기술통계량	62
<표 11> CEO변경 기초통계량	64
<표 12> 상관관계 분석결과	66
<표 13> 전체변수 대상 모형검증 및 분류의 정확도	67
<표 14> 전체변수 대상 로지스틱 회귀분석 결과	68
<표 15> 조직연령 요인 대상 모형검증 및 분류의 정확도	69
<표 16> 조직연령 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과	69
<표 17> 최초자산 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과	70
<표 18> 조직규모 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과	70
<표 19> 최고경영자 요인 대상 모형검증 및 분류의 정확도	72
<표 20> 최고경영자 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과	72
<표 21> 기업변화 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과	73
<표 22> 엔터테인먼트 특성 요인 대상 모형검증 및 분류의 정확도	73
<표 23> 엔터테인먼트 특성 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과	74
<표 24> 가설검증 결과 요약	75
<표 25> 전체변수 대상 로지스틱 회귀분석 결과	77
<표 26> 상장기간 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과	77

<표 27> 설립기간 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과	78
<표 28> 존속기간 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과	78
<표 29> 종업원급여 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과	79
<표 30> 해외매출비율 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과	79
<표 31> 재임기간 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과	80
<표 32> 변수 간 영향력 순위	81

그림 차례

<그림 1> 논문구성	6
<그림 2> 신생조직의 불리 및 청년기의 불리	35
<그림 3> 소규모 조직의 불리 및 성숙기의 불리	36
<그림 4> 밀도 의존성	37
<그림 5> 연구모형	43

국문 요약

한국엔터테인먼트 산업은 2000년대 초 드라마한류를 바탕으로 산업적 기초가 이루어졌고, 2010년대 음악을 비롯한 ‘신한류’의 등장으로 두 번째 한류붐을 이루며 산업적 성장을 견인해 가고 있다. 이러한 산업성장의 상황에서 기업생존의 대한 논의를 통해 산업의 지속적 성장과 확대를 위한 기본논의를 해보고자 한다. 즉, 엔터테인먼트 기업의 생존요인이 무엇인지를 검토하고 이를 통해 엔터테인먼트 산업의 성장을 도모하고 기업경쟁력 확보 방안을 제시해 보고자 한다.

기업 생존에 관한 조직생태학적 기존 연구를 보면, 조직연령에 따른 신생기업 불리에 관한 연구를 시작으로, 최초자산에 따른 청년기의 불리 연구, 조직 규모에 따른 생존기간의 논의와 산업 밀도에 따른 조직 간의 산업성장기와 경쟁심화에 따른 조직 사멸에 대한 논의가 있다. 그리고 최근에는 전략을 비롯한 조직 변화 등 외부환경에 대한 수용력과 환경변동을 바탕으로 조직생존에 대한 다양한 논의가 해외 및 국내에서 이루어지고 있다.

다만, 이러한 논의에도 불구하고 국내 엔터테인먼트 분야는 관련 산업의 기업화가 2000년을 기반으로 이루어지면서 경영학적 논의가 최근들어 활발해진 상태이지만 조직생존에 관한 연구는 미미한 실정이다.

따라서 기존 타 산업의 생존에 관한 이론 연구 고찰을 바탕으로, 엔터테인먼트 분야 기업을 대상으로 생존에 관한 실증적 논의를 해보고자 한다. 변수는 크게 6개 분야로 설정하였다. 첫째는 조직연령 요인으로 설립기간, 상장기간 그리고 존속기간으로 변수구성을 하였다. 둘째는 최초자산 요인으로 설립자산을 변수 구성했다. 셋째는 조직규모 요인으로 종업원수, 자산총액 그리고 매출액으로 구성했다. 넷째는 최고경영자 요인으로 교체와 재임기간을 변수로 설정했다. 다섯째는 기업변화 요인으로 인수, 합병 그리고 주주변경으로 변수구성을 했다. 마지막으로 엔터테인먼트 특성 요인으로 무형자산, 무형자산비율, 종업원급여, 해외매출액 그리고 해외매출비율을 변수로 설정했다. 이를 통해 이론적 모형을 제시하였고, 심층분석 하였다.

본 연구는 엔터테인먼트 기업 중 한국거래소에 상장된 기업 42개를 대상으로 15년간의 자료 318개를 로지스틱 회귀분석을 실시하였다. 분석방법으로는 전

체변수를 대상으로 한 분석과 개별요인을 대상으로 한 분석 두 가지로 실시하였다.

가설검증 결과 전체 변수를 대상으로 한 분석에서는 조직연령 요인의 상장기간 변수와 엔터테인먼트 특성 요인의 종업원급여 및 해외매출비율 변수가 조직생존에 유의한 영향력을 보였다. 개별 변수를 대상으로 한 검증에서는 조직연령 요인 중 상장기간 변수가 유의하게 나왔으며, 최고경영자 요인에서는 최고경영자의 재임기간 변수가 조직생존에 영향력을 보였다. 또한, 엔터테인먼트 특성 요인에서는 종업원급여와 해외매출비율에서 조직생존에 유의한 영향력을 확인할 수 있었다. 그러나 최초자산, 조직규모, 기업변화 요인에서는 의미있는 결과를 볼 수 없었다.

추가 논의에서는 변수들 간의 위계와 영향력에 대한 검토였다. 결과는 조직생존에 미치는 영향력에 있어 변수들 간의 순위를 확인할 수 있었다. 가장 높은 영향력을 보인 변수는 상장기간 변수가 인건비와 해외비율과 함께 조합되어 나타났다. 그 다음은 인건비, 존속기간, 해외비율 순으로 보였다. 또한 변수간의 조합에 따라 개별변수의 유의도 및 영향력이 변화됨을 확인할 수 있었다.

본 연구의 시사점으로는 기업 경영적 측면에서는 첫 번째는 상장까지 도달하기 위한, 기업 목표 설정이 중요 과제라는 것을 말할 수 있으며, 두 번째는 최고경영자 교체에 대한 신중한 선택이다. 세 번째는 해외매출과 종업원급여에 대해 조직 생존 차원에서 접근이다. 즉, 해외매출확대를 위한 한류의 적극적 활용과 종업원급여를 비용이 아닌 투자 및 유능한 직원들을 유인하는 수단으로 활용해야 한다는 점이다.

산업 정책적 측면에서는 정부정책이 개별기업이 상장까지 도달할 수 있도록 지원하는 정책이 우선 되어야하며, 두 번째는 ‘한류’의존도가 높은 산업특성상 국가 간의 문화적 갈등을 줄이고, 상호간의 호혜성을 높일 수 있는 문화교류확대가 필요하며, 끝으로는 무형자산에 대한 제도적 보완이다. 무형자산에 대한 명확한 기준의 미비로 인해 여러 형태의 지적재산권의 대한 평가가 이루어지지 못하여, 엔터테인먼트 기업에 대한 명확한 수치적 평가를 하는 데에는 한계가 많았다.

본 연구의 한계점으로는 첫 번째는 조직생태학의 주요 논의요소인 조직밀도와 전략에 대한 논의가 빠졌다. 두 번째는 상장이전의 재무 및 경영정보가 반영

되지 못했다. 이 외에도 기업 규모에 따른 통제가 되지 못한 점과 변수 간의 영향력 순위에 대한 이론적 논의의 미흡 등이 있으며, 끝으로 표본집단이 작아 검증의 한계를 보이고 있다는 점이다. 향후 연구 방향으로는 조직밀도에 대한 논의와 표본집단의 확대를 통한 연구를 말할 수 있으며, 엔터테인먼트 기업의 성장과 산업 발전을 뒷받침 할 수 있는 경영학분야의 조직, 인사, 전략 그리고 리더십에 대한 추가적인 연구가 필요하다.

주제어: 조직생존요인, 엔터테인먼트산업, 신생기업의 불리, 소규모조직의 불리, 환경변동성, 환경수용성, 한류

I. 서 론

1. 연구의 배경과 목적

1) 연구의 배경

한국엔터테인먼트 산업은 2000년대 드라마 ‘겨울연가’를 중심으로 한류라 불리며 아시아권에서 큰 성장을 보였다. 그리고 이런 과정을 통해 엔터테인먼트 기업인 드라마제작, 영상, 그리고 연예인 매니지먼트 기업들이 자본시장에 직접 상장 혹은 우회상장을 통하여 등장하게 되었다. 정부 또한 이런 현상을 기반으로 콘텐츠산업육성 의지를 보이며, 다양한 산업정책을 펼쳐 왔다. 그러나 이러한 산업 확대에도 불구하고 2000년대 초반 엔터테인먼트 산업은 저작권법을 비롯한 제도적 미비와 산업주체간의 마찰 그리고 한류드라마가 가장 큰 인기를 보인 일본시장의 위축 등으로 위기를 맞게 되었고, 일본 한류를 기반으로 무리한 확장에 매진한 기업들이 파산 혹은 상장폐지 등을 경험하게 되었다.

그러나 일본시장의 위축에도 불구하고 엔터테인먼트 산업에 대한 정부의 지원과 젊은 층의 관심 그리고 인터넷 및 모바일 시장의 부가가치창출 콘텐츠로써 위상이 높아지면서 관련 산업의 확대는 지속적으로 이루어지고 있다. 더불어 위축되었던 한류시장이 2010년대부터는 중국을 통해 다시 한 번 만들어지면서, 거대한 중국시장의 기대와 지난 10여 년간의 경험을 바탕으로 한국엔터테인먼트 산업에 활력을 주고 있는 시점이다.

그리고 이러한 성장은 1990년대 까지만 해도 미약한 수준에 불과했던 산업규모가 한류열풍이후 금융권의 투자가 지속되면서 업체수가 약 1,000개를 넘어섰으며(백승혁, 2012), 기업의 수 증가와 함께 관련 기업들이 한국거래소에 상장되면서 독자적인 산업으로서 ‘엔터테인먼트 업종’ 분류가 이루어지게 되었다(김정섭, 2013). 한마디로 2000년대 중반 이후의 엔터테인먼트 기업들은 기존의 소규모 사무실과 특정 연예인 혹은 제작자 중심에서 지금은 전문경영인과 법률전문가 그리고 투자 및 다양한 마케팅 기능을 확보한 기업화된 형태의 전환이 이루어진 것이다.

산업적 형태에 있어서도 엔터테인먼트 분야는 문화산업 혹은 콘텐츠산업의 범주에 포함되어 역동적인 성장세를 보여주고 있다. 2016년 한국콘텐츠진흥원이 발행한 2016년 콘텐츠 산업전망에 따르면 2011년 83조원을 보이던 관련 산업 매출규모가 2015년에는 99조원 이상을 기록할 것으로 추정하고 있고, 수출에 있어서도 2011년 43억 달러 규모에서 2015년도에는 57억 달러를 올린 것으로 추정하고 있다. 특히 수출 분야는 전년대비 8.1%의 성장을 기록하며, 새로운 수출 산업 분야로 각광을 받고 있으며, 정부 역시 산업적 지원을 확대하면서 관련 산업영역의 확대와 규모화를 정책적으로 추진하고 있다.

이러한 산업적 위상변화와 관련 기업의 참여확대 그리고 엔터테인먼트 산업의 확장에 따라 학술적 차원의 연구도 2000년대 들어 급속히 확대되고 있는 상태에 있다. 그러나 이러한 확대에도 불구하고 아직까지 엔터테인먼트 산업자체가 타 산업과 같은 시장의 신뢰도 및 다양한 사례구축 및 학술적 논의가 이루어진 상태는 아니다. 특히, 기업에 대한 가장 기본적인 생존 차원에 대한 경영요소나 조직, 인사 그리고 리더십 등의 논의도 아직까지는 미미한 실정이다. 더불어 기업 활동이 이전에 비해 역동적이고 투명성이 높아졌지만 여전히 체계적인 기업화가 이루어진 회사는 많지 않은 실정이며, 기업의 수익활동에 있어서도 한국 엔터테인먼트 산업은 최근 들어와서야 예측 가능한 수익구조에 대한 논의가 이루어지고 있는 상태다.

국내 엔터테인먼트 산업에 대한 기존 연구 내용들을 보면 장르별 산업구조 및 정부정책에 관한 연구로는 이태규(2006)의 영화산업의 구조변화, 남지원(2005)의 영화산업정책 있으며, 정찬용(2005)은 게임산업 구조에 대해 논의하고, 문성주, 최치훈 외(2006)은 게임산업에 대한 정부 지원정책을 논의했다. 애니메이션 산업관련 해서는 이승재·윤명노(2007), 김영재(2008)의 논의가 있다.

기업경영 관련 논의는 박은영·이동기(2011)의 SM엔터테인먼트, 이지현·정회경(2013)의 CJ E&M 논의 형태가 있고, 신중훈(2004)의 대원 C&A홀딩스와 선우엔터테인먼트 비교분석과 같은 형태로 특정기업의 성장과정에 중점을 둔 연구에서부터 특정 분야에 집중된 논의 이를테면 영화산업관련 임성준·이근석(2003), 애니메이션 김승현·노광우(2003) 등이 있다. 이 외에도 해외진출에 대한 논의 등이 있다.

다만, 기업의 가장 기본적인 문제라 할 수 있는 생존에 대한 기업논의는 아직 활발하지 못한 상황이며, 관련기업에 대한 집단화한 연구도 미미한 실정이다. 본 연구는 한국엔터테인먼트 학술적 기반이 조금씩 이루어지고 지고 있는 상황에서 엔터테인먼트 기업의 생존에 대한 상장기업을 중심으로 집단화된 연구를 통해 기업측면에서의 주요 생존 요소를 논의해보고자 한다. 물론, 여전히 소규모 엔터테인먼트 기업들은 기존 창업자 중심 혹은 특정 연예인 중심으로 경영이 이루어지면서 일반 기업들이 보이는 경영활동이나 전략, 재무적 혹은 비재무적 활동이 산업화 되지 못한 측면이 존재한다. 하지만 한국증권거래소에 상장된 엔터테인먼트 기업들이 다수 등장하면서, 특정한 중심 경영체계에서 산업적 규모화와 수익구조화가 이루어진 기업을 중심으로 학술적 논의구조가 가능한 형태가 되어 가고 있다.

본 연구는 이러한 엔터테인먼트 기업의 변화에 맞추어 기존 타 기업분석에 이루어진 집단화된 기업분석을 통해 한국 엔터테인먼트 기업의 생존을 위한 기업적 측면의 논의해 보고자 한다.

2) 연구 목적

본 연구는 엔터테인먼트 기업 중 한국증권거래소에 상장된 기업을 대상으로 자료 분석을 통해 기업이 가지고 있는 생존요인을 논의해 보고자 한다. 자료의 검토방법은 상장된 기업이 상장기간동안 한국거래소에 의무적으로 제출해야 하는 기업보고서 및 주주변경 보고서 등 주요 보고서 15년 간의 자료를 종단적 형태로 자료 분석을 실시하였다. 종단적 형태를 취한 것은 기업의 성장과정에 따른 생존요인을 설명하는데 유용하며, 특정시점을 기준으로 설명하는 횡단적 논의보다는 기업의 여러 변화 요인들을 반영하여 기업생존에 영향을 미치는 변수들에 대한 다양한 검토를 하기 위함이다.

또한, 본 연구의 주요 관점으로 조직생태학에서 논의하고 있는 생존요인에 대한 주요 가설들을 바탕으로 한국 엔터테인먼트 기업의 생존에 대한 주요 변수들을 검증 하고자 한다. 조직생태학적 논의는 조직 생존과 사멸요인을 개별 조직과 환경의 미시적 수준의 접근이 아닌 산업과 환경에 대한 거시적인 안목을 제공한다. 특히 조직 군에 대한 종단적인 분석에 관심을 가짐으로써 환경변화에 따

른 조직군이나 조직의 동태적인 변화 과정을 이해하는 데 유용하다(최성범, 2003).

조직생태학은 Hannan & Freeman(1978)의 논문을 통해 조직이론에서 주목을 받기 시작하였다. 국내의 경우는 경영학 분야의 조직생태학관련 논의가 1990년대를 거쳐 2000년대에 들어와 확대되고 있는 상태다.

본 연구의 목적은 이러한 조직생태학 논의들을 바탕으로 해외 및 국내 선행 연구와 한국엔터테인먼트 기업에 대한 연구결과를 연계하여, 재무적 및 비재무적 변수를 선정하여 기업생존에 필요한 변수들을 실증분석 하는 것이다. 이러한 과정을 통해 기존 연구가설에 대한 논의와 기업 생존을 위한 주요 변수들을 살펴보고자 한다.

2. 연구방법 및 논문구성

1) 연구방법

본 연구는 조직생태학 관점에서 엔터테인먼트 기업의 생존요인을 살펴보고자 하며, 연구 목적을 달성하기 위해서 우선, 기존문헌 연구를 통해 조직생태학 관점의 기업생존 가설들을 검토하고 이에 따른 주요 변수들을 논의하고자 한다.

우선 기존문헌들을 토대로 주요가설 및 이론적 논의들을 정립하여 이를 토대로 연구가설을 설정하였다. 연구가설 부분은 조직생태학 이론뿐만 아니라 본 연구의 주요 대상인 엔터테인먼트 산업에 대한 논의도 같이 검토했다. 이러한 두 영역에 대한 이론적 논의를 바탕으로 주요 가설을 설정하였다.

설정된 가설의 주요 요인 및 변수를 보면 조직생존에서는 생존 유무를 확정하는 변수로 상장유지와 상장폐지를 설정했으며, 조직연령은 상장을 기준으로 상장이전을 설립기간, 상장이후를 상장기간 그리고 이를 합친 존속기간으로 구분했다. 최초자산요인으로는 기업 설립시 설정된 재무제표 상의 총자산을 표현한 설립자산을 설정했다.

환경적 영역에서는 최고경영자의 교체와 재임기간 변수로 구성된 최고경영자 요인과 기업인수, 기업합병 그리고 최대주주변경 3개의 변수로 구성된 기업변화

요인, 마지막으로 무형자산, 무형자산비율, 종업원급여, 해외매출 그리고 해외매출비율로 구성된 엔터테인먼트 산업특성 요인이다. 이러한 영역에서 검증하고자 하는 10개의 가설을 설정하였다.

가설 검증은 한국거래소에 상장된 기업을 대상으로 했으며, 연구 자료로는 한국거래소에 공표하는 2001년부터 2015년까지의 기업 주요공시 내용 및 주주변경 공시 등 공신력 있는 자료를 기반으로 연구 분석을 진행했다.

2) 논문구성

본 논문은 여섯 개의 장으로 구성되어 있다. 제1장은 서론으로 연구의 배경을 제시하고 본 연구의 중요성 및 연구방법론을 논의하고자 한다.

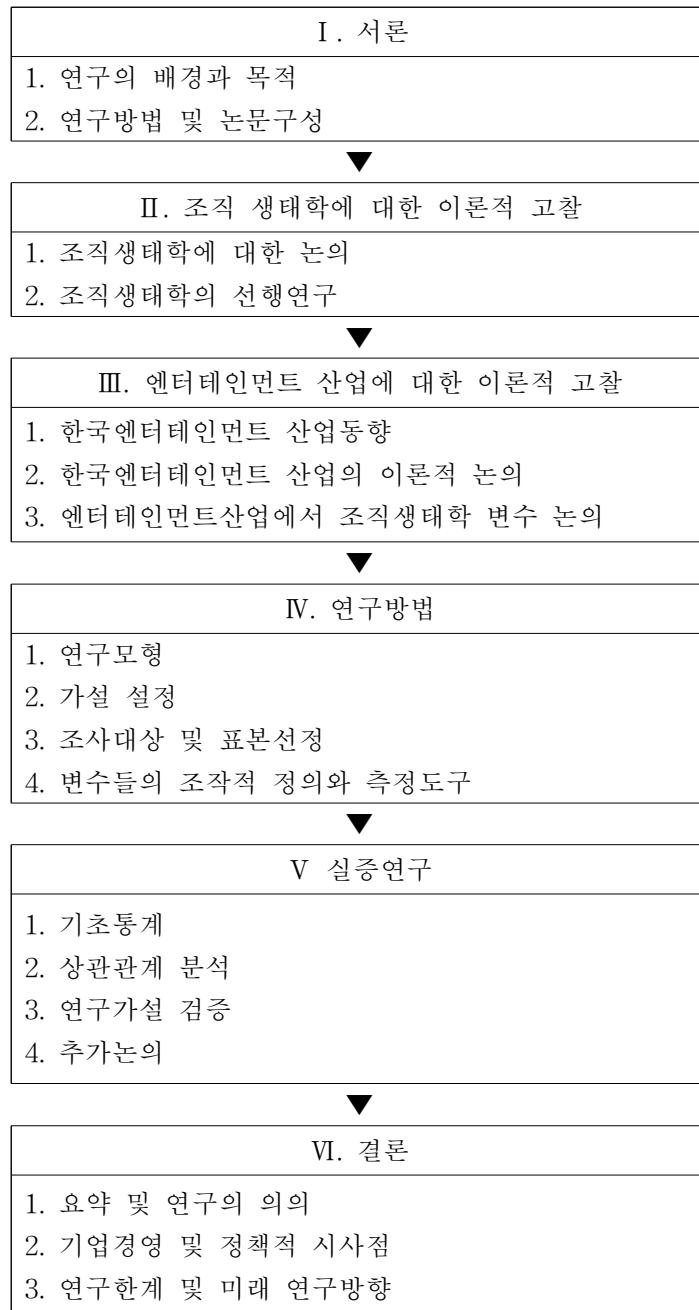
제2장은 이론적 고찰로 조직생태학에 대한 이론적 논의와 선행연구를 검토하였으며, 제3장은 본 연구의 주요 연구 분야인 한국엔터테인먼트 산업에 대한 동향과 한류를 포함한 이론적인 논의를 하였으며, 이를 통해 엔터테인먼트 산업의 조직생태학 관련 변수를 검토했다.

제4장은 제2장과 제3장의 이론적 논의를 바탕으로 연구모형 및 연구가설, 조사대상과 변수들에 대한 조작적 정의 등을 설정하였다. 연구가설은 총 6개 분야 10개의 가설을 설정하였다. 가설의 주요 이론적 논의는 조직연령요인에서는 기간의존성, 최초자산 요인에서는 최초자산 의존성, 조직규모 요인에서는 재무적 변수에 대한 의존성 그리고 최고경영자 요인에서는 최고경영자의 근무연수와 경영자교체에 대한 변수를 구성했다. 그리고 기업변화 요인에서는 기업인수, 기업합병 및 최대주주변경 변수를 논의했으며, 엔터테인먼트 특성 요인에서는 무형자산, 무형자산비율, 종업원 인건비, 해외매출 그리고 해외매출비율의 변수를 검토하였다.

제5장은 제4장을 토대로 연구모형에 따른 연구가설을 바탕으로 실증적 분석을 시행하였다. 검증형태는 전체변수를 대상으로 한 검증, 개별 요인만을 대상으로 한 검증을 실시하였다. 두 가지 형태로 검증을 시도한 것은 독립변수간의 조합에 따른 영향관계 변화와 이에 따른 변수의 설명력의 변화를 검토하기 위함이다. 주요 검증분야는 조직생존과 관련하여 조직연령, 최초자산, 조직규모, 최고경영자, 기업변화 그리고 엔터테인먼트 특성 요인에 대한 내용이다.

마지막으로 제6장은 본 연구에 대한 요약과 연구의 의의와 이론적 검토 그리고 경영 및 정책적 시사점을 논의하고, 본 연구가 가진 한계 및 앞으로의 연구과제 등을 논의하였다. 논문 구성에 대해서는 <그림 1>를 통해 간략하게 확인할 수 있다.

<그림 1> 논문구성



II. 조직생태학에 대한 이론적 고찰

본 장에서는 기존 연구를 중심으로 조직생태학과 엔터테인먼트 산업에 대한 이론적 고찰을 해보고자 한다. 조직생태학에 대한 논의에서는 주요 개념과 선행 연구 검토를 통해 조직 생태학에 주요하게 논의하고 있는 연령의존성이나 최초 자산논의, 규모의존성, 밀도의존성 그리고 환경수용력과 환경변동성에 대해 살펴 볼 것이다.

1. 조직생태학에 대한 논의

조직생태학이란 생태계의 생존과 사멸에 대한 논의구조를 개별 조직이 아닌 조직군 단위에 적용한 것으로 환경에 따른 조직군의 생존과 사멸을 설명하고 있다. 즉, 환경에 적합한 조직은 생존하고 그렇지 않은 조직은 사멸하면서 환경에 적합한 새로운 조직을 생성하게 된다는 내용이다. 이러한 과정에서 환경이 조직을 선택(Hannan & Freeman, 1977, 1989) 한다는 환경 중심적인 차원의 설명이 초기에는 집중되었고 조직의 변화나 발전에 대한 부분을 설명하기에는 한계가 있었다.

이러한 한계는 Levinthal(1995)의 진화론적 관점이 도입되면서 환경의 요구에 맞게 조직 군이 변이, 선택, 보존이라는 과정을 통해 조직의 재구성 된다는 새로운 방향성을 가지게 되었으며, 이는 환경에 조직이 선택된다는 수동적 차원에서 조직이 환경에 맞도록 변화된다는 적극적 관점의 조직변화를 추가하게 된 것이다. 진화론적인 관점의 도입은 기존 조직생태학이 조직의 생존과 사멸에 국한되었던 부분을 조직의 변화와 진화라는 측면까지 설명함으로써 조직에 대한 보다 포괄적인 논의를 이끌 수 있게 된 것이다.

조직생태학은 조직의 개별단위가 아닌 조직군 전체를 대상으로 조직군이 속한 환경과 구조적 변화에 대한 연구 범위를 확장함으로써 개별기업에 국한된 생존논의가 아닌, 조직군 전체로 확대시킨 거시적 관점의 논의를 전개하며, 산업

및 시장의 특징과 환경에 관한 다양한 연구를 이끌어내고 있다. 또한, 생성에서 사멸이라는 종단적 연구 방향을 제안함으로써 관련 연구 분야의 이론적 기반을 제공하고 있다.

또한, 조직생태학은 조직군이 속한 환경 속의 사회조건들이 조직의 생성, 사멸 그리고 변화에 어떤 영향을 미치는지를 설명하고자 했다. 더불어 이러한 조직생태학에서는 조직군내 생존과 사멸에 대한 생태적 요인들을 크게 두 가지로 나누고 있다. 첫째는 조직의 연령, 규모 그리고 조직군 밀도 등의 내적 요인이고, 둘째는 조직이 처해 있는 외적 요인으로 환경수용능력, 환경변동성 등이다. 그리고 특정 환경조건에서 조직전략의 우열관계에 대한 연구가 있다 (이정연, 1998).

1) 신생기업의 불리

Stinchcombe(1965)는 '신생기업의 불리(liability of newness)'을 논의하면서 기업의 생존에 있어 오래된 기업이 새로운 기업보다 유리하다고 주장하였다. 즉, 오래된 기업은 기존의 환경 속에서 익혀야 할 역할이나 기능들을 모두 갖추고 있는 반면, 새로운 기업은 이런 것을 배우는데 많은 시간과 노력이 필요하고 따라서 조직생존에 있어 신생기업들은 오래된 기업과의 경쟁에서 불리할 수밖에 없다는 논이다. 이 논의의 중심으로 기업연령은 기업생존에 주요 논의 요인이 되었다. Stinchcombe(1965)의 신생기업의 불리가 발생하는 원인으로서는 첫째, 신생기업은 새로운 것에 대한 학습이 필요하고, 두 번째로는 학습을 위한 시간과 노력의 많은 소비가 있어야 하며, 셋째는 신뢰가 아직 형성 되어있지 않고 마지막으로 이러한 이유로 기존 조직과의 경쟁에서 고객 확보가 어렵기 때문이다. 새로운 역할, 학습, 신뢰부족, 지명도 부족 등이 신생조직 불리의 원인이다(최성범, 2003).

Stinchcombe로부터 시작된 신생기업의 불리에 대한 논의는 Nelson & Winter(1982)의 조직 연령 상승에 따른 학습능력 향상으로 조직 실패율이 낮아진다는 주장을 거쳐, Hannan & Freeman(1984)의 조직 신뢰성(reliability)과 예측가능성(accountability)이 추가되면서 조직의 연령 상승에 따른 신뢰성, 예측가능성 증가로 인해 실패율이 감소한다는 논의가 진전되었다. 즉, 조직의 연령은 학습능력 향상과 고객에 대한 신뢰성 및 예측 가능성 확대에 의해 다른 신생 기업

보다 생존에 있어 유리한 입장을 가진다는 것이다. 이외에도 Levinthal(1991)은 오래된 조직은 효과적(effective)으로 변화하기 때문에 실패확률이 더욱 낮아진다고 설명하고 있다.

신생기업의 불리는 고객 입장에서조차 기존 기업에 대한 신뢰도가 신생기업보다 높아 경쟁에 있어 신생기업이 불리하다는 논의가 가능하며, 이와 관련한 논의로 기존의 기업에 익숙해 있는 고객에 대해서 신생기업은 기존기업과의 경쟁에서 불리한 위치에 있다(Desai, 2008; 최대윤, 2012).

2) 청년기의 불리

‘청년기의 불리(liability of adolescence)’는 신생기업의 불리와는 다르게 설립초장기에는 사멸율이 낮다가 약간의 기간을 거친 후 높아졌다가 다시 일정 기간 후에는 장기적으로 사멸율이 낮아진다는 주장이다. 이는 신생기업의 불리가 주장하는 내용과 다르게 오히려 기업의 초반에는 생존율이 높다가 청년기에는 떨어지고, 이 기간을 잘 넘기면 장기적으로 생존력이 높아진다는 것이다.

물론, 이 논의와 신생기업의 불리와는 뚜렷한 우열의 성격을 가지고 있지는 못하다. 이러한 청년기의 불리 가설은 Fichman & Levinthal(1991), Tushman & Anderson(1986), Bruderl & Schussler(1990), Haveman(1992) 등의 연구를 통해 논의 되었다.

Fichman & Levinthal(1991)은 사회적 관계로 신생조직의 불리가 생긴다는 Stinchcombe의 논의에 주목하며, 신생기업의 초기자산에는 이러한 사회적 관계인 믿음, 신뢰, 선의, 재무자원, 심리적 의무감 등을 가지고 시작하기에 초반부터 사회적 관계가 줄어들 위험성은 없다고 봤다. 특히, 이러한 관계 자산이 소모되는 시간을 밀월기간(honeymoon period)으로 봤다. 즉, 이러한 밀월기간 동안은 신생조직이라도 생존에 있어 안전한 상황에 있다는 것이다. Leblibici & Salancik(1982)의 연구에서도 초기완충기간(initial buffer period)이 존재하여, 일정기간 동안은 거래 당사자들 간의 관계가 깨지지 않는 경향이 있다고 논의하고 있다.

청년기의 불리는 초기자산 혹은 창업자산이 가지는 역할을 말하는 것으로 자산이 소진되지 전까지는 사회 관계자들 간의 밀월기가 형성되어 사멸율을 낮춘

다는 것이다. 다만, 이런 밀월기가 끝나면 사멸율이 올라가고 이러한 과정에서 생존하게 된다면 장기적인 관점에서 사멸율이 낮아지는 현상을 보인다.

3) 소규모 조직의 불리

‘소규모 조직의 불리(liability of smallness)’는 Aldrich & Auster(1986)의 논의로 규모가 작은 조직일수록 사멸율이 높은 경향을 보인다는 것이다. 즉, 소규모조직은 큰 조직에 비해 자본조달, 세율의 적용 및 정부 규제 등에서 불리하고 노동력 확보에도 큰 조직과 경쟁에서 불리하여 사멸율이 높다는 것이다. 또한, Hannan & Freeman(1984)은 소규모기업은 국제생산경영경험이 부족하기에 생산경영활동을 최적상황에 도달하기 힘들며 또한 상품의 품질에 대해 일관성 있게 유지하는 능력이 부족한 것도 경영실패의 원인이 될 수 있다고 한다(서영희, 2011).

다만, 조직 규모에 대한 논의가 일관적으로 주장되고 있지는 않다. 신생기업의 불리와 청년기의 불리처럼 다른 관점이 존재한다. Barron, West & Hannan(1994)와 Hannan & Freeman(1984)의 논의에 따르면 기업연령이 증가되고 기업내부의 규정체도가 지속적으로 정규화 되면서, 기업관성이 증가되고 이는 외부의 환경변화요구를 가로막아 변화능력을 떨어뜨리며, 거대해진 조직을 유지하기 위한 고액의 간접원가를 창출하여 생존율을 떨어뜨릴 수 있다는 것이다. 두 가지의 논의내용처럼 규모에 대한 사멸율 논의는 아직 일치된 논의보다는 지속적인 경쟁형태의 논의를 진행 중이다.

더불어 ‘구조적 관성(structural inertia)’은 양면적인 성격을 가지고 있는데, Hannan & Freeman의 주장에 따르면 구조적 관성은 연령 및 규모 증대에 따라 증가한다. 즉, 이러한 관성이 적정하게 작용한다면 외부변화에 대해 조직을 지키면서 생존력을 높일 수 있지만, 과대하게 작용할 경우 환경 변화의 적응력을 떨어뜨려 생존력을 떨어뜨리는 작용이 가능하다. 즉, 위에서 언급한 소규모 조직의 불리와 성숙기의 불리의 주요요소로 작용할 수 있다는 점이다.

또한, 엔터테인먼트 분야를 대상으로 한 John & Stephen Mezas(2000)의 허리우드 장편 영화 산업을 분석에 따르면 규모가 큰 종합주의 조직과 규모가 작은 특화주의 조직이 공존할 수 있다고 논의 하고 있다. 종합주의 조직의 집중도

가 높아지면 규모나 생태지위가 비슷한 조직과의 중복으로 도태과정이 일어나지만, 규모가 작은 특화주의 조직은 개별조직이 가지는 특징으로 생태지위의 중복을 피하며 공존의 가능성을 만들어 낸다는 것이다. 그리고 이를 통해, 작은 규모의 조직 역시 큰 조직과의 경쟁에서 생존할 수 있는 영역이 만들어진다.

실제 국내 엔터테인먼트 상장기업 내용을 보면 다양한 규모의 조직이 공존하는 상황을 볼 수 있다. 20명 이하의 소규모 조직이 개별적 특성을 가지고 존재하는 반면 1,000여명 이상의 대규모 조직 형태의 대기업 계열회사가 동시에 존재한다. 따라서 규모에 대한 논의는 좀더 다양한 형태의 논의가 가능할 수 있다.

4) 밀도의존성

‘밀도의존성(density dependence)’이란 조직군 형성의 초창기에는 밀도가 높아지는 것이 전체 조직의 생존에 긍정적인 영향을 주지만 일정수준의 밀도를 높으면 신규조직과 기존조직 간의 경쟁으로 인해 조직 사멸율이 높아진다는 것이다. 즉, 밀도가 낮은 초창기에는 사멸율이 높다가 적정수준의 밀도가 형성될 때까지는 사멸율이 낮아지고, 그 적정수준을 넘어가는 밀도가 형성되면 경쟁 등이 치열해지면서 사멸율이 높아지는 것이다.

Hannan & Freeman(1989)은 이러한 내용을 정당화(legitimation)와 경쟁(competition)의 과정으로 설명하고 있다. 조직군의 밀도가 정당화수준을 넘지 않는 범위 내에서는 새로운 조직의 진입이 정당화로 작용하지만, 환경수용능력을 넘는 경우는 조직들 간 경영으로 생존 가능성을 낮게 만든다. 이러한 밀도의존성은 Barnett & Carroll(1987)에서도 논의되는데, 산업 진화과정에서 기업 간의 상호작용이 긍정적일 때는 생존능력을 향상시켜주지만, 부정적으로 작용할 때는 이와 반대되는 상황을 나타낸다. 또한 이러한 상황은 다른 조직군의 관계에서도 존재한다. Hannan & Carroll(1992)도 산업초기에는 개체군밀도(population density) 증가가 긍정적인 영향을 줌으로써 생존가능성을 높이지만, 산업후기에는 지나친 경쟁기업의 진입으로 기업의 생존가능성을 낮아질 것이라고 논의하고 있다.

5) 환경수용력과 환경변동성

환경수용능력은 특정 환경 내부의 가용 자원을 나타내는 것으로 인구나 노동

력 또는 소비 수준과 같은 외부적 요인을 뜻한다(Aldrich, 1979; 최창현, 1993). 이러한 환경수용 능력이 높을 경우 사멸을 낮추게 될 것이며, 이러한 환경수용력은 변이(variation), 선택(selection), 보존(retention)이라는 자연도태모형(natural selection model)을 통해 설명될 수 있다(Aldrich, 1979).

이러한 변이의 원인으로는 환경에 대한 적응뿐만 아니라 전략적 선택 등의 계획적 변화와 함께 우연한 사건 및 돌발적인 상황들도 포함되며, 일단 변이가 발생하면 조직들의 노력과 무관하게 환경이 스스로 균형을 유지하려는 동일성 원칙(principle of isomorphism)이 작용하고, 이때 환경에 적합한 것은 생존하고, 부적합한 것은 도태되는 환경적소(enviromental niche) 현상이 발생한다. 다만, 여기서 조직의 관성은 환경수용력에 영향을 미치게 되어 앞에서도 기술한 생존의 영향을 미칠 수 있다. 조직생태학의 전략적 입장에서 환경수용 능력이 클 때는 전문적으로 특화된(specialism) 기업전략보다는 범용적인 일반화된(generalism) 전략기업이 유리하다고 한다.(Aldrich, 1979; Ketch, Thomas & Snow, 1993).

음악에서 출발한 엔터테인먼트 기업들이 최근 음악 및 매니지먼트, 드라마, 영화 등 다양한 사업형태에 참여하는 것도 일종에 범용적 일반화된 전략형태를 보이는 것이라 할 수 있다. 한마디로 기업이 외부의 변화된 기업 환경을 가능한 모든 기회로 수용하려는 형태에서 이러한 전략적 범용화 형태가 나온다고 볼 수 있다.

환경변동성은 환경요소들의 변화정도를 말한다. 높은 환경변동성은 기존의 관성을 진부화 시킴으로서 새로운 조직의 출현가능성을 높이고, 기존 조직의 변화를 요구한다. 즉 환경변동성이 높아지면 이전의 자원분포 유형이 달라지며 이에 의존하던 기존조직은 사멸할 가능성이 높아지게 된다(Aldrich, 1979; 이정연, 1998).

최근 엔터테인먼트 기업에 주요한 매출 형태로 작용하는 저작권이나 한류에 대한 사업 환경변화는 이러한 환경변동성의 환경요소들이라 말할 수 있다. 관련 기업들이 한류요인을 많이 적용하고자 하는 것도 이러한 엔터테인먼트 기업군의 한류영향력 즉, 환경변동성을 반영하고 있다고 할 수 있다. 그리고 이러한 환경 변화에 대해 혁신가로서의 위상을 가지고 시장에 진입하는 선발업체가 후발업체

에 비해 상대적으로 높은 경쟁력을 갖게 된다고 한다(Aldrich, 1979; Ketch, Thomas & Snow, 1993).

2. 조직생태학 선행연구

선행연구를 통해 조직생태학이 실제적으로 어떤 분야에 어떠한 환경적 요인 및 기업 요인을 설명하고 있는지 검토해보고자 한다.

1) 신생기업 생존기간에 관한 연구

Stinchcombe(1965)의 신생조직 불리의 개념 주장이후 조직연령과 조직 사멸은 조직이론의 주요한 관심분야로 작용하여 비교적 많은 논의가 이루어 졌다. Nelson & Winter(1982)는 조직 연령에 따른 학습에 의해 생존율이 높아진다고 설명했다. 여기서 학습을 통한 업무절차(routines)의 확립이 신생 기업에 비해 우위를 갖는다는 것이다. Levinthal(1991)로 조직이 연령증가는 조직의 효과적 변화를 가져오기 때문에 생존율이 증가한다고 보고 있다. 더불어 Hannan & Freeman(1984)은 신뢰성(reliability)와 예측가능성(accountability)이 조직 연령 증가에 따라 상승하여 사멸율을 감소시킨다고 주장했다.

Timmons(1994)에 따르면 1988년 조사된 미국중소기업청(SBA) 자료를 검토해본 결과 중소기업의 39.6%가 창업한지 5년 내에 사멸한 것으로 보고되었으며, 제조업의 경우는 46.9%의 사멸율을 보였다. 신용정보회사인 Dun & Bradstreet의 조사에 의하면 기업 도산의 53%가 설립 후 5년 내에 발생했다고 한다(최성범, 2003).

국내 연구로는 이병기(2003)의 연구에서 총 1,780개의 기업을 대상으로 사멸율을 검토한 결과 전체 신생기업의 5년 내 사멸율은 27.5%였으며, 시장 진입 후 3년이 경과하면 퇴출위험이 현저히 감소한다는 사실을 발견했다. 또한 조필규(2009)의 국내 IT기업 404개 대상으로 한 연구에서는 전체 사멸율은 49.3%를 보이며, 퇴출된 기업 199개중 77.4%에 해당하는 154개 기업이 설립 후 4년 이내에 도산했다. 신생기업 생존기간 주요연구는 <표 1>과 같다.

<표 1> 신생기업 생존기간 주요연구

연구자	국가(연도 또는 기간)	기업생존기간
Dunne et al.(1989)	미국(1693-1982)	- 진입후 5년내 퇴출 61.5% - 10년이내는 79.6%
Baldwin & Gorecki(1990)	캐나다(1971년 코호트)	- 평균 생존기간 13년
Mata & Portugal(1994)	포르투갈(1983년 코호트)	- 설립 첫째 20% 사멸 - 초기 창업 기업의 30%만이 7년 생존
Gorecki(2000)	영국(1974-1994)	- 5% 1년내 퇴출 - 5년 경과후 약 50% 퇴출
Honjo(2000)	일본(1986-1994)	- 1986-1994년 기간중 사멸율 4.8%
Arie de Geun(2001)	미국/일본	- 미국 일본 기업은 평균 12.6년 생존
Bruderl & Mahmood(1996)	독일(1981-1988)	- 8년후 30-50%의 기업이 계속 생존
이병기(2003)	한국(1984-1994)	- 전체 신생기업의 5년 생존율은 78.3% - 10년 생존율은 63.9%
미 SBA(1998)	미국	- 중소기업의 5년내 사멸율이 39.6%(제조업 46.9%)

출처: 이병기(2003)에서 재인용

2) 청년기의 불리에 관한 연구

Bruder & Schussler(1990)은 독일 뮌헨과 바바리아 주의 상공회의소 소속 기업들을 대상으로 Stinchcombe의 신생기업 불리 가설을 검증했다. 연구결과 이들의 사멸율은 시간에 따라 감소하는 게 아니라 일정한 밀월기간(honeymoon period)을 거쳐 높아졌다가 일정 시점 이후 감소하는 이른바 역U자의 모양을 띠는 점을 발견하고 청년기의 불리(liability of adolescence)라는 개념을 제시했다. Fichman & Lebinthal(1991)을 초기자산의 개념을 통해 밀월기간을 설명했다. Carroll & Delacroix(1982) 역시 신생기업 불리의 가설을 입증하기 위한 실증연구에서 초기자산이 생존확률에 영향을 줄 가능성이 있다고 논의했다.

다만, 전술하였듯 청년기의 불리 가설이 신생조직 불리 가설과 반대되는 입장이라고 말하기는 어려우며, 어느 쪽이 우열을 가린다고 말하기도 적절하지 못하다. Hannan(1998)의 연구에 따르면 총 18개의 실증연구 중 연령과 사멸율 간

의 관계가 (-)인 연구가 9개이고, (+)인 경우가 9개라고 분석했다. 따라서 청년기의 불리는 신생조직의 불리 가설에 초기자산이라는 개념을 삽입하여 기존 가설을 수정한 형태의 접근으로 볼 수 있으며, 더불어 연령의존적인 생존연구에 다양한 변수의 가능성을 제시한 것이다.

3) 소규모조직의 불리에 관한 연구

Barnett(1990), Baum & Oliver(1991) 등은 기존 연구가 시간에만 중심으로 논의하고 있고 규모에 대한 논의가 없다고 지적하고 있다. 또한, Ranger-Moore(1997)는 큰 조직은 자원도 많이 보유하고 환경변화에 잘 견뎌 낼 수 있기 때문에 작은 조직에 비해 우월한 능력을 보유하고 있다는 점을 강조했다. 또한, Audretsch & Mahmood(1994)는 소규모기업은 대규모기업에 비해 환경적응방면에서 불리성을 가지고 있으며, 이런 환경에서 경영실적이 부진할 경우 이를 극복할만한 재정자원 부족으로 소규모기업은 시장에서 쉽게 퇴출된다.

4) Carroll & Delacroix(1982)의 밀도의존성에 대한 연구

박희석(2009)에 따르면 ‘신문’은 초기 조직생태학의 대표적인 연구주제였다. 조직생태학이 가지는 특징들과 잘 맞았는데, 첫 번째는 신문은 기록과 자료가 상대적으로 구체적이며, 매체의 특성상 신문조직들에 대한 정보가 정확하게 남아있는 편이다. 따라서 장기간 연구 수행에 필요한 주요자료 습득이 용의하다. 두 번째는 신문은 공공적 성격과 함께 제도적 환경과 기술적 환경에 민감한 산업조직이라 외부 환경과 상호작용하는 과정이나 영향을 논의할 수 있다. 세 번째는 신문은 그 나라의 사회적 단면을 보여줌으로써 거시적 측면의 논의가 가능한 자료라는 것이다. 이러한 박희석(2009)의 논의 중 자료의 명확성이나 환경과의 상호작용적 측면에서 신문은 조직생태학 연구에 있어 주요한 영역이 될 수 있다.

Carroll & Delacroix(1982)의 연구는 아르헨티나와 아일랜드 신문사들을 대상으로 한 실증연구로 정치적 혼란기에 탄생한 신문사들은 생존기간이 짧다는 것을 주장했다. 그 이유로는 정치적 혼란기에 만들어진 신문들은 대부분 정치적 목적으로 만들어져 혼란상황이 지나면 그 효용성이 떨어지기 때문이다. 두 번째는 정치적 혼란기 동안은 기존 자원의 이용이 어렵기 때문에 새로운 신문들이 만들

어 질 수 있다고 주장했다. 따라서 경쟁에 따른 밀도가 상승하여 생존율이 낮아지는 것이다.

이 연구에서 같이 검토된 제도적 정당화나 경제적 순환곡선은 신문창간에 영향을 주지 않는 것으로 나타났으며, 밀도의존선택(density dependence selection) 따른 정당화와 경쟁(legitimation and competition)이 주요하게 나타났다. 즉, 정당성이 증가하면 설립이 증가되고 사멸율이 감소하는 반면, 조직군의 수용용량이 한계에 넘는 경쟁이 증가하면 사멸율이 증가하는 현상을 보이게 된 것이다.

이후 관련연구는 Carroll & Huo(1986), Carroll & Hannan(1989)로 이어지며 신문 조직적군의 밀도의존효과에 따른 정당화와 경쟁에 대한 내용을 검토하고 있다. 그리고 이에 대한 결과는 선행연구의 내용과 동일하게 밀도에 따른 정당화에 의해 조직군이 생성되고, 수용능력 이상을 나타내면 경쟁증가에 따른 사멸율의 증가를 주장하고 있다.

5) 최초자산과 조직생존에 대한 연구

Romanelli(1989)는 신생 기업이 어려움을 극복하는데 영향을 미치는 변수로는 가용자원의 정도와 조직 전략을 들었다. 특히 재무적 자원을 확보하지 못한 기업은 생존경쟁에서 밀려나고, 이로 인해 필요한 자원 확보가 더욱 어려워져 높은 성과를 낼 가능성이 낮다고 말했다. Roberts & Hauptman(1987)은 자금력이 모자라며 기술력이 좋은 바이오 업체들이 낮은 수익률을 보인다는 점을 발견하면서 재무적 자원의 중요성을 지적하고 있다. 다만, 최초자산이 반드시 재무적 자산만을 말하는 것은 아니다.

Hannan & Freeman(1984)은 조직을 설립하려면 자본, 구성원의 의무감, 기업 경영능력, 그리고 정당성을 축적해야 한다고 말했다. 여기서 의무감 및 기업경영 능력과 정당성은 비재무적 자원이라 할 수 있다. 또한 자원 그 자체보다는 보유 자원에 대해 기업이 취하는 행동인 기업내부의 동태적 역량이 기업의 경쟁 우위를 결정한다는 논의도 제안되고 있다(Teece, Pisano & Shuen, 1997).

Chandler(1962)의 경우는 기업이 획득할 수 있는 자원 가운데 인적자원을 가장 중요한 것이라고 말했다. 특히 창업자의 인적자본 중요성을 강조했는데 유능한 창업자는 회사의 설립 당시 부족한 재무자본을 창업자의 인적자본으로 대신

함으로써 최초 재무자본이 풍부한 기업과 유사한 성과를 나타낸다는 연구결과를 제시했다(Chandler & Hanks, 1998). 이 연구에서 제조업에 비해 기업서비스 업종의 경우 최초 재무적 자본이 많이 필요하지 않다는 점도 말하고 있다. Gimeno et. al.(1997)이 제시한 기업퇴출의 문턱수준 모형도 재무적 성과이외에 인적자본이 사업포기 의사결정에 중대한 영향을 미친다는 데 초점을 두고 있지만 신설 중소기업에 있어서 인적자본의 중요성을 강조한 걸로 이해할 수 있다(최성범, 2003).

Levinthal(1991)은 한 단계 더 나아가 조직의 성과가 사멸에 미치는 영향을 설명하기 위해 조직자본(organizational capital)의 개념을 제시했으며, 여기에는 재무적, 비재무적 변수로 고객과의 관계, 노사관계, R&D 역량 등을 말했다. 또한 그는 조직의 실패는 조직 자본이 '0'이 되는 시점이지만 조직이 경쟁을 갖추려면 일정수준의 조직자본이 필요하다고 설명했다.

최초자산과 조직생존에 대한 연구 논의를 통해 최초자산에 대한 논의가 이루어진 점과 최초자산의 범주에 대한 논의로 재무적 자산과 비재무적 자산의 구분이 이루어진 점이 주요한 내용이라 하겠다. 또한, 이러한 비재무적 자산에서도 인적자본의 강조는 본 연구에서 검토하고자 하는 엔터테인먼트 분야에 있어 주요한 변수로 작용할 수 있을 것으로 생각된다. 엔터테인먼트 제조업과 달리 주로 인적자원을 기반으로 산업이 형성되는 내용이 있다. 따라서 비재무적 요소에 대한 논의는 주요한 영역이 될 수 있다.

6) 환경수용력과 환경변동성에 관한 연구

환경수용력과 환경변동성에 관계한 연구로는 기업생존에 있어 전략변화와 선택에 대한 논의로 볼 수 있다. 전략 연구는 대개 일정한 환경에 대응하는 전략의 적합성을 통해서 말할 수 있으며, 전략변화가 조직의 생존과 사멸에 미치는 영향을 통해 말할 수 있다. 조직생태학에서 전략은 크게 두 가지 기준으로 나눈다. 첫 번째는 사업영역에 따른 전문화전략(specialism)과 일반화전략(generalism)이다(Aldrich, 1979; Hannan & Freeman, 1989). 전문화전략은 특정분야 사업영역이 몰려있는 것을 말하며, 일반화전략이라는 다양한 형태의 백화점식 사업영역을 가지고 있는 것을 말한다. 두 번째 기준은 시장기회에 얼마나 일찍 참여했느냐에

따라 선발전략(early-entrant 또는 r-전략)과 후발전략(late-entrant, K-전략)으로 나뉜다. 이를 결합시켜 4가지의 조직전략이 나타날 수 있는데(Brittain & Freeman, 1980), 선발전문화(ES)전략, 선발일반화(EG)전략, 후발전문화(LS)전략, 후발일반화(LS)전략 등이다(Zammuto, 1988).

기존의 조직생태학에서는 조직이 변화지 않는다는 가정 하에 논의가 진행되었기에 전략에 따른 조직의 생존과 사멸 연구는 진행되지 못했다. 그러나 진화론적인 입장이 도입되면서 전략에 따른 조직 생존에 대한 연구의 필요성을 제기하고 있다(Ketchen, Thomas & Snow, 1993).

주어진 환경조건 속에서 조직은 자원활용방식(전략)에 따라 자신의 적소(niche)를 창출할 수 있으며, 이러한 전략은 현존 환경과의 적합성을 유지해줌으로써 조직의 경쟁력을 형성해 준다. 김재구(1996)의 논의에 따르면 환경수용능력과 환경변동성이 높은 한국 컴퓨터 산업에서 선발전문화에서 선발일반화로의 전략변화는 사멸율을 유의하게 낮추고, 후발일반화에서 후발전문화로의 전략변화는 사멸율을 유의하게 높이는 것으로 나타났다. 즉, 환경과 적합관계를 이루는 전략으로의 변화는 조직에 유리한 결과를 가져왔다.

그러나 전략변화와 조직성과에 관한 연구에 따르면 Schoeffler(1977)은 시장 상황과 기업전략이 재무성과의 80%를 설명한다고 주장했으며, Aldrich(1979)는 기업의 생존과 성장이 환경적 선택에 달려 있다고 주장하고 있는 반면, 이와는 반대로 전략변화가 조직성과에 어떤 영향을 미치지 않는다는 연구도 진행되었다(Zajac & Shortell, 1989; Ginsberg, 1988). Miller & Friesen(1984)은 전략변화를 추구하는데 상당한 비용이 들기 때문에 이에 따른 성과 차이는 미미하다고 주장하였고, Parnell(1998)은 백화점 산업을 대상으로 실증 분석한 결과, 전략 변화를 추구한 기업은 전략을 유지한 기업보다 유의한 성과를 향상시키지 못한 것으로 나타났다(최대윤, 2012).

Ⅲ. 엔터테인먼트 산업에 대한 이론적 고찰

1. 한국엔터테인먼트 산업 동향

한국엔터테인먼트 산업은 아시아권에서 인기를 얻게 된 ‘한류’라는 표현 시점부터 본격화 되었다고 할 수 있다. 이전의 엔터테인먼트 산업이 대부분은 개인형태의 소규모 조직으로 운영되어 특별한 산업적 내용을 보이지 못했다면 ‘한류’로 대표되는 시기부터는 개인기업 중심의 활동에서 증권거래소 상장이라는 기업화된 형태를 보여주기 시작한다. 이러한 형태는 ‘한류’드라마 붐이 일어난 2000년대가 1차 형성기라 할 수 있다.

이 당시 핵심적인 지역은 ‘일본’을 중심으로 한 한류의 확산과 파생상품의 성장이라 볼 수 있다. 또한, 일본 외에도 동남아 및 중동 그리고 유럽 등의 지역에도 한국드라마가 수출되며 1차 한류 붐을 형성했다. 다만, 이러한 드라마 중심 한류의 확산은 드라마 수입단가를 가장 높게 책정해 국내 한류수익의 많은 부분을 차지하던 ‘일본한류’의 성장둔화와 일본지역에서 일어나기 시작한 한국문화를 혐오 및 우려하는 ‘혐한류’ 혹은 ‘반한류’ 정서로 성장세는 주춤하기 시작했다.

그러나 드라마 ‘겨울연가’는 일본에서 빅히트를 치며 드라마뿐만 아니라 애니메이션, 콘서트, 뮤지컬 등 다양한 형태로 재생산되었고, 화보집을 비롯해 여행상품으로도 개발되어 최초의 문화산업에 대한 원소스멀티유즈라는 상품이라는 성과를 보이기도 했다. 이러한 1차 한류 성장기를 통해 국내 엔터테인먼트 시장 및 기업은 그동안 개인회사 수준의 구멍 가게식 운영형태에서 기업화 형태를 걸으며 산업적인 면모로 탈바꿈 시켜주는 계기가 되었다고 할 수 있다.

1차 한류 붐이 주로 드라마를 중심으로 스타상품과 매니지먼트 쪽에 국한되고 지역적으로는 일본을 중심으로 한 아시아권이 핵심이었다면, 2차 한류 붐은 ‘K-pop’으로 불리는 음악을 중심으로 시작되었다고 볼 수 있다. 특히 ‘싸이’의 ‘강남스타일’은 유튜브를 통해 전 세계에 공개되면서 한류의 또다른 진화를 보여지게 되었다. 음악을 중심으로 형성된 2차 한류는 음악 외에도 드라마, 웹툰, 매니지먼트 등 다양한 내용이 인기를 모으고 있으며, 지역적인 범위에서도 ‘중국’을

중심으로 아시아는 물론 유럽, 미국, 남미 등 다양한 국가에 여러 콘텐츠들이 분산되어 인기를 끌고 있다.

2차 한류 붐은 한마디로 전세계를 대상으로 한 한국엔터테인먼트 산업의 확산이라는 측면을 보여주고 있다. 물론, 이러한 배경에는 1차와는 다르게 SNS나 유튜브 등 IT 요소와 결합되어 많은 비용을 지불해야 하는 마케팅 비용을 절감시켜줌으로써 가능하게 되었고, 특히, 해외 유명스타들의 SNS를 통한 한국 콘텐츠의 소개가 홍보 마케팅에 있어 주요한 역할을 해주기도 했다.

그리고 이러한 2차 한류 붐은 1차 한류 붐시절 제도적인 미비점을 보인 관련 제도의 개선과 함께 정부의 더 폭넓은 지원과 맞물리며 지금도 다양한 형태의 엔터테인먼트 콘텐츠 들이 해외로 소개되고 있는 실정에 있다. 더불어 이러한 2차 한류 붐은 기업들로 하여금 유튜브 및 사회관계망(SNS)에 대한 전략적인 고민을 하게 했으며, 1차 붐 때 부족했던 관련 기업의 산업화와 체계화를 더 적극적으로 촉진시키는 계기로 작용하고 있다. 이로 인해 1차 한류 형성기 당시 주로 기존 상장된 기업을 인수 합병하는 형태로 이루어진 우회상장을 통한 기업 상장 형태에서 최근 들어서는 자신의 수익성을 직접적으로 검토 받아 직접 상장하는 직상장 형태로 변화돼 가고 있다.

1) 엔터테인먼트산업의 개념

엔터테인먼트산업이란 독일 프랑크푸르트학과의 Max Horkheimer & Theodor Adorno(1947)의 ‘계몽의 변증법’에서 문화산업이라는 논의로부터 시작되었다고 볼 수 있다

산업에 대한 정확한 정의는 각 국의 상황에 따라 약간의 차이를 보이고 있다. 박현욱(2002)에 따르면 엔터테인먼트란 여러 가지로 정의되고 분류되지만, 문화콘텐츠란 말의 하위 개념 혹은 동등한 개념으로 볼 수 있다. 문화콘텐츠 산업이란 문화예술상품의 개발, 제작, 생산, 유통, 소비 등과 이에 관련된 서비스 산업을 의미한다. 따라서 애니메이션, 음악, 게임, 출판, 만화, 캐릭터, 방송영상, 영화 등 미디어·엔터테인먼트 분야가 모두 문화콘텐츠에 포함된다. 박현욱(2002)의 논의처럼 국내에서는 엔터테인먼트라는 용어와 문화콘텐츠라는 용어와 혼용되고 있는 실정이며, 문화산업이라는 이름으로도 혼용되어 명확하게 엔터테인먼트 산

업을 정의하기에는 어려운 게 현실이다.

국가별 논의에 있어서도 미국의 경우는 Entertainment Industry로 표현하고 있으며, 영국에서는 Creative Industry로 표현하고 있어 국가마다 명칭의 일관성을 가지고 있지는 못하다. 다만, 엔터테인먼트의 사전적 정의가 ‘영화, 음악 등의 오락과 여흥이나 오락물’이라는 점을 고려할 때 엔터테인먼트 산업은 ‘엔터테인먼트 등 대중문화 콘텐츠를 바탕으로 영위하는 산업’으로 규정할 수 있다(김정섭, 2013).

엔터테인먼트 산업에 대한 법률적 논의를 검토해보면 미국 로스앤젤레스의 엔터테인먼트법(entertainment law)에 따르면 엔터테인먼트 산업은 “영화관, 영화, 파인아트, 댄스, 오페라, 음악, 출판, 텔레비전, 그리고 라디오를 포함하는 영역으로 작가, 작곡가, 음악가, 그리고 다른 아티스트들에 의해 제공되는 창의적 작업과 서비스를 통해 이익을 얻는 산업”을 말한다(Levitt & Rosch, 2003).

이러한 엔터테인먼트 산업의 몇 가지 산업적인 특징을 가지고 있는데, 그 첫 번째는 ‘고위험 고수익(high risk high return)’의 구조다(De Vany, 2003). 투자의 위험이 큰 만큼 흥행을 통한 큰 수익을 얻을 수 있다는 것을 의미한다. 가장 대표적인 것이 영화 관련 사업투자라 할 수 있다. 영화사업의 경우 제작비 조달 및 홍보 등에 막대한 투자비가 들어가지만, 투자와 비례하는 수익창출은 어려운 게 현실이다. 어떤 경우는 투자비가 적은 경우에도 막대한 흥행수익이 이루어지는 반면, 막대한 투자대비 수익이 없는 경우도 종종 발생한다.

두 번째는 엔터테인먼트 상품은 공공재적 속성을 띤다. ‘공공재(public goods)’란 수용자의 상품 소비행위가 비경합적이고 비배타적인 재화를 의미한다. 즉, 텔레비전 시청자가 한 사람 더 늘거나 놀이공원에 한 명이 입장객이 더 늘어나는 것에 대한 한계비용(marginal cost)이 거의 없듯이, 한사람 이상이 같이 즐길 수 있지만 다른 사람들에 의해 가용한 양이 줄어들지 않는 특성을 말한다(Vogel, 2001; 김정섭, 2013).

세 번째는 문화적 할인율이 적용되는 산업이다. ‘문화적 할인율(cultural discount rate)’이란 한 국가의 문화가 다른 나라에 진입하였을 때 언어, 관습, 가치관 등이 달라 문화적 소통성이 떨어져 본래의 문화적 가치가 떨어지는 현상을 말하며, 이러한 비율을 문화적 할인율이라 한다(Hoskins & Mirus, 1990; White,

2001). 일부 영화가 국내에서는 흥행을 기록하지만 외국에는 전혀 관심에 없거나 이해가 안 되는 경우가 있는데 이럴 때 발생하는 것이 상대방 문화와 우리 문화에서 오는 차이 즉, 문화적 할인이 작용에 의해 일어나는 현상이라 볼 수 있다. 이러한 문화적 할인에 주요 요소로는 언어, 관습, 선입견 등 다양한 형태가 있다.

네 번째로는 네트워크 외부효과와 창구효과가 적용된다. 먼저 ‘외부효과(network externalities)’는 상품의 이용자 수가 많으면 수요가 더욱 늘어나고 반대로 이용자가 적은 상품은 수요가 더욱 줄어드는 현상을 말한다(Metcalf, 1995). 문화상품에서 유명세를 타는 경우 더욱더 인기와 수요가 늘어나는 현상을 말할 수 있으며, 반대의 경우에도 부정적 의견이 많으면 수요가 대폭 감소하는 현상을 들 수 있다. 특히, ‘한류’에서 외국 소비자들의 호응과 반대 현상인 ‘혐한류’를 말하는데 적절한 논의가 될 수 있다.

창구효과란 하나의 상품이 특정 영역에서 만들어진 후 부분적 기술 변화와 응용을 거쳐 다른 영역으로 활용되어 가치를 증대시키는 현상이다(Owen & Wildman, 1992). 이는 문화상품의 특징이라 할 수 있는 ‘원소스멀티유즈(OSMU, one source multi-use)’를 설명하는데 유용하다. 대표적인 사례라 할 수 있는 것이 1차 드라마한류 당시 큰 인기를 모은 ‘겨울연가’의 원소스멀티유즈 현상을 말할 수 있다. 전설하였듯 겨울연가는 드라마 외에도 뮤지컬, 애니메이션, 공연, 화보집 및 소설, 테마공원 등의 형태라 만들어져 지속적인 수익창출을 이루어냈다.

이 외에도 김정섭(2013)은 엔터테인먼트 산업의 경제적 특징으로 경험재적 속성과 규모의 경제를 추구한다는 내용을 포함하여 총 여섯 가지의 특징을 논하고 있다.

2) 국내 엔터테인먼트 산업 현황

국내의 엔터테인먼트 산업에 대한 동향은 문화체육관광부가 발행하는 콘텐츠 산업백서를 통해서 확인할 수 있다. 관련 주요 통계를 보면 2013년 콘텐츠산업 매출액은 전년 대비 4.5% 증가한 91조 2,096억 원으로 나타났으며, 산업별로는 출판업을 필두로, 방송, 광고, 지식정보산업, 게임산업, 캐릭터산업, 영화산업, 음악산업 등의 매출 순위를 기록하고 있다. 더불어 관련된 전체산업은 2009년부터 2013년까지 연평균 8.0%의 고성장을 기록하고 있는 실정이다.

이 중 엔터테인먼트 분야에 직접적인 영역이라 할 수 있는 방송은 14조 9천 억원, 캐릭터산업 8조3천억원, 영화 4조6천억원의 매출을 보였고, 음악산업 4조 2천억원, 만화 7천9백억원, 애니메이션은 5천2백억원으로 조사 되었다. 성장률에서 있어서도 음악분야가 11.8%, 캐릭터 11.6%, 방송 10.9%, 영화 9.0%, 애니메이션 5.6%, 만화 1.9%로 대부분 지속적인 성장을 보이고 있다. 관련된 자료는 아래와 같다.

<표 2> 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위: 백만원)

구 분	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출 판	20,609,123	21,243,798	21,244,581	21,097,287	20,799,789	22.8	-1.4	0.2
만 화	739,094	741,947	751,691	758,525	797,649	0.9	5.2	1.9
음 악	2,740,753	2,959,143	3,817,460	3,994,925	4,277,164	4.7	7.1	11.8
계 임	6,580,600	7,431,118	8,804,740	9,752,538	9,719,683	10.7	-0.3	10.2
영 화	3,306,672	3,432,871	3,773,236	4,404,818	4,664,748	5.1	5.9	9.0
애니메이션	418,570	514,399	528,551	521,005	520,510	0.6	-0.1	5.6
방 송	9,884,954	11,176,433	12,752,484	14,182,479	14,940,939	16.4	5.3	10.9
광 고	9,186,878	10,323,172	12,172,681	12,483,803	13,356,360	14.6	7.0	9.8
캐 릭 터	5,358,272	5,896,879	7,209,583	7,517,639	8,306,812	9.1	10.5	11.6
지식정보	6,071,439	7,242,686	9,045,708	9,529,478	10,388,176	11.4	9.0	14.4
콘텐츠솔루션	2,182,148	2,359,853	2,867,171	3,029,140	3,437,787	3.8	13.5	12.0
합 계	67,078,503	73,322,299	82,967,886	87,271,637	91,209,617	100	4.5	8.0

출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2015), 「2014 콘텐츠산업 통계」

콘텐츠산업백서(2015)에 따르면, 수출입 현황은 2013년 수출액은 49억 2,210만 달러로 전년대비 6.8% 증가하였으며 2009년부터 2013년까지 연평균 17.2% 증가하였다. 수입액은 14억 5,173만 달러이며 전년대비 13.3% 감소하였고, 2009년부터 2013년까지 연평균 4.8% 감소하였다.

<표 3> 국내 콘텐츠산업 수출입액 현황

수출액

(단위: 천 달러)

구 분	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출 판	250,764	357,881	283,439	245,154	291,863	5.9	19.1	3.9
만 화	4,209	8,153	17,213	17,105	20,982	0.4	22.7	49.4
음 악	31,269	83,262	196,113	235,097	277,328	5.6	18.0	72.6
계 입	1,240,856	1,606,102	2,378,078	2,638,916	2,715,400	55.1	2.9	21.6
영 화	14,122	13,583	15,829	20,175	37,071	0.8	83.7	27.3
애니메이션	89,651	96,827	115,941	112,542	109,845	2.2	-2.4	5.2
방 송	184,577	184,700	222,372	233,821	309,399	6.3	32.3	13.8
광 고	93,152	75,554	102,224	97,492	102,881	2.1	5.5	2.5
캐 릭 터	236,521	276,328	392,266	416,454	446,219	9.1	7.1	17.2
지식정보	348,906	368,174	432,256	444,837	456,911	9.3	2.7	7.0
콘텐츠솔루션	114,675	118,510	146,281	149,912	155,201	3.2	3.5	7.9
합 계	2,496,036	3,072,574	4,157,742	4,463,605	4,769,912	100	6.8	17.2

수입액

구 분	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출 판	348,336	339,819	351,604	314,305	254,399	17.5	-19.1	-7.6
만 화	5,492	5,281	3,968	5,286	7,078	0.5	33.9	6.5
음 악	11,936	10,337	12,541	12,993	12,961	0.9	-0.2	2.1
계 입	332,250	242,532	204,986	179,135	172,229	11.9	-3.9	-15.1
영 화	73,646	53,374	46,355	59,409	50,339	3.5	-15.3	-9.1
애니메이션	7,397	6,951	6,896	6,261	6,571	0.5	5.0	-2.9
방 송	183,011	110,495	233,872	136,071	122,697	8.5	-9.8	-9.5
광 고	610,277	737,167	804,124	779,936	652,701	45.0	-16.3	1.7
캐 릭 터	196,367	190,456	182,555	179,430	171,649	11.8	-4.3	-3.3
지식정보	454	470	496	508	597	0.0	17.5	7.1
콘텐츠솔루션	405	371	433	505	505	0.0	11.5	5.1
합 계	1,769,571	1,697,253	1,847,830	1,673,839	1,451,726	100	-13.3	-4.8

출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2015), 「2014 콘텐츠산업 통계」

2013년 수출액 중 가장 높은 비중은 게임으로 전체 55.1%를 차지하였으며, 그 다음은 신한류 열풍으로 아이돌그룹, 뮤지컬 등의 해외 진출이 활발해져 전년

대비 18% 증가하였고, 2009년부터 2013년까지 연평균 72.6% 증가하였다. 지역별 수출액현황을 보면 최초의 드라마한류가 있었던 일본이 14억5천만달러로 가장 높은 비중을 차지했으며, 두 번째 한류의 주요 국가인 중국이 13억 달러로 두 번째 비중을 차지했다. 이 외에도 북미, 동남아, 유럽 순으로 나타났다.

지역별 수입액 현황은 북미가 2억7천만달러로(35.1%) 가장 높은 비중을 차지했고, 다음은 중국이 1억6천만달러(21.3%), 일본이 1억3천만달러(16.7%), 유럽이 9천7백만 달러(12.3%)를 보였다. 그리고 기타 지역이 6천만달러(7.8%), 동남아는 5천만달러(6.8%) 수준으로 조사됐다. 콘텐츠산업은 수출 47억5천만달러, 수입 7억9천만달러로 높은 무역수지를 보여주는 것으로 나타났으며, 지역별로도 모든 지역에서 무역수지에 긍정적인 모습을 보여주고 있는 상태였다. 특히, 한류의 영향이 큰 음악은 수출 2억7천만달러를 보인 반면 수입은 1천2백만 달러 수준을 보여주고 있었다. 이 외에도 만화, 게임, 애니메이션, 방송, 캐릭터 등에서 성과를 보이고 있었다.

<표 4> 콘텐츠산업 지역별 수출입액 현황(2013년)

수출액

(단위: 천달러)

구 분	중국 (홍콩 포함)	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출 판	45,430	74,560	35,314	76,933	19,520	40,106	291,863
만 화	986	6,766	3,694	2,826	6,434	276	20,982
음 악	10,186	221,739	38,166	1,024	4,827	1,386	277,328
게 임	1,048,144	725,012	510,495	209,086	162,924	59,739	2,715,400
영 화	3,966	8,085	3,987	3,040	6,992	11,001	37,071
애니메이션	1,603	19,969	1,185	60,355	25,144	1,589	109,845
방 송	35,025	138,687	52,044	9,366	1,850	2,501	239,473
캐 릭 터	96,587	25,200	49,784	128,876	93,923	51,849	446,219
지식정보	41,534	189,563	208,431	9,660	4,036	3,687	456,911
콘텐츠솔루션	22,338	46,256	28,181	17,937	23,190	17,299	155,201
합 계	1,305,799	1,455,837	931,281	519,103	348,840	189,433	4,750,293
비중(%)	27.5	30.6	19.6	10.9	7.3	4.0	100.0

수입액

(단위: 천달러)

구분	중국 (홍콩 포함)	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
출판	40093	48624	17151	92224	53539	2767	254,398
만화	118	6388	-	348	105	119	7,078
음악	103	2650	63	2619	7201	325	12,961
게임	49659	40642	0	35562	20965	25401	172,229
영화	3096	3123	0	30344	4448	9328	50,339
애니메이션	11	6528	-	31	-	-	6,570
방송	1344	6588	575	97861	7323	760	114,451
캐릭터	74273	17392	35948	17778	3395	22863	171,649
지식정보	-	35	-	377	70	115	597
콘텐츠솔루션	-	-	-	490	-	15	505
합계	168,697	131,970	53,737	277,634	97,046	61,693	790,777
비중(%)	21.3	16.7	6.8	35.1	12.3	7.8	100.0

출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2015), 「2014 콘텐츠산업 통계」

2. 한국엔터테인먼트 산업의 이론적 논의

본 절에서는 한국엔터테인먼트 산업을 이해하는 데 주요한 이론적 논의들을 소개하고자 한다. 특히, 본 논문에서 주요하게 다루고자 하는 조직생태학과 연관성이 있는 생존이나 규모 혹은 환경적 측면의 요소들이 거론된 논의들을 통해 엔터테인먼트 산업의 조직생태학관련 접근을 해보고자 함이다.

1) 한류

국내 엔터테인먼트 산업의 발전이나 관련된 산업적 논의를 위해서는 한류에 대한 이해가 필수적이라 할 수 있다. ‘한류(韓流)’라는 용어가 처음 등장한 것은 1999년 중국의 북경청년보(北京青年報)였으며, 이 용어의 확산에는 한국드라마의 인기가 중요한 요인으로 작용했다. 1997년 중국 CCTV를 통해 방영된 한국 드라마 ‘사랑이 뭐길래’가 무려 4.2%에 달하는 폭발적인 시청률을 기록하면서 시작되었다. 이후 ‘별은 내 가슴에’, ‘목욕탕집 남자들’이 잇달아 방영되며 높은 시청

를 이어가던 가운데, 2000년 2월 베이징 공인체육관에서 1세대 아이돌 그룹이라 할 수 있는 HOT의 공연이 열렸고, 이 공연을 시작으로 '한류'라는 용어가 국내외 신문기사 제목으로 등장하기 시작했으며, 점차 그 의미가 '유행하는 한국의 대중문화 흐름'으로 확대되기 시작했다(문화체육관광부, 2013).

한류의 출발은 중국에서 시작되어 대만, 베트남 등의 국가로 확산되어 드라마와 함께 댄스 음악이 집중적으로 소개되고 인기를 끌었다. 다만, 이들 국가의 문화산업에 대한 수익창출 효과가 낮아 큰 인기대비 기업의 수익적 입장에서는 약한 편이었다. 그러다 2004년 일본에서 '겨울연가'가 인기를 끌고 관련 된 수익창출이 대규모 이루어짐으로써 그동안 소규모 형태로 운영되던 엔터테인먼트 산업부분에 대한 산업평가가 이루어지게 되었으며, 관련기업의 기업화가 이루어지게 된다. 실제 겨울연가는 판권계약액으로 270억원의 매출을 올렸으며, 드라마 배경음악 OST가 1,000억원, 화보를 비롯한 주연배우 사진집 등이 350억원 수출되었다. 또한, 2003년에서 2005년까지 겨울연가 DVD 및 관련 서적 매출이 145억엔 등을 올렸다. 이 외에도 겨울연가를 통해 제작사인 팬엔터테인먼트와 주역배우인 배용준이 설립한 키이스트가 이 당시 수익적 기반으로 코스닥에 진출하는 경제적 성과의 발판을 만들어 주기도 했다.

이러한 드라마 한류는 2005년 MBC 드라마 '대장금'으로 이어지며 수출의 절정기를 보였다. 특히 대장금은 문화적 이해도가 어려울 수 있는 '사극'임에도 불구하고 아시아 시장을 넘어 아프리카까지 방영되는 엄청난 성과를 얻었다. 더불어 이러한 드라마 한류 확산으로 인해 그동안 대중문화 수입국이던 한국은 수출국으로 위상을 변화시키는 계기를 맞이하게 되었다. 그러나 이러한 흐름은 한국 드라마의 가장 큰 소비처인 일본내 한국문화 특히 드라마에 대해 경계하는 반한류 분위기와 한·일 간의 정치문제가 커지면서 2007년부터 2009년 일본내 보수신문들의 중점적인 언급으로 인해 일본 내 한류 분위기가 정체되는 모습을 보이게 시작했다.

이러한 한류 흐름을 다시 한 번 전환시켜준 계기가 있다면 2000년대 말부터 유행하기 시작한 한국 아이돌 가수가 중심인 K-pop의 확대라 할 수 있다. 한국 댄스그룹의 춤과 노래는 그동안 드라마 위주의 한류에서 K-pop 중심으로 이동하면서, 음악, 드라마, 영화, 만화, 캐릭터, 한글 등 다양한 분야가 기존 한류지역

인 일본 및 아시아 지역을 넘어 유럽 및 북미 등 전세계로 확대되는 모습을 보여주고 있고, 2010년 아이돌 그룹이 이끄는 신한류(정태수, 2010)라는 보고서 이후 ‘신한류’라는 용어로 이전과 다른 한류의 모습을 구별하고 있다. 또한 중심지역에 있어서도 기존 한류가 일본을 중심으로 했다면, 신한류는 경제력이 성장되어 막대한 소비력을 가진 중국을 기반으로 영역을 넓혀가고 있는 상황이다.

특히, 2012년 싸이의 ‘강남스타일’이 ‘유튜브’를 통해 세계적으로 큰 인기를 끌자 관련된 음악분야의 성장을 더욱 촉진시키는 결과를 가져왔다. 특히, 마케팅에 있어서 기존의 방법이 아닌 인터넷 및 SNS 등을 이용하여 보다 넓은 형태의 마케팅이 이루어지게 되면서, 한국 엔터테인먼트 산업의 또다른 전환점을 안겨주게 되었다. 한류 1단계가 관련 기업의 산업화 혹은 기업화를 만들어 주었다면 한류 2단계는 세계를 상대로 마케팅을 할 수 있는 방법과 한국 엔터테인먼트의 확장성을 확인시켜 주었다고 볼 수 있다.

2) 한류 및 관련 연구동향

엔터테인먼트 산업 주요 연구 내용을 보면 기간적으로는 한류가 발생한 2000년대를 중심으로 많은 연구가 진행된 상태라 할 수 있다. 국내 엔터테인먼트 논의 중 가장 역동적인 형태를 보인 분야는 한류 관련 분야라 할 수 있다. 임학순·채경진(2014)에 따르면 한류관련 논문은 2013년을 기준으로 526편의 나왔으며, 주요한 연구주제로는 한류현상이 가장 많은 논의가 되었으며, 한류콘텐츠, 한류관광, 한류소비자, 한류기업, 문화교류 및 한국문화교육 순의 논문실적을 보이고 있다. 연구대상 지역으로는 중국이 가장 높은 연구대상이 되었으며, 일본과 아시아 전반, 북미, 기타 지역 순으로 나타났다. 또한 연구분야의 다양성은 신한류 확대에 따른 2010년 이후부터 확대 되었다고 볼 수 있다. 따라서 한류 관련 연구논의는 2002년 시작으로 논문이 발표되다가 2010년을 전후에서 다양한 형태를 보이고 있는 실정이다.

다만, 기존 연구를 유형을 검토해보면 한류관련 기업에 대한 논의는 상대적으로 적었다고 할 수 있다. 주로 인문학적 논의인 한류현상이나 개별 콘텐츠에 대한 논의가 중심적이었고, 한류와 연관된 관광이 중요한 영역을 차지했다고 볼 수 있다. 기업관련 된 논의는 전체에서 4.4%의 미미한 연구발표 수준을 보였다.

<표 5> 한류관련 시기별 연구 주제

년도	한류 현상	한류 콘텐츠	한류 기업	한류 소비자	한류 관광	한국 문화교육	문화 교류	
2002	4	2					1	
2003	4						1	
2004	5	2			1		1	
2005	11	4		2	3		1	
2006	22	9	2	5	4	2		
2007	37	17	1	5	10		4	
2008	16	10	2	4	5	3	1	
2009	18	13	2	4	6	2	5	
2010	12	11	3	3	6		1	
2011	21	15	4	4	5	2		
2012	28	19	4	4	12	2	5	
2013	47	33	5	7	10	7	2	
계	빈도	225	135	23	38	62	21	22
	%	42.8	25.7	4.4	7.2	11.8	4.0	4.2

출처: 임학순·채경진(2014), 「한류비즈니스연구」

임학순·채경진(2014)은 연구논의를 통해 한류 연구주제는 점차 다양화되고 있지만, 새로운 시각 및 이슈 발굴이 활발하게 이루어지지 않는 것으로 보고 있으며, 특히 한류콘텐츠에 관한 연구는 한류드라마와 K-pop에 치중되어 있다고 지적하고 있다. 장르적으로도 만화, 애니메이션, 영화, 캐릭터 등에 대한 연구는 확대가 필요함을 말했다. 또한 한류콘텐츠 개별 사례에 관한 심층 분석은 미흡한 실정이고, 한류기업의 콘텐츠비즈니스 전략에 관한 연구 또한 매우 미흡한 실정이라고 지적하고 있다. 더불어 한류연구에서 한류를 경제적 파급효과를 창출하는 자원으로 인식하고 있지만, 아직 한류를 기업경영전략 차원에서 어떻게 접근하고 활용해야 하는지에 대해서는 논의가 미흡한 실정임을 논하고 있다(임학순·채경진, 2014).

3) 문화콘텐츠산업에 대한 생존분석

생존분석이란 특정 현상이 발생하는 데 걸리는 시간에 대한 분석기법으로 주로 생명체의 관찰을 통한 사멸시점까지 이르는 시간을 분석하는 의학분야에서 많이 사용되었다. 최근 들어서는 기업의 생존기간을 연구하는데 많이 적용되고 있다.

생존분석을 문화콘텐츠산업 분야에 적용한 사례로는 김태훈(2012)의 문화콘텐츠산업의 생존요인에 관한 분석이 있다. 본 논의도 문화콘텐츠산업 소속기업들의 생존율을 분석한 것으로 생존기간 차이분석을 수행했다. 그 결과는 문화콘텐츠산업의 중소기업의 평균 생존율은 74개월이고, 중위수 생존율은 72개월로 추정된 보고를 했으며, 두 번째로는 업종별로 생존기간의 차이를 보고하고 있다. 방송 산업과 엔터테인먼트산업, 인쇄출판업의 생존기간이 광고 및 정보제공업과 기타 제조제품업의 생존기간보다 큰 것으로 나타났다. 셋째, 소재지별로는 영남권의 생존기간이 큰 것으로 분석되었으며, 넷째, 종업원의 규모별로는 유의했으나, 생존기간이 감소하다가 증가하는 형태로 나타났다. 마지막으로 재무능력과 종사업력 둘 다 커질수록 생존기간이 증가하였다(김태훈, 2012).

김태훈(2012)의 논의에서 주요한 검증 대상으로는 세부업종별 차이분석, 본사 소재지간 차이분석, 종업원 규모간 차이분석, 재무 등급간 차이분석, 동업종 종사업력간 차이분석 및 기타 특성별 차이분석이 실시되었다. 본 연구의 가장 중요점은 생존분석을 방법을 적용한 문화콘텐츠산업에 대한 논의가 이루어졌다는 것이며, 이를 통해 문화콘텐츠산업 기업의 생존특성을 말하는데 의미있는 논의가 되었다는 점이다. 특히, 객관적 자료를 통한 질적 연구방법론을 제안해주고 있다고 볼 수 있다.

국내의 생존분석의 활용은 신용보증기금의 지원을 받는 보증대상 기업들에 대한 생존가능성 논의가 활발하게 이루어졌다. 1992년부터 1995년까지의 전자기업을 대상으로 한 이상호(1998)의 중소 전자 기업의 생존요인 분석, 제조업체를 대상으로 1997년부터 1998년까지의 생존현황을 검토한 남재우·이희경·김동석(2000)의 기업 도산 예측을 위한 생존분석 기법의 응용, 2000년부터 2001년까지 자산규모 100억원이상 500억원 이하의 건설업체를 대상으로 한 전용석·박복래·박찬식(2002)의 건설기업의 생존예측모형에 대한 연구 등이다. 이 같은 연구들은 기업형태(개인, 법인, 기타), 업종, 설립연도, 제조업 유형, 지역에 따른 생존

분석 논의를 중점적으로 다루었다.

4) 엔터테인먼트 기업의 자원기반이론 논의

‘자원기반이론(resource-based theory)’은 기업이 보유한 자원을 체계화하여 구축한 형태를 ‘기업’으로 하고, 기업이 갖고 있는 자원과 각각의 자원들을 결합하고 활용할 수 있는 능력에 의해 기업의 성패와 성장, 그리고 지속가능한 성과가 결정 된다고 보는 전략경영 이론이다(Kor & Mahoney, 2004).

자원기반이론은 초기 시점인 1980년대에는 기업은 왜 다른가라는 기업 자체의 차별성을 중점으로 연구 논의되었고 자원에 대한 정의와 유형화 효과분석이 이루어졌다. 1980년대 말부터는 성공하는 기업은 왜 다른가라는 성공하는 기업의 차별성 논의 변화되었다. 여기서 기업이 보유한 차별적 요소로 무형적, 유형적 역량의 중요성을 강조했다. 즉, ‘역량’이라는 개념을 정의하고 이에 따른 자원의 유형을 세분화했다는 것이 주요한 논의 내용이었다. 90년대 이후에는 지속적으로 성공하는 기업은 왜 다른가라는 지속성장 기업의 차별성으로 논의 전개되었으며, 시간의 개념을 추가하여 보유한 자원을 변화시키거나 강화시키는 ‘동태적역량’(환경변화에 대응하여 기업 내부 또는 외부의 다양한 사업 능력을 통합하고 구축하며 재배열하는 기업의 능력)을 정의했다. 특히, 환경변화에 따른 동태적 역량과 지식 창출 간의 관계를 규명하는 노력을 보였으며, 경영자의 자원관리 역할이 조명되었다(권기환, 2006).

엔터테인먼트 관련 자원기반이론 논의를 보면 Lenders & Chan-Olmsted(2004)의 인터넷과 디지털화에 따른 신기술 발달로 인한 방송시장의 불안전성과 각 상황에 필요한 지상파 방송사의 전략과 방송시장에 맞는 자원 유형을 분류한 논의가 있다. 이들은 관련 기업과의 계약, 방송사의 소유권, 콘텐츠 저작권 등을 ‘자산기반 자원’으로 분류한 반면, 기술 관리나 콘텐츠의 다목적 활용에 관한 전문성은 ‘기술기반 자원’으로 간주하였다. 자산기반 자원은 가맹사 계약, 방송사 소유권 등과 같은 자산기반 네트워크 자원을 증진시키고, 기술기반 자원은 경영전문성, 국제전문성, 탤런트 등의 기술기반 네트워크 자원을 증진시켜 시청률, 이익률 등 다양한 수준의 성과를 증진시킨다고 분석하였다(Lenders & Chan-Olmsted, 2004; 김정섭, 2013).

또한, John & Stephen Mezas(2000)의 허리우드 영화제작산업 분석에 따르면 자원에 따라 규모 큰 종합주의 조직과 규모가 작은 특화주의 조직이 공존할 수 있다고 주장했다. 종합주의 조직의 집중도가 높아지면 규모나 생태적 지위가 유사한 조직들은 중복으로 인해 경쟁을 통한 도태과정이 발생하지만, 작은 특화주의 조직은 이런 종합주의 조직에 없는 자원을 이용함으로써 생태지위의 중복을 피하며 공존을 모색할 수 있다는 것이다.

이 외에도 Kaplan & Norton(2004, 2006)은 엔터테인먼트 기업의 자원을 현대적으로 분류하는데 유용한 틀을 제공하고 있는데, 연구에 따르면 자원을 재무자원, 물리적 자원, 인적자원, 기술적 자원, 명성, 조직자원 그리고 무형자원으로 구분하였다. 이러한 논의에는 Grant(1991), Hofer & Schendel(1978)이 제안한 분류 방식과 Penrose(1959)의 무형자산에 대한 논의가 추가된 형태를 보였다.

자원기반이론을 통한 국내 연구로는 김정섭(2013)의 엔터테인먼트 기업의 자원과 경영성과 간의 관계를 논의할 수 있다. 해당 연구는 자원기반이론을 토대로 국내 엔터테인먼트 기업 경영자원을 인적자원, 지식자원, 네트워크자원, 재무자원, 실물자원, 브랜드자원 그리고 사회적 책임 등으로 분류하였다. 분석결과는 엔터테인먼트 기업 경영의 핵심 역할을 하는 자원으로는 지식자원, 재무자원, 실물자원, 브랜드자원 그리고 사회적 책임으로 나타났다. 또한, 엔터테인먼트 기업 경영에 있어 각 자원의 활용도가 낮고 성과와 자원간 연계성이 미약하다는 문제점이 도출되었다. 따라서 우리나라 엔터테인먼트 기업들은 기업 경영자원과 경영전략과의 연계하여 각 자원의 직접 기여도를 높이는 자원 관리의 전문화가 필요하다고 지적하고 있다.

5) 그 외 논의들

이외의 논의들 외에도 고동원(2009)의 ‘기업의 지배구조가 현금흐름에 미치는 영향 : 엔터테인먼트 산업을 중심으로’가 있으며, 연구 내용에 따르면 전체적으로 엔터테인먼트 기업들의 부채비율이 크며, 주된 현금조달을 증자나 차입에 의존하고 있다는 것을 추정한다고 논의하고 있으며. 두 번째로는 지분율이 평균이상인 기업이 영업현금흐름이 좋았으며, 외국인지분비율이 평균이상인 기업이 부채비율이 낮았다. 세 번째로는 영업현금흐름에 대해 부채비율은 음(-), 기업규모는 양

(+)의 영향을 미치고 있었다(고동원 2009). 본 논의를 통해 볼 수 있는 것은 엔터테인먼트 기업의 규모에 따른 긍정적인 부분과 최대주주지분에 따른 기업 안전성을 논의하고 있다.

또 다른 논의로는 김기덕(2015)의 신한류 아이돌 음악과 한국대중음악시장의 생태계 균형에 관한 연구가 있다. 이 논의는 Peterson의 문화생산론을 방법론으로 차용하여 대중음악시장의 양적분석을 진행하였다. 이 연구를 통해 아이돌 음악이 댄스 음악에 편중되어 생태계를 구성하고 있다는 기존 언론 및 일반적인 이해를 양적연구를 통해 검증하였으며, 검증결과 아이돌 음악은 댄스 음악뿐만 아니라 록, 발라드, 힙합 등 다양한 형태로 성공하고 있음을 확인하였다. 해당 연구는 엔터테인먼트 부분에 생태계를 접목하여 연구결과를 도출하고 있다는 점이 주요한 내용이라 하겠다.

서경(2009)의 CEO특성에 관한 연구인 ‘연예 매니지먼트 산업 CEO의 특성과 경영전략이 기업성과에 미치는 영향에 관한연구’가 있다. 해당 연구는 CEO의 특성에 주목했다는 특징을 가지고 있다. 또한 김재범·민보연(2002)의 한국 엔터테인먼트산업의 인수·합병요인 및 현황 분석은 관련 기업들 간의 인수·합병이 성공적으로 이루어질 경우 엔터테인먼트산업의 비약적인 발전을 할 수 있다는 것을 외국의 사례를 들어 논의하고 있다.

3. 엔터테인먼트산업에서 조직생태학 변수 논의

1) 조직생태학 이론의 적용

지금까지 조직생태학에 대한 이론적 논의와 한국 엔터테인먼트 산업에 성장 및 관련 논의를 살펴보았다. 엔터테인먼트 산업에 대한 조직생태학적 논의를 하고자 하는 이유는 우선 국내 엔터테인먼트 연구가 기업에 대한 혹은 기업군에 대한 논의가 거의 없었다는 점을 말하고 싶다. 지금까지 국내 엔터테인먼트에 대한 논의는 엔터테인먼트 자체의 인문학적 논의와 한류를 바탕으로 한 논의가 주류를 이루었다.

이러한 과정에서 엔터테인먼트 산업의 성장과 함께 다양한 환경적 변화를 맞

이하고 있는 시점에서 관련 기업군에 대한 논의는 엔터테인먼트 산업의 이론적 범주를 확대시키는 논의가 될 수 있으며, 생존에 대한 논의를 통해 기업군의 생존에 관한 주요 요인들을 검토해 봄으로써 보다 조직학적 이론체계를 만들기 위함이다. 또한, 이를 통해 엔터테인먼트 기업의 생존요인 검토를 통해 기업이 추구해야할 주요한 자산과 전략 등에 대한 논의를 이끌어 보고자 한다. 더불어 설문지 및 횡단적 조사가 주요한 영역을 차지하는 기존 연구방법론에서 종단적 자료 조사를 통한 연구방법론의 확대를 시도해보고자 한다.

또한, 엔터테인먼트 기업 연구가 대체로 단일 기업에 편중되거나 특정 산업을 이룬다면 영화나 드라마, 음악산업 등 개별 장르적 분류를 통한 분석에 편중된 내용을 보이는 상태에서 기업군 전체에 대한 접근을 통해 기업군이 가지는 특성을 검토해보고 이에 대한 다양한 논의를 제안해보고자 한다.

본 연구의 이런 목적을 위해 가장 적합한 방법론이 조직의 생존과 사멸에 중점을 둔 조직생태학적 논의라 볼 수 있다. 앞서 기술하였듯이 조직생태학은 조직 개별 단위를 대상으로 하는 연구이기보다는 조직군 전체를 대상으로 하는 만큼 조직군의 특성을 검토하는데 유용한 방법론이라 할 수 있다. 더불어 본 연구에서 검토하고자 하는 생존요인 연구에 있어서 조직생태학이 가장 많은 관심을 가지고 있는 생존분야와 일치하며 이에 따른 다양한 변수의 논의가 적합하다고 볼 수 있다.

특히, 기존 조직생태학이 도출하고 있는 신생기업의 불리, 청년기의 불리, 규모 의존성 및 최초자산에 대한 논의와 환경변화와 환경수용성에 대한 관성의 논의는 엔터테인먼트산업의 생존요인 논의에 적합한 변수들을 도출할 수 있을 것이다.

2) 조직연령에 따른 논의

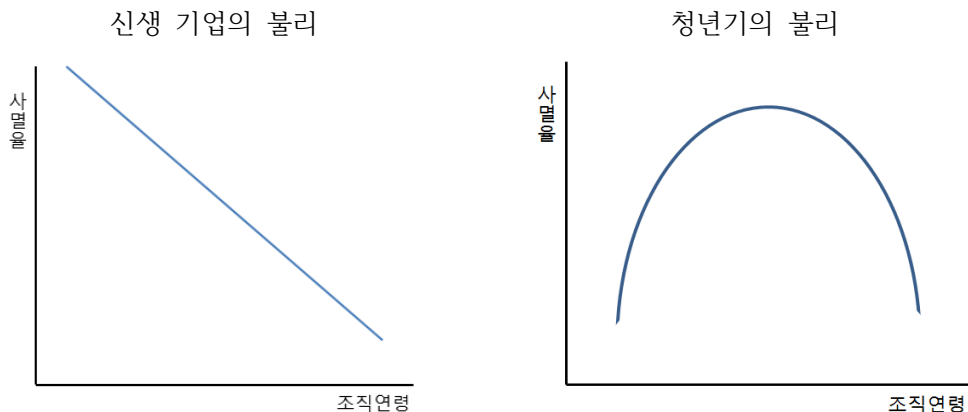
기존 연구논의에 따르면 연령에 따른 첫 번째 주요 논의는 Stinchcombe(1965)의 신생기업의 불리와 Fichman & Levinthal(1991) 등의 청년기의 불리라는 두 가지 형태를 보여주고 있다. 하나는 연령이 낮은 조직일수록 사멸율이 높고와 기업연령과 사멸율과의 관계는 거꾸로 선 U형태를 가질 것이다. 즉, 초기에는 연령의 증가에 따라 사멸율이 증가하다가 일정수준 이후에는 사멸율이 감소할 것이

다.

청년기의 불리는 순수 조직 연령에 대한 논의가 아닌 기업이 가진 최초자산에 따라 최초자산 소진시까지의 조직사멸에 관해서 일정부분 밀월기가 존재한다는 논의다. 즉, 최초자산이 많은 조직일수록 초기 생존에 유리한 입장을 가진다는 내용이다.

이 두 논의는 경쟁가설 형태라기보다는 기존 연령에 따른 논의에 최초자산의 개념을 부가하여, 최초자산효과에 따른 논의를 추가한 내용이라 볼 수 있다. 기본적으로 조직연령에 대한 논의의 연장선이라 말할 수 있다.

<그림 2> 신생조직의 불리 및 청년기의 불리



3) 조직규모에 따른 논의

규모의 효과에는 두 가지 형태의 논의가 있다. 첫 번째는 규모가 작은 조직일수록 높은 사멸율을 갖게 된다는 Aldrich & Auster(1986)의 소규모 조직의 불리가 작용한다는 것이다. 이는 소규모 조직은 규모가 큰 조직에 비해 자본조달비용, 세율의 적용, 정부의 규제 및 노동력조달 등에 있어 대규모 조직에 불리하다. 또한 Hannan과 Freeman은 조직의 구조적 관성은 규모에 따라 커지고, 소규모 조직은 외부충격을 버틸 수 있는 구조적 관성이 낮아 생존에 불리하다는 것이다(이정연, 1998).

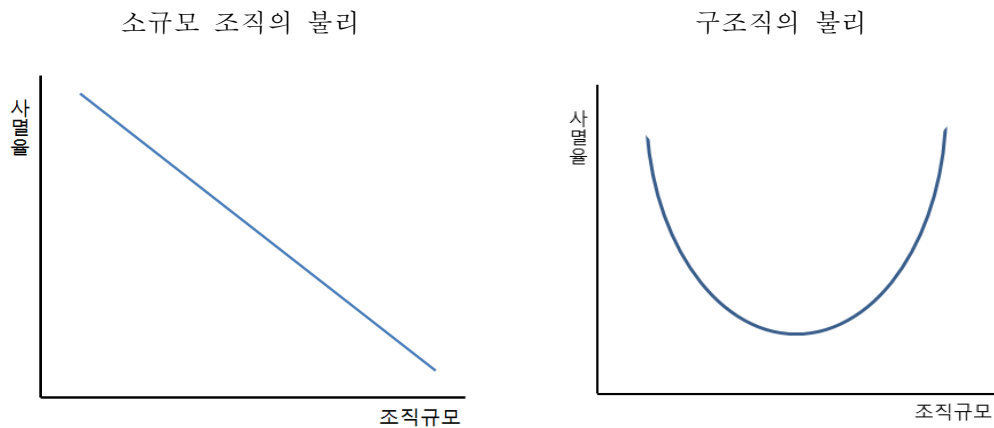
두 번째는 환경변동성에 따른 논의로 높은 환경 변동성은 연령에 따라 거대화된 기존 조직내 관성을 진부화 시킴으로써 새로운 조직의 출현을 높여 기존

조직을 변화시키려는 요구가 높아진다. 이로써 특정 자원이나 환경에 의존하던 구(舊)조직은 새로운 환경변화에 대응하기 어려워지고 유지비용은 높아지면서, 새로운 조직의 출현 가능성을 높일 것이라는 조직성숙에 따른 성숙기의 불리(liability of obsolescence)가 존재한다는 것이다(Aldrich, 1979; Barron, West & Hannan, 1994; Hannan & Freeman, 1984).

두 논의에서 주요한 점은 조직의 관성이 어떻게 작용되었느냐에 초점이 맞추어져 있다고 볼 수 있다. 즉, 관성이 조직을 보호하는 형태의 작용이라면 소규모 조직의 불리가 적절한 내용이다. 다만, 환경변동성에 따른 변화 욕구를 조직의 관성이 대응하며 진부화 된다면 구조적 관성은 오히려 조직 생존을 방해하는 요소로 작용될 수 있다.

이 외에도 조직규모에 대한 논의에 자원기반이론을 바탕으로 자원을 확보에 따라 종합화한 거대조직과 특성화된 소규모 조직 모두 공생할 수 있다는 연구 논의가 엔터테인먼트 분야에서 주장 되었다(John & Stephen Mezias, 2000).

<그림 3> 소규모 조직의 불리 및 성숙기의 불리

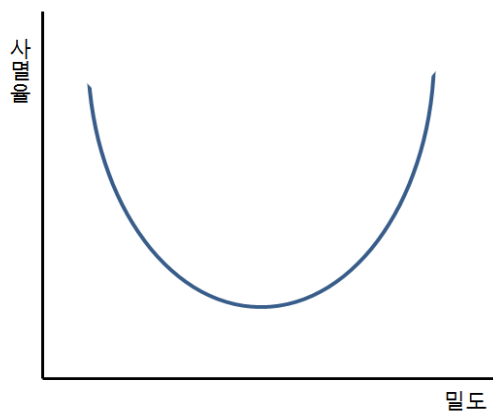


4) 밀도의 조절효과

밀도 의존성은 조직내 밀도는 일정수준까지는 생존에 유리하게 작용하지만 일정수준이 넘는 상태부터는 경쟁에 따른 사멸율이 높아질 것이다. 조직군 내의 설립율이 증가한 결과 조직군 자체가 커지면서 사멸율은 감소하게 되지만, 일정수준이 넘어가면 경쟁이 심화되면서 설립율은 떨어지고 사멸율은 높아지게 된다.

밀도에 대한 논의는 개별조직에 대한 논의가 아닌 조직군 전체에 대한 논의로 산업단위 논의에 주요한 이론기반이라 할 수 있다. 초기 산업생성기에는 다양한 시장참여자가 생김으로써 조직생존에 유리한 환경을 조성하지만, 이러한 조직생존 기반이 넘어 경쟁관계가 치열해지면 그 시점부터 조직생존에 불리한 환경이 조성되는 것이다. 밀도의존성은 산업규모나 참여자 수, 그리고 경쟁에 대한 논의에 적절한 내용이라 할 수 있다.

<그림 4> 밀도 의존성



5) 환경변동성 및 환경수용성에 따른 조절효과

환경변동성과 환경 수용성에 있어서는 재무적 요인을 기초로 비재무적 요인의 검토를 하고자 한다. 일반적으로 조직성과에 있어서 재무적 성과가 좋은 기업이 생존 가능성이 높다. 다만, 최근에는 비재무적 요인에 대한 논의가 주요하게 대두되고 있고, 자원의 적소 및 동태적인 측면을 고려할 때 비재무적 요인의 중요성은 지속적으로 증가하고 있다고 볼 수 있다. 물론, 재무적요인의 기본적 논의는 필수적이다. 이를테면 일반자산규모 및 매출, 수익 등은 대표적인 재무적 요인이라 볼 수 있다. 여기서는 이러한 재무적 요인 외에 환경에 대한 변수로서의 요인들을 검토 해보고자 한다.

(1) 경영특성

전통적인 경영이론에서는 조직성과에 대해서 최고경영자들이 조절 역할을 강

조하였다. 특히, 기업의 최고경영자 변화는 조직성과에 영향을 미치는 중요한 구조임으로 조직의 생존가능성에도 영향을 미친다. 이러한 관점에서 이루어진 연구들은 최고경영자의 승계가 위험한 변화이므로 조직 변동의 가능성을 증가시킨다는 ‘승계-위기(crisis)가설’을 지지하는 결과를 도출하였다(Carroll, 1984; Haveman, 1993). 반면에 몇몇의 연구들은 최고경영자 승계는 갈등을 감소시켜 조직의 생존 가능성을 향상시킨다는 ‘승계-적응(adaptation)가설’을 지지하는 결과를 도출하였다(Singh et al., 1986; Virany et al., 1992)(문상미 등, 2014).

CEO의 특성에 대한 논의는 전술하였듯 최고경영자의 능력과 함께 승계-위기가설 또는 승계-적응가설이 공존하고 있는 형태다. 다만, 전자의 최고경영자의 능력 부분을 검토하기에는 계량적인 검토가 다소 어려운 면이 있지만, 최고경영자의 승계에 대한 논의는 계량적인 검토가 비교적 용의하다는 특징이 있다.

(2) 조직변화

조직생태학의 발전에 있어 진화론적 관점, 변이(variation), 도태(selection), 보전(retention)의 도입은 주요한 내용이라 할 수 있다. 그리고 인수·합병을 이러한 진화론적 관점의 전략적 조직변화중 하나로 논의하고 있다. 특히, 기업 간 전략적 제휴나 인수·합병, 이사진 교환과 같은 자원 연계 뿐 아니라 기업들 간에 지켜야할 예의를 규범과 문화로 만들어 가는 것도 행위자들과의 관계를 통제함으로써 불확실성을 줄이려는 노력으로 볼 수 있다(Burt, 1992; Cyert & March, 1963).

인수·합병의 효과로는 생산, 유통비용의 절감이다. 비용절감은 인수·합병이 가져다주는 규모의 경제, 수직적 통합 그리고 보다 능률적인 생산조직기술의 도입 등에 의해 이루어질 수 있다(Seth, 1990). 또한, 법인세의 회피, 손실의 발생을 통한 비과세, 자본이익을 통한 세금의 연기와 같은 과세상의 이익과 현금유동성, 과도한 부채삭감 등과 같은 재무적 동기(financial incentives)도 주요한 동기이다(Choi & Philippatos, 1983; Jensen, 1988). 그리고 기업들 간의 합병으로 탄생한 거대기업이 갖는 시장지배력의 확대, 더 나아가 시장독점 역시 매우 중요한 인수·합병의 동기다(정광선, 1998; Barney, 1997). 그러나 문제는 인수·합병이 갖는 장점 못지않게 실패할 위험 또한 매우 높다는 것이다(Bergh, 1997). Porter(1987)

의 연구결과에 의하면 미국에서 이루어지는 기업 인수·합병의 70% 정도는 실패하고, 약 5년 사이에 재매각 된다고 한다(김재범·민보연, 2002).

본 연구에서는 이러한 조직 간의 변화를 주요 요인 중 하나로 검토해 보고자 한다. 국내 엔터테인먼트 산업 개화기인 1차 한류 붐시절 기존 엔터테인먼트 기업들 간의 인수·합병은 상장 및 기업의 규모화에 주요한 영향을 끼치고 있다. 더불어 이전 한류붐이 주로 국내 기업간 인수·합병이 많았다면, 신한류로 표현되는 2기에는 기존 형태에서 해외자본과의 결합을 통한 인수·합병이 빈번하게 있는 상태다. 따라서 이러한 조직변화는 기업의 생존과 사멸에 있어 검토 가능한 역영으로 논의가 가능하다. 박영은·한선희(2011)도 ‘융합 환경 하에서 미디어 기업의 전략적 제휴 진화과정 연구’을 통해 진화론적 관점에서 국내 관련 기업들의 인수·합병을 논의하고 있다.

(3) 엔터테인먼트 산업적 특징

엔터테인먼트 산업의 첫 번째는 특징은 무형자산이라 말할 수 있다. 우선 국내 지적재산권에 대한 현황은 박준석(2013)의 한국 지적재산권법의 과거·현재·미래에 관한 논의에서 국내 지적재산권의 현황을 검토할 수 있다. 특히, 한류의 형성으로 관련 분야의 경쟁력 확보가 급속이 만들어지고 있다는 점과 한국이 지적재산권제도가 주로 외적변수로 형성되었고 앞으로도 일정부분은 이런 외부영향력은 불가피한 면이 있다는 것이다. 하지만, 그럼에도 독자적인 발전방향 또한 필요한 시점에 있다는 것을 강조하고 있다.

또한, 박정호(2011)는 음악 산업의 차세대 수익모델에 대한 법적 고찰을 통해 음악산업의 법률적 보호범위에 따른 산업적 논의를 말하고 있다. 즉, 엔터테인먼트에서 무형자산은 수익모델의 기본을 제공하는 핵심가치라 할 수 있으며, 이러한 내용은 지속 확대되고 있는 실정이다. 따라서 무형자산에 대한 논의와 평가는 엔터테인먼트 산업 특징의 첫 요소라 할 수 있다.

관련된 사례는 고영희·이서현(2016)의 미디어 콘텐츠 기업의 무형자산 중심 지적재산 가치 연결 전략을 통해서 확인할 수 있다. 해당 연구에서는 애니메이션 뽀로로를 통해 다양하게 활용되고 있는 상표권 내용과 뽀로로의 저작권 가치 이전 과정 등을 보여주고 있다. 또한, 뽀로로의 가치 변형과정 그러니까 다양한 형

태의 상품화 전략을 보임으로써 지적재산권의 활용 범위를 논의하고 있고, 여러 장르로 가치가 확장됨으로써 무형자산의 다양한 변화를 보여주고 이를 통한 매출 기여를 도식화하고 있다. 따라서 이러한 매출 및 자산 확대의 주요한 변수인 무형자산에 대한 논의가 필요한 것이다.

두 번째 엔터테인먼트 산업적 특징은 인적자원에 대한 논의다. Kaplan & Norton(2004, 2006)은 엔터테인먼트 기업 자원에서 인적자원을 기업의 주요 자원으로 구분하고 있으며, 김정섭(2013)의 국내 연구에서도 자원기반이론을 바탕으로 인적자원을 주요하게 논의하고 있다. 엔터테인먼트 산업에서도 인적자원은 제조업 특징의 생산기반과 유사한 기능을 하고 있다고 볼 수 있다. 엔터테인먼트 산업이 무형의 자산을 판매하는 만큼, 이 무형의 자산을 만들어내는 인적자원의 의존도는 타 제조업 및 산업에 비해 높다고 할 수 있다. 따라서 이 부분에 대한 논의도 추가하였다.

본 연구에서는 종업원의 급여를 통해 인적자원에 대한 논의를 하고자 한다. Darcy(2002)의 시장가치와 임금간의 관계에서 이익지속성과 임금사이의 무형 가치에 따른 종업원보상이 미래이익에 대한 시장기대치를 반영하고 있음을 나타내고 있다. 또한 이승계(2013)는 성과주의 보상제도에 대한 논의를 통해 인적자원 관리의 주요한 대상으로써 임금을 논의하면서, 임금에 대한 개념을 비용이 아닌 투자의 개념으로 전환되어야 한다고 말하고 있다. 즉, 급여가 조직생존에 어떤 영향을 미치는지를 검토함으로써 엔터테인먼트 산업에서 급여가 투자측면 또는 비용측면으로 이해되는지 볼 수 있을 것이다.

더불어, 국내 엔터테인먼트가 산업화되는 발판을 형성해준 한류에 대한 논의도 본 연구에서는 주요하게 검토될 요인이다. 한류는 전술하였듯 국내 엔터테인먼트 산업기반 중 가장 주요한 자산이자 수익기반이라 할 수 있다. 정명선·강한균(2015) 공간효과 모형을 통해 한류가 한국의 수출에 미치는 영향을 검토하고 있으며, 한류가 한국 총수출에 영향력을 보이고 있음을 논의하고 있다. 이 외에도 한류에 대한 연구는 경제적 측면을 비롯하여 문화 및 사회적 측면 등에서 상당히 많은 진척을 보이고 있고, 최근에도 학문간 융합 연구로 확대되는 경향을 보이고 있는 상태다. 본 연구에서도 한류를 기업생존에 주요한 영향력을 미치는 변수로 논의하고자 한다.

IV. 연구방법

1. 연구모형

본 연구의 초점은 엔터테인먼트 기업군에 대한 생존요인을 말하고자 하는데 있다. 특히, 조직생태학 논의들이 주요 과제로 하고 있는 생존과 사멸에 대한 연구를 통해 변화되는 엔터테인먼트 경영 및 기업환경의 변화가 어떤 형태의 적응을 통해 생존과 사멸이 진행되고 있는지를 재무적 요인과 비재무적 요인을 통해 알아보하고자 한다. 그리고 이 요인 변수들 간에도 어떤 영향관계가 존재하는지 분석해보고자 한다. 그리고 이런 논의를 통해 국내 엔터테인먼트 산업의 생존과 사멸에 관한 연구의 이론적 확장을 시도하고, 관련된 경영전략 및 환경대응 그리고 기업분석에 대한 논의점을 제안하고자 한다. 이에 대한 구체적인 연구 논의점은 다음과 같다.

첫째, 조직연령은 조직생존에 의미있는 영향력을 미치는지 논의하고자 한다. 조직생태학의 주요한 논의인 조직연령에 따른 연령의존성이 국내엔터테인먼트기업군에서는 어떤 모습을 보이고 있는지 논의하는 것이다. 이 과정에서 핵심 논의인 ‘신생조직의 불리’를 검토하고자 한다.

둘째, 최초자산이 조직생존에 어떤 영향을 미치는지에 대한 논의다. 최초자산에 관한 논의에 따르면 최초자산의 크기에 따라 관련기업과 주변관계자들 간의 밀월기가 형성되어 최초자산의 유효성만큼의 안정기가 형성되어, ‘신생조직의 불리’를 극복한다고 논의하고 있으며, 오히려 최초자산 소진 후에 조직사멸율이 높아지는 ‘청년기의 불리’를 말하고 있다. 본 연구에서도 최초자산을 설정하여 해당 논의에 대한 엔터테인먼트 산업의 영향관계를 검토하고자 한다.

셋째, 조직규모가 조직생존에 영향력을 보이는지 논의하고자 한다. 조직생태학의 주요 논의점인 조직규모에 따라 조직 생존과 사멸에 대한 영향관계를 검토하는 것이다. ‘소규모 기업의 불리’가 존재하는지와 조직규모가 클수록 환경에 대응하려는 관성이 커져 오히려 사멸율이 높아진다는 ‘진부화’의 논리가 작용하는지를 논의하고자 한다. 특히, 엔터테인먼트 산업은 다양한 변화가 많은 조직이

기에 규모에 따른 논의과정은 조직규모와 생산이 비례하는 제조업 기반 산업과는 또다른 형태의 검토가 가능할 수도 있다.

넷째, 환경변동성 및 환경수용성에 대한 논의로 최고경영자의 변화가 조직생존에 어떤 영향을 끼치는지를 검토해보고자 한다. 여기서 경쟁하는 두 이론인 ‘승계-위기’ 가설과 ‘승계-적응’ 가설 중 국내엔터테인먼트 산업은 어떤 가설을 지지하는지 논의를 해보고자 한다. 사전 이론적 논의에 따르면 최고경영자의 영향력은 기초 재무적 자산의 한계를 극복하는 내용의 연구결과를 보였다. 즉, 비재무적 요소로써 상당히 중대한 위치에 있는 자산이라 할 수 있다. 국내 엔터테인먼트 산업에서도 이러한 경영자의 영향력이 존재하는지를 이번 논의를 통해 설명할 수 있을 것이다.

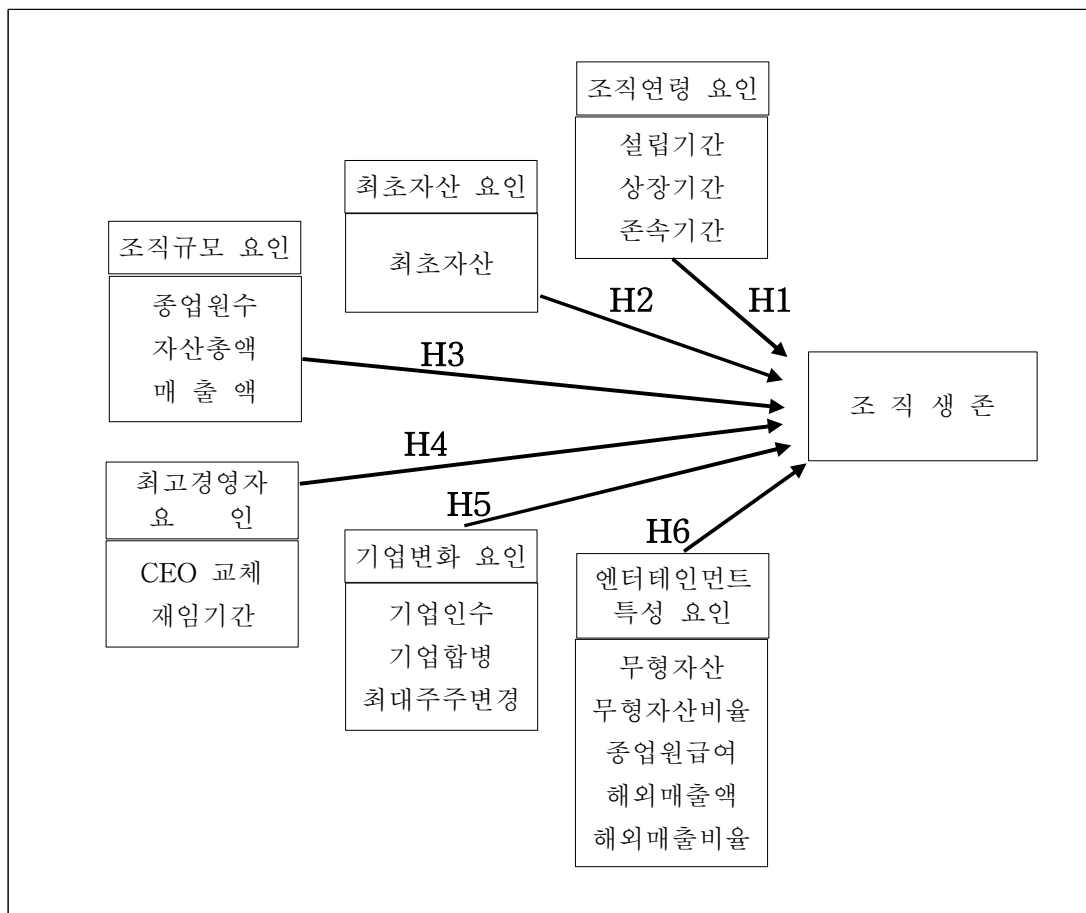
다섯째, 환경변동성 및 환경수용성 논의 두 번째로 조직변화를 검토하고자 한다. 특히 인수·합병 그리고 최대주주 변경이 조직생존에 어떤 영향을 미치는지를 논의하고자 한다. 인수·합병에 대한 논의도 시장지배력 향상이나 재무적, 비재무적 결합에 따른 조직역량 강화 및 성과 향상에 긍정적인 효과가 있다는 논의가 있는 반면, 대부분의 인수·합병이 실패로 돌아가 다시 재매각 된다는 연구보고가 있다. 따라서 인수·합병 역시 이론에 있어 경쟁적 상황에 있는 상태라 할 수 있고, 국내 엔터테인먼트 산업 역시 외형적으로는 인수·합병을 통한 성장을 많이 하고 있는 실정에서 구체적으로 이러한 인수·합병의 기업변화가 기업생존 및 사멸에 어떤 영향관계 있는지 논의해보고자 한다. 또한 최대주주변경 역시 기업의 소유관계가 변화하는 것으로 환경변동에 있어 주요한 변화요인 중 하나라 할 수 있다. 이러한 최대주주 지분 변경 역시 주요한 기업변화로 조직생존과의 관계를 검토하자고 한다.

여섯째, 환경변동성 및 환경수용성 세 번째 논의로 엔터테인먼트 산업적 특성에 따른 변수가 조직생존에 어떤 영향을 미치는지 논의하고자 한다. 여기서 주요하게 다룰 변수로는 종업원급여, 무형자산 그리고 해외매출에 대한 변수 적용이다. 사전 논의에도 언급하였듯 종업원급여, 무형자산, 해외매출은 국내 엔터테인먼트 산업을 이해하는데 중요한 요인이라고 할 수 있다. 종업원급여 및 무형자산이 엔터테인먼트 산업의 일반적 특징인 종업원 역량을 유인하는 주요한 생산 가치를 만든다는 것과 무형자산을 통해 산업 수익활동이 이루어진다는 점에서 논

의요소라 할 수 있고, 해외매출은 한국 엔터테인먼트 산업을 발전시킨 성장 동력으로서 한국엔터테인먼트를 설명하는데 가장 주요한 한류의 성과를 볼 수 있는 요인이라고 할 수 있다. 따라서 이러한 세 가지 요인의 검토는 한국엔터테인먼트 산업을 설명하는 핵심적인 요소라 할 수 있다. 그리고 이 세 요인이 기업의 생존과 사멸에 직접적인 영향관계가 있는지를 본 연구를 통해 논의해 보고자 한다.

이론적 배경에서 논의한 조직연령(설립기간, 상장기간, 존속기간), 최초자산(설립자산), 조직규모(종업원수, 자산총액, 매출액), 최고경영자(교체, 재임기간), 기업변화(인수, 합병, 최대주주 변경), 한국엔터테인먼트 특성(무형자산, 종업원급여, 해외매출) 등의 여섯 가지 구성요인에 따라 <그림 5>과 같은 연구 모형을 설정하였다.

<그림 5> 연구모형



2. 가설 설정

본 연구에서 검토하고자하는 가설을 논의하면 다음과 같다.

1) 연령에 따른 가설 검토

연령 의존성에 따른 검토는 Stinchcombe(1965)의 신생조직 불리의 개념에서 시작되어 조직이론의 주요관심분야가 되었다. Nelson & Winter(1982)는 조직 연령에 따른 학습에 의해 생존율이 높아진다고 설명하고 있으며, 학습을 통한 업무절차(routines)의 확립이 신생기업에 비해 우위를 차지하여 조직생존에 유리한 입장이 된다는 것이다. Hannan & Freeman(1984)의 논의에서는 조직연령의 증가에 따라 기업이 가지는 신뢰성(reliability)와 예측가능성(accountability)이 증가되어 사멸율을 감소시킨다고 주장했다.

관련 논의는 다양한 실증연구를 통해 지지받고 있다. Timmons(1994)의 미국 중소기업청 자료분석 등이 있고, 국내에는 이병기(2003), 조필규(2009) 등의 연구에서 관련 가설을 지지하고 있다.

본 연구에서도 연령에 따른 조직의 업무절차 확립, 신뢰성 그리고 예측가능성이 증가되어 생존에 유리한 입장을 가질 수 있다는 논의를 바탕으로 가설 1을 설정하였다. 즉 조직의 연령증가가 국내 엔터테인먼트 기업 생존에 어떤 영향을 미치는 지를 검토해보자 한다.

가설 1 : 연령이 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.

2) 최초 자산에 따른 검토

최초 자산에 대한 논의는 Bruder & Schussler(1990) 연구 결과에 따른 내용으로 최초자산에 따라 ‘신생기업의 불리’가 일정기간 작동하지 않고 밀월기간을 거친다는 것이다. 그리고 이 밀월기간이 지난 후 조직 사멸율이 높아진다는 내용이다. 초기자산이 생존확률에 영향을 줄 가능성이 있다는 논의로 ‘청년기의 불리’로 논의하고 있다.

청년기의 불리 논의는 Fichman & Lebinthal(1991)을 통해 초기자산에 의한

밀월기가 설명되었고, Carroll & Delacroix(1982)는 초기자산이 조직생존에 영향을 미칠 수 있다고 분석했다.

다만, 초기자산에 대한 논의가 기존 신생기업의 불리 가설에 반대되는 주장이라고 보기는 어렵다. Hannan(1998)의 연구는 총 18개의 실증연구 중 연령과 사멸을 간의 관계가 (-)인 연구가 9개이고, (+)인 경우가 9개라고 분석하면서, 신생조직 불리 가설에 초기자산 요소가 삽입된 형태로 생존연구의 다양한 변수 가능성을 제시한 것으로 보고 있다.

본 연구에서도 최초자산에 대한 논의를 통해 설립시 만들어진 최초자산이 조직생존에 어떤 영향력을 미치는지 검토해보고자 한다.

가설 2 : 최초자산이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.

3) 규모에 따른 가설 검토

규모 의존성에 대한 가설은 Audretsch & Mahmood(1994)의 논의에 따른 소규모 기업은 대규모 기업에 비해 불리성을 가지고 있다는 ‘소규모 조직의 불리’를 적용하여 가설을 설정하였다. 이 가설 역시 조직생태학의 대표적인 연구내용으로 엔터테인먼트 기업의 특성에 적합한지 검증하기로 하였다.

다만, 규모에 따른 논의는 소규모 조직의 불리와 함께 성숙기의 불리 혹은 구조적 불리를 말하고 있다. Barron, West & Hannan(1994)와 Hannan & Freeman(1984)의 논의에 따르면 기업연령이 증가에 따라 조직의 규정체도가 지속적으로 정규화 되어, 기업관성이 증가된다. 그리고 증가된 관성에 의해 외부의 환경변화요구를 가로막아 변화능력을 떨어뜨리고, 거대해진 조직을 유지하기 위한 고액의 간접원가를 지출하게 되어 조직의 생존력을 떨어뜨릴 수 있다는 것이다.

이 외에도 John & Stephen Mezas(2000)의 엔터테인먼트 조직에 대한 연구에서는 규모가 큰 종합주의 조직과 규모가 작은 특화주의 조직이 공존할 수 있다는 연구결과를 허리우드 영화제작사를 대상으로 하는 실증연구를 통해 발표했다. 해당 연구는 조직이 가진 자원기반에 따라 거대조직과 소규모 조직 모두 공존이 가능하다는 것이다.

본 연구에서도 규모에 대한 다양한 논의를 검토하기 위해서 규모에 따른 가설 3을 설정하였다. 다만, 기존 논의 중 가장 먼저 지지를 받고 있는 소규모 조직의 불리를 바탕으로 가설 3을 설정하여 검증을 실시하고자 한다.

가설 3 : 규모가 큰 기업일수록 생존율이 높을 것이다.

4) 최고경영자 승계에 대한 가설

최고경영자에 대한 논의는 전술하였듯 Carroll(1984), Haveman(1993)의 지지를 받고 있는 최고경영자의 승계가 위험한 변화이며, 조직 변동의 가능성을 증가시킨다는 ‘승계-위기 가설’과 최고경영자 승계는 갈등을 감소시켜 조직의 생존 가능성을 향상시킨다는 Singh et al(1986), Virany et al(1992) 등의 ‘승계-적응 가설’이 양립하고 있는 상황이다. 또한, 최고 경영자 능력에 대한 논의도 전술하였다. 다만, 본 연구에서는 최고 경영자의 능력을 수치화하는 것이 엔터테인먼트 산업에서는 아직 관련 연구가 적은 관계로 경영자 능력에 대한 논의보다는 승계를 중심으로 한 논의를 하였다. 가설 설정은 우선적으로 기존 경영자가 우선한다는 ‘승계-위기’ 가설을 설정하였다.

이 외에 유사한 연구결과로 최고경영자의 교체와 기업생존에 관한 연구는 Grusky(1963) 미국 프로야구 팀 감독 교체와 팀 성적에 대한 논의로 지도자 교체는 팀 성적에 부정적이 영향을 준다는 악순환 이론이 있다. 또한 반대적 결론의 Pfeffer & Davis-Blake(1986)의 미국프로농구팀 지도자 교체 연구에서는 지도자 교체 자체가 팀 성적과는 관련 없지만 신입코치의 자질은 교체 후 팀 성적과 유의한 관계가 있다는 결과를 보고하고 있다. 즉, 전술하였듯 최고경영자 교체는 위기와 적응이 양립하는 내용으로 볼 수 있다.

가설 4 : 최고경영자의 근무연수가 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.

5) 기업 인수·합병에 대한 가설

인수·합병에 관하여 Burt(1992), Cyert & March(1963)는 조직의 진화론적 관점의 전략적 조직변화라고 전술하였다. 이러한 조직변화는 이사진의 교환, 자

원 연계, 통제력 강화로 환경의 불확실성을 줄이려는 노력이 될 수 있다고 말하고 있다. 더불어 Choi & Philippatos(1983)을 비롯한 Jensen(1988), Seth(1990) 등의 후속연구를 통해 인수 및 합병이 기업의 생산, 유통 비용감소나 시장 지배력 향상 등 여러 가지 긍정적인 효과를 논의하고 있다. 그러나 이러한 논의에도 불구하고 성공적인 인수·합병 사례가 많지 않다는 연구 내용도 Porter(1987) 및 Bergh(1997) 등 여러 연구자들을 통해 보고되고 있다.

현재 국내 엔터테인먼트 산업 발전에 기업간 인수·합병은 다양한 형태를 보이며 산업의 규모화와 조직화를 끌어오고 있다. 그러나 기업 인수·합병이 기업 경영 실패의 결과를 보인 경우도 종종 확인할 수 있는 상황으로 기존 논의 두 형태를 모두 가설로 설정하여 현 상황에서 엔터테인먼트 기업의 기업인수와 합병이 조직 생존에 어떠한 영향력을 보이는지를 검증 해보고자 한다.

더불어 고동원(2009)의 논의에 따른 최대주주변경이 기업의 생존에 어떤 영향을 미치는 지에 대한 논의도 같이하고자 한다. 고동원(2009) 논의에 따르면 최대주주변경은 기업규모에 정적 영향력을 보이고 있으며, 부채비율에는 부적 영향을 미친다. 반면, 나금운·조승제·신춘우(2014)의 최대주주 변경이 상장폐지에 미치는 영향에 관한 논의에서 최대주주의 변경이 많은 회사일수록 상장폐지 될 가능성이 높다고 제안하고 있다. 본 논의의 가설 설정에서는 고동원(2009)의 논의에 따른 가설 설정을 우선하였다.

이상의 이론적 논의를 바탕으로 가설 5-1, 5-2 그리고 5-3을 설정하였다.

가설 5-1 : 기업 인수가 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.

가설 5-2 : 기업 합병이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.

가설 5-3 : 최대주주 변경이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.

6) 엔터테인먼트 특성에 대한 가설 설정

엔터테인먼트 산업 특성이라 할 수 있는 무형자산, 종업원 역량에 대해 가설을 설정하여 이 요인들이 관련기업의 생존과 사멸에 어떤 영향을 미치는 지를 통해 산업적 특성에 대한 부분을 검증하고, 한류 요인 검토를 통해 한국 엔터테인먼트 주요 특성이라 할 수 있는 요인이 관련기업의 생존과 사멸에 어떤 영향

을 미치는 지를 검증하고자 한다.

엔터테인먼트 분야의 무형자산에 대한 논의는 황혜원(2013)의 무형자산이 기업가치에 미치는 유의한 양(+)의 관련성을 보인다고 실증분석하고 있다. 이외에도 무형자산 항목 중 연구개발비와 기업가치의 변화를 검토한 강호영·김영주(2012) 및 김은영·조성표(2012) 브랜드 자산의 가치를 논의한 연구 등이 있다.

종업원급여에 대한 논의는 인적자원에 대한 연구 논의를 바탕으로 설정했다. 특히, 신상철(2003)의 상장된 제조 기업을 대상으로 한 인건비 지출과 기업가치의 관련성 논의에서 인건비 지출은 상장기업의 상장이후 시장가격에 유의한 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 또한 최문수(2003), Lev(2001) 그리고 Darcy(2002) 등도 인적자원의 질, 성과급제, 연수 등 복지후생 및 인사정책이 기업 가치를 증가시킨다고 보고하고 있다.

한류 요인에 대한 논의는 정태수(2011), 정명선·강한균(2015) 등의 한류에 따른 기업성과를 바탕으로 해외매출의 개념을 바탕으로 가설을 설정하였다.

가설 6-1 : 무형자산이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.

가설 6-2 : 종업원급여가 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.

가설 6-3 : 해외매출이 큰 기업일수록 생존율이 높을 것이다.

이상으로 본 연구는 5개의 기존 연구를 바탕으로 한 가설검증과 1개의 엔터테인먼트 산업적 특징을 요인화한 10개의 가설 검증을 실시해보고자 한다. 가설 1은 조직연령에 따른 조직생존 영향력인 신생조직의 불리를 검토하고자 한다.

가설 2는 최초자산 효과에 따른 청년기의 불리를 검증하고자 한다. 최초자산 효과가 엔터테인먼트 기업에도 존재하는지에 대한 논의다.

가설 3은 조직 규모에 따른 논의로 소규모 조직의 불리를 논의하고자 한다. 다만, 규모 관련 논의는 구조적 불리와 자원기반에 따른 대규모 조직과 소규모 조직의 공존 논의가 함께 검토 된다.

가설 4는 최고경영자 변경에 대한 논의로 변경에 따른 조직 생존의 영향력을 논의한다. 여기에는 최고경영자 승계에 대한 “승계-위기 가설”과 “승계-적응 가설” 중 엔터테인먼트 기업에 적용되는 이론이 무엇인지 검토하고 한다.

가설 5는 기업변화에 대한 논의로 진화론적 관점이 적용되어 기업인수, 기업 합병 그리고 최대주주 변경에 따른 내용을 검증하고자 한다. 기업인수와 합병에 대한 논의는 인수 및 합병을 통한 기업지배력 상승 등 다양한 장점이 존재하지만 실제 인수, 합병이 성공적으로 이루어진 사례가 적은 만큼 국내 엔터테인먼트 기업 상황은 어떻게 진행되고 있는지 검증하고자 한다.

가설 6은 엔터테인먼트 기업의 특성에 대한 논의이며, 최근 중시되고 있는 무형자산과 종업원급여 그리고 해외매출에 대한 논의를 기존 한류 및 엔터테인먼트 산업 관련 연구를 바탕으로 설정하였다.

<표 6>을 통해 가설의 주요 요인과 가설내용 그리고 주요 연구자를 확인할 수 있다.

<표 6> 가설 및 주요 연구자

주요 요인	가설	연구자
조직연령	연령이 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	Stinchcombe(1965) Hannan & Freeman(1984)
최초자산	최초자산이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	Fichman & Levinthal(1991) Leblibici & Salancik(1982)
조직규모	규모가 큰 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	Aldrich & Auster(1986) Hannan & Freeman(1984) John & Stephen Mezas(2000)
최고경영자	최고경영자의 근무연수가 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	Carroll(1984) Singh et al(1986)
기업변화	기업 인수가 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	Seth(1990),Bergh(1997) Porter(1987), Barney(1997)
	기업 합병이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	
	최대주주 변경이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	고동원(2009), 김정애(2010) 나금운 등(2014)
엔터테인먼트 특성	무형자산이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	박정호(2011), 황혜원(2013)
	종업원 급여가 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	Lev(2001), Darcy(2002) 최문수(2003)
	해외매출이 큰 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	정태수(2011) 정명선 · 강한균(2015)

3. 조사대상 및 표본선정

본 연구에 조사 설계를 위해서는 자료의 수집 및 통합, 그리고 표본선정 등 3단계에 걸쳐서 진행되었다. 우선 연구의 대상은 한국증권거래소에서 엔터테인먼트 업종 기업들의 명단을 파악하고 이곳에서 조사된 기업 내용 전체를 수집하여 전자공시 사이트인 금융감독위원회 전자공시 시스템 DART를 통해 관련 기업정보를 수집하여 결정하였다.

DART(dart.fss.or.kr)는 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제436조 (전자문서에 의한 신고 등)에 의하여 상장기업 및 관련 기업들의 공시가 이루어지는 곳이며, 이곳에서는 이전 퇴출기업까지 거의 모든 자료가 전자문서로 축적되어 있으며, 인터넷을 통해 손쉽게 관련 자료를 확인할 수 있다.

연구대상기간은 한류의 형성시점인 2001년부터 신한류 열풍이 있는 2015년까지 설정하여 총 조사기간은 15년을 설정하였다. 다행스럽게 관련된 기간 동안의 기업 상황은 DART 전자공시 시스템에서 모두 수집 분석할 수 있었다. 특히, 증시에서 퇴출된 기업에 대한 모든 자료를 확보할 수 있어 관련 정보수집 및 분석에 유용하게 활용되었다.

먼저 조사대상 선정을 위해 2001년부터 2015년까지 한국증권거래소에 상장되었던 기록이 있는 모든 회사를 조사하였다. 조사결과 엔터테인먼트 업종으로 분류된 기업은 총 58개가 있었다. 관련 기업으로는 우리가 익숙하게 알고 있는 YG 엔터테인먼트, JYP, SM엔터테인먼트, FNC엔터테인먼트 등 음악을 중심으로 성장한 기업부터, 펜엔터테인먼트, 삼화프로덕션, 김중학프로덕션, 래몽라인 등 드라마 제작을 중심으로 한 기업, CJ CGV, CJ E&M, KT뮤직, 온미디어, 제이콘텐츠리와 같은 대기업 계열 엔터테인먼트 기업과 지상파 방송사 계열인 iMBC, SBS콘텐츠허브 등이 있으며, 박스 및 소리바다 등 새로운 형태의 유통을 중심으로 성장한 기업 등 여러 형태의 기업이 나타났다. 이 외에도 오랜 동안 엔터테인먼트 기업으로 성장해온 예당 및 서울음반이 사명을 변경하여 기업을 확대한 로엔엔터테인먼트 등도 있으며, 애니메이션 업체로 출발한 대원미디어 및 3D 애니메이션 전문기업인 레드로버 등이 있다. 구체적인 내용은 <표 7>과 같다.

<표 7> 조사대상 기업현황(총 58개)

설립연수	기업명	설립연수	기업명
2년이하 기업 (2개)	씨그널엔터테인먼트 화이브러더스	2 - 5년 기업 (5개)	실미디어 엠넷미디어 텍스터 팬텀엔터테인먼트 SM C&C
6 - 10년 기업 (14개)	프라임엔터 엔터윈 올리브나인 CJ E&M NEW MK버털로 스타맥스 제이에스픽쳐스 SBS미디어홀딩스 래몽래인 온미디어 FNC엔터테인먼트 제이콘텐츠리 큐브엔터테인먼트	11 - 15년 기업 (12개)	키이스트 현대에이치 스튜디오엔에프 레드로버 웰메이드예당 TBC 소리바다 김종학프로덕션 KT뮤직 벅스 아이에이치큐 이김프로덕션
16 - 20년 기업 (15개)	아인즈M&M 포이보스 CJ헬로 iMBC KMH 스카이라이프 YG엔터테인먼트 초록뱀미디어 CJ CGV SBS콘텐츠허브 쇼박스 캔들미디어 한경TV 팬엔터테인먼트 씨씨에스	20년 이상 기업 (10개)	JYP 에스엠 KNN YTN 예당 SBS 삼화네트웍스 대원미디어 로엔엔터테인먼트 세기상사

<표 7>의 내용을 보면, 10년 이상의 기업이 37개이며, 10년 이하인 기업이 21개를 보이고 있다. 또한, 한류의 주요 시점이라 할 수 있는 2000년 이후 설립된 기업이 33개로 한류붐이 기업 활동에 영향을 일부 미쳤음을 말할 수 있다. 이들 기업에 대한 검토 자료는 DART를 통해 주요기업 공시자료인 정기공시

자료와 주요사항보고자료 및 지분공시 등의 자료를 검토했다. DART를 통해 입수한 자료량은 374개의 자료를 검토하게 되었다.

검토한 자료 중 본 연구에 거리가 있는 기업 지상파방송 및 케이블방송 송출 기업이나 위성송출기업은 제외했다. 이들 기업들은 엔터테인먼트 업종으로 분류는 되지만 콘텐츠 측면에서는 관련 콘텐츠 송출을 통해 수익을 취하는 산업 인프라 기반 성격에 가까워 본 연구 방향과는 상이한 기업형태라 할 수 있다. 그래서 관련 된 기업인 SBS, CJ헬로, 스카이라이프 등은 배제했다. 그리고 송출기업 외에도 단순 상영관 운영과 부동산 임대업이 주 형태가 된 세기상사도 제외하기로 했으며, 지주회사 역할만을 하고 있는 SBS미디어홀딩스 등도 제외 했다. 더불어 방송콘텐츠 운영을 하고 있는 기업이지만 채널자체가 보도 및 정보 운영에 국한된 YTN, 한경TV 등도 제외했다. 이런 형태로 엔터테인먼트 콘텐츠 특성이 없거나, 전파 전송 및 케이블, 위성 전송 기업들은 1차적으로 제외했다.

2차로 제외된 기업은 상장기한이 2년 이하인 기업들은 제외했다. 상장기한이 중요한 이유는 본 연구의 대상 기업은 주식상장이 이루어진 기업을 대상으로 하기 때문에 관련하여, 최소한의 논의 가능한 자료가 생성된 기업이어야 한다. 그런 이유로 상장전 기간이 길더라도 실제 기업공시 형태가 이루어진 기간이 2년 이하인 기업들은 제외했다.

총 58개 기업 중 2년 이하인 기업 2개, 사업성격 및 지주회사 등의 엔터테인먼트 성격이 아닌 관리 기능 회사는 SBS미디어홀딩스와 세기상사 2개사를 제외하고, 지상파 SBS, KNN, TBC, 씨씨에스 4개사, 케이블 CJ헬로, 현대에이치 2개사, 위성방송사인 스카이라이프 1개사는 송출에 중심된 기업형태인 관계로 제외하였다. 또한, 엔터테인먼트 성격보다는 뉴스중심의 정보채널 운영사인 YTN, 한경TV, KMH 3개를 비롯한 총 16개사를 제외하여, 최종적으로 선정된 기업은 42개 기업이었다. 제외 대상 선정은 관련 관련전문가 5인의 논의를 통하여 이루어졌다.

조사대상 선정기업 42개사로 관련 개별 자료현황은 총 318개의 연도별 기업사업보고서와 최대주주 변경 및 주요 경영공시 등을 분석대상으로 하였다. 관련 기업 현황은 <표 8>과 같다.

<표 8> 표본기업 선정현황(총 42개)

설립 연수	선정기업	제외기업	설립 연수	선정기업	제외기업
2년 이하 기업 (2개)	없음	씨그널엔터테인먼트 인먼트 화이브러더스 (상장기간 2년이하)	2 - 5년 기업 (5개)	실미디어 엠넷미디어 팬텀엔터테인먼트 SM C&C -4개-	텍스터 (상장기간 2년이하)
6 - 10년 기업 (14개)	MK버털로 스타맥스 엔터윈 온미디어 올리브나인 제이에스픽처스 프라임엔터 CJ E&M NEW 래몽래인 FNC엔터테인먼트 제이콘텐츠리 -12개-	SBS미디어 홀딩스 (지주회사) 큐브엔터테인먼트 (상장기간 2년이하)	11 - 15년 기업 (12개)	김종학프로덕션 스튜디오엔에프 KT뮤직 레드로버 박스 소리바다 아이에이치큐 웰메이드예당 이김프로덕션 키이스트 -10개-	현대에이치 (케이블 송출기업) TBC (지상파 송출기업)
16 - 20년 기업 (15개)	아인즈M&M 포이보스 CJ CGV iMBC SBS콘텐츠허브 쇼박스 YG엔터테인먼트 초록밤미디어 캔들미디어 팬엔터테인먼트 -10개-	CJ헬로 (케이블 송출기업) 스카이라이프 (위성송출 기업) 한경TV KMH (뉴스채널) 씨씨에스 (지상파 송출기업)	20년 이상 기업 (10개)	예당 JYP 대원미디어 로엔엔터테인먼트 삼화네트웍스 에스엠 -6개-	KNN SBS (지상파 송출기업) YTN (뉴스채널) 세기상사 (임대업중심)

최종적으로 선정된 표본기업 <표 8>의 내용을 보면, 상장기간 2년 이상의 엔터테인먼트 사업을 영유하는 42개 기업이며, 이들을 대상으로 기업의 생존에 영향을 미치는 요인에 대한 논의를 진행하기로 하였다.

3. 변수들의 조작적 정의와 측정도구

이번 장에서는 본 연구에 사용되어진 요인에 따른 변수들의 조작적 정의를 논의하고자 한다. 관련된 논의의 기반은 이론고찰과 선행연구를 바탕으로 본 연구 수행에 맞게 조작하여 정의하였다.

1) 조직연령(설립기간, 상장기간, 존속기간)

조직연령은 최초 설립일부터 경과기간을 계산하였다. Baum & Meziar(1992)도 기업의 연수를 조직이 설립된 때부터 측정하였다. 또한, 본연구의 상장관련 연구 구간이 2001년부터 2015년이지만, 설립일은 상장기간과 관계없이 최초상장일 기초로 하여 2015년까지의 경과기간을 계산하였다.

연령을 기간으로 산정하여 설립부터 2015년까지 혹은 사멸시점까지를 기업존속기간으로 산정하였다. 또한 연령기간 중 어떤 시기의 연령이 주요한 영향력을 가지는 지를 검토하기 위해 존속기간을 설립기간과 상장기간으로 구분하였다. 설립기간은 최초 설립년도부터 상장 전년도까지를 말하며, 상장기간은 상장이후부터 상장폐지 전까지 기간으로 설정하였다. 상장을 전후로 기간 구분을 한 것은 상장이라는 의미가 부여하는 기업안정성, 일정규모, 수익 예측과 투명성 등 상장 전과 후가 기업운영에 있어 제도적인 기준에 따른 성숙의 차이가 발생했다고 볼 수 있다. 따라서 설립기간에서 상장기간은 기업의 성장에 있어 진화된 형태로 인식할 수 있기에 이를 검토하기 위해 상장을 기준으로 기간 구분을 하였다.

조직연령 변수로는 설립기간, 상장기간, 그리고 이 둘을 합친 존속기간으로 3 단계로 구분하였다.

2) 최초자산(설립자산)

최초자산에 대한 논의에는 재무적 요인과 비재무적인 요인 모두가 가능하다. Levinthal(1991)은 최초자산에 재무적 자산이 부족하더라도 경영자의 비재무적 자산을 통해 최초자산이 가지는 효과를 가질 수 있다고 논의하였다. 따라서 다양한 형태의 최초자산 검토가 가능하다. 다만, 본 연구에서는 기업 설립시 등록된 재무제표상의 총자산을 설립자산으로 설정하였다.

최초자산은 사전논의에서 ‘청년기의 불리’에 대한 ‘밀월기’형성의 주요한 자원이라 할 수 있다. 본 연구에서 해당 부분에 대한 논의를 하고자 한다.

3) 조직규모(종업원수, 자산총액, 매출액, 최초자산)

조직규모의 척도로는 종업원, 자산, 매출액 등이 사용된다. Haveman(1992)은 자산액을 기업규모로 측정했으며, 김재구(1996)는 종업원 수로 측정했다. 본 논의에서도 조직규모는 총자산, 종업원수, 매출액을 설정하였다. 다만, 이 세 가지는 회사가 상장기간 중 총 합계에 대한 평균으로 총자산, 종업원수, 매출액을 설정한 것이다. 조직규모 변수로는 상장기간 중 평균값의 종업원, 자산총액, 매출액을 말하는 것이다.

4) 최고경영자 (재임기간, 교체)

최고경영자에 대한 논의는 Carroll(1984)의 최고경영자의 승계는 위험한 조직 변화로 조직 변동을 가증시킬 수 있다는 “승계-위기 가설”과 Singh 등(1986)이 주장하는 최고경영자의 승계는 갈등을 감소시켜 조직 생존 가능성을 향상시킨다는 “승계-적응 가설”을 논의해보고자 한다.

또한 최고경영자에 대한 재임기간에 대한 논의도 검토하고자 한다. 김지영·유재욱(2015)에 따르면 최고경영자의 재임기간에 따른 경영성과의 영향관계를 논의하고 있다. 본 연구에서도 재임기간이 성과에 어떤 영향력을 보이는지 검토하고자 한다.

국내 엔터테인먼트 상황을 잠시 검토해보면, 산업화 이전시점인 2000년대 이전에는 창업자가 최고경영자로 장기간 최고경영권을 행사하면서 기업 경영을 하고 있는 상태였다. 그러나 2000년 이후의 경영자 상황은 전문경영인의 등장과 기업인수·합병에 따른 경영진 교체 그리고 최대주주변경에 따른 기존 경영진의 위상 변화 등 최고경영자에 대한 급속한 변화가 이루어지고 있는 실정에 있다.

최고경영자의 재임기간은 상장기간 동안의 평균 재임기간을 숫자로 표현했으며, 경영진이 교체가 된 경우는 더미 변수로 설정하여, 기존 경영자의 유지는 ‘0’, 교체는 ‘1’로 표기했다.

5) 기업변화 (인수, 합병, 최대주주변경)

기업의 인수·합병 및 최대주주변경은 기업의 상장기간 동안의 공시자료를 토대로 인수·합병 현황 및 지분변경사항을 모두 조사하여, 관련된 횟수를 산정하였다. 즉, 다섯 번의 인수가 있었으면 '5'로 표기하는 형태다. 이러한 표기 형태는 인수, 합병, 최대주주 변경에 동일하게 적용했다. 인수 및 합병을 설정하는데 있어서도 타 기업을 지분인수 및 계열화를 했을 경우는 '기업인수'로 설정했으며, 상호간 합병으로 발표한 자료 내용에 대해서는 '기업간 합병'으로 설정했다. 또한 지분변동 사항에 새로운 최대주주 명칭을 공시하면 이를 '최대주주'변경으로 처리하였다.

기업변화 요인 역시 앞에서 언급한 최고경영자 요인과 유사하게 최근 10년간 급속하게 엔터테인먼트 산업에서 일어나고 있는 기업변화 내용이라 할 수 있다. 특히, 기업의 규모화를 추구하거나 다양한 사업분야를 진출하기 위해서 관련 기업들이 서로의 이해관계를 통해 인수·합병을 여러 형태로 진행하고 있다.

또한, 이러한 인수합병은 최대주주변경과 맞물리는 경우도 종종 발생하여 기업변화에 따른 다양한 갈등상황과 이에 따른 성공 및 실패가 보고되고 있는 실정이다.

6) 엔터테인먼트 특성(무형자산, 무형자산비율, 종업원급여, 해외매출액, 해외매출액 비율)

엔터테인먼트 특성을 본 논의에서는 무형자산, 종업원급여 그리고 해외매출로 구분했었다. 무형자산은 상장기간 중 무형자산 합계 평균을 설정하였다. 여기서 말하는 무형자산이란 기업회계 기준에 따라 재무제표로 표현되는 무형자산의 값을 말한다. 최근 무형자산으로 분류되는 내용을 보면 영업권을 비롯하여 저작권 및 전속권 등 다양한 형태가 평가되어 재무제표에 기업회계 기준에 따라 금전적 표현이 이루어지고 있는 상태다. 무형자산비율은 전체 자산대비 무형자산의 비중을 설정하였다. 엔터테인먼트 기업의 특징이라 할 수 있는 무형자산에 대한 확보비중에 따라 생존 관계가 있는지 보고자 함이다.

종업원급여는 회사가 종업원급여로 지급한 금액을 종업원 수로 나눈 평균을 설정하였다. 종업원의 급여와 기업 성과에 대한 Darcy(2002)에 따르면 종업원의

임금은 기업의 미래이익변화의 시장기대치가 반영되고 있음을 논의했고, Blinder(1990) 및 Rayton(1996)의 논의에서도 노무비와 노동생산성 증가 및 경영생산성 향상을 보고하고 있다. 또한 엔터테인먼트 산업의 특성상 주요 생산비용 중 인건비가 차지하는 비중이 많기에 이에 대한 기업 생존과 사멸의 영향관계를 보고자 한다.

끝으로 해외매출을 통해 한류효과를 검토하고자 한다. 한국 엔터테인먼트 산업에서 해외매출이라는 개념이 설정된 것은 한류의 유행에 따른 결과물이다. 관련된 논의로는 정명선·강한균(2015), 한병섭·김보인(2014) 그리고 강한균(2009) 등 다수의 논의가 한류와 한류수출 즉, 관련기업의 해외매출액의 긍정적 효과 및 인과관계를 설명하고 있다.

따라서 국내 엔터테인먼트 기업의 한류 효과를 해외매출액을 통해서 수치적으로 표현하고자 한다. 해외매출액은 상장기간 중의 평균 해외매출액을 값으로 설정했다. 또한, 총 매출액에서 차지하는 비중을 검토하기 위해 해외매출액 비율도 함께 검토했다.

요약하면, 엔터테인먼트 특성으로 무형자산, 무형자산비율, 종업원급여, 해외매출액, 해외매출액 비율을 설정한 것이다.

7) 조직생존

조직생존에 대한 논의는 조직사멸에 대한 논의를 통해 알 수 있다. 김재구(1995)는 한국개인용 컴퓨터 제조업체들에 대한 조직생태학적 연구에서 PC산업에서의 탈퇴를 사멸로 정의하고, 기존 유지하고 있는 기업은 생존으로 논의했다. 최성범(2003)의 벤처기업 사멸에 관한 연구에서는 벤처인증 기업명단에서 삭제된 경우를 사멸, 지속 유지하는 기업은 생존으로 정의했다. 또한, 김양민(2005)은 코스닥 벤처기업의 최고 경영자 교체가 기업 퇴출율과 기업성장에 미치는 영향 연구에서 코스닥 퇴출 여부에 따라 생존과 사멸로 정의했다.

엔터테인먼트 분야에서 사멸에 대한 정의 논의를 보면 김선혁·신동엽(2010)의 영화제작사를 대상으로 한 문화벤처기업의 조직사멸에 대한 연구에서는 특정기간동안 영화제작 유무에 따라 조직사멸과 생존을 결정했으며, 김태훈(2012)의 문화콘텐츠산업의 생존요인에 관한 분석에서는 관련기업이 신용보증재단으로부터

터 받고있는 보증에 관해 사고 유무에 따라 생존기간을 설정하였다.

본 연구에서는 상장기업을 대상으로 하는 연구로 한국증권거래소의 퇴출 유무에 따라 조직생존 및 사멸을 정의하고자 한다. 물론 상장폐지가 기업의 사멸과 즉각적인 연관을 가져온다고 가정할 수는 없지만, 일정부분 경영실패를 가져온 상태라 볼 수 있으며, 김양민(2006)도 상장폐지를 기업실패로 설정하여 논의하였다. 더불어, 본 연구에서 상장 폐지된 15개 기업을 조사한 결과 13개 기업은 사멸한 상태였으며, 김종학 프로덕션과 제이에스픽처스만이 규모를 대폭 축소하여 유지되고 있는 실정이다. 온미디어, 엠넷미디어의 경우는 브랜드만 유지되고 기업자체는 다른 기업에 합병된 상태다.

즉, 유가증권시장, 코스닥시장, 코넥스시장 등에서 퇴출되는 형태를 사멸로 정의했다. 단, 기존시장에서 다른 시장으로 이동하는 경우는 사멸로 보지 않았다. 다만, 이러한 경우는 조사 대상에서는 발생하지 않아 논의요소가 되지는 않았다.

위의 조작적 정의에 따른 변수구성을 요인별로 다시 검토해보면, 종속변수의 경우는 조직생존에 따른 상장유지와 상장폐지가 있으며, 이에 대한 독립변수로는 조직연령 요인에서 설립기간, 상장기간, 존속기간으로 변수가 구성되고, 최초자산 요인으로는 설립자산을 설정하였다.

최고경영자 요인에서는 교체 및 재임기간으로 변수를 구성했으며, 기업변화 요인으로는 인수, 합병, 주주변경을 변수로 설정했다. 엔터테인먼트 특성으로는 무형자산, 총자산에서 무형자산이 차지하는 비율을 설정한 무형자산비율, 종업원 급여, 해외매출액, 그리고 총매출액에서 해외매출 비율을 설정한 해외매출비율로 구성하였다. 이상의 종속변수 포함하여 7개의 요인, 19개의 변수를 설정하였다. 이를 도표와 하면 <표 9>와 같다.

요인별 대표연구를 보면, 조직연령은 Stinchcombe(1965)의 논의에 따른 신생기업의 불리(liability of newness)를 말할 수 있으며, 최초자산은 청년기의 불리(liability of adolescence)을 주장한 Fichman & Levinthal(1991) 등의 연구가 있다. 조직규모 논의는 Aldrich & Auster(1986)의 소규모 조직의 불리(liability of smallness)을 말할 수 있다. 다만, 규모에 대한 논의는 구조적 관성의 진부화에 따른 성숙기의 불리 혹은 구조적 불리도 존재한다(Aldrich, 1979). 더불어 엔터

테인먼트 조직을 대상으로 한 John & Stephen Mezias(2000)의 논의에 따르면 큰 조직과 작은 조직이 자원을 기반으로 공존할 수 있다는 연구논의를 발표했다.

<표 9> 요인에 따른 변수 구성

구분	요인 (주요 연구논의)	변수	변수구성
종속변수	조직 생존	상장유지	한국거래소 상장유지 : 1
		상장폐지	한국거래소 상장폐지 : 0
독립변수	조직연령 (신생기업의 불리)	설립기간	설립기간 : 상장전 기간
		상장기간	상장기간 : 상장 기간
		존속기간	존속기간 : 설립 + 상장기간
	최초자산 (청년기의 불리)	최초자산	최초자산 : 설립시 자산총액
	조직규모 (소규모 조직의 불리 및 구조적 불리)	종업원수	종업원수 : 상장중 평균종업원수
		자산총액	자산총액 : 상장중 평균 자산총액
		매출액	매출액 : 상장중 평균 매출액
	최고경영자 (승계-위기 가설 및 승계-적응 가설)	교체	유지 0, 교체 1
		재임기간	상장기간중 평균 재임기간
	기업변화 (진화론적 논의 변이, 도태, 보전)	인수	상장기간 중 기업 인수한 건수
		합병	상장기간 중 기업합병 건수
		주주변경	상장기간 중 주주변경 건수
	엔터테인먼트 특성	무형자산	상장기간 중 무형자산 평균액
		무형자산 비율	상장기간 중 총자산 대비 무형자산 평균비율
		종업원급여	상장기간 중 종업원 급여 1인당 평균
		해외매출액	상장기간 중 해외매출액 평균
		해외매출 비율	총매출액 대비 해외매출액 비율 평균

최고경영자에 대한 논의는 Carroll(1984)의 최고경영자 교체는 조직의 위기를 가져올 수 있다는 ‘승계-위기(crisis)가설’과 Singh et al(1986)의 연구 논의인 최고경영자 변경은 기업의 갈등을 감소시켜 조직생존 가능성을 향상시킨다는 ‘승계-적응(adaptation)가설’이 양립되고 있다. 기업변화 요인인 인수·합병 및 이사진의 교환 등은 조직생태학의 진화론적 관점인 변이(variation), 도태(selection), 보전(retention)의 주요한 전략적 조직변화중 하나로 논의되고 있으며, 관련 연구자로는 Burt(1992), Cyert & March(1963) 등이 있다.

엔터테인먼트 특성 관련 주요 논의를 보면 무형자산의 경우는 고영희·이서현(2016)의 연구 논의를 통해 무형자산의 가치연결 및 확산을 검토할 수 있으며, 종업원 급여는 Kaplan & Norton(2004, 2006)의 엔터테인먼트 기업 자원의 인적 자원에 대한 논의를 말할 수 있으며, 한류에 대한 수익적 논의는 정명선·강한균(2015)의 한류가 수출에 미치는 영향 검토를 통해 알 수 있다. 다만, 엔터테인먼트 특성에 관한 논의는 기존 조직생태학적 논의를 바탕으로 한 이론적 기반이 아닌 국내 엔터테인먼트 기업을 대상으로 한 탐색적 논의를 통해 도출한 요인이다.

V. 실증연구

1. 기술통계

본 연구를 위한 조사대상은 42개 엔터테인먼트 기업이다. 엔터테인먼트 기업이란 2장에서 논의한 엔터테인먼트 산업 개념 중 박현욱(2002)의 문화콘텐츠란 말의 하위 개념 혹은 동등한 개념이라는 논의를 바탕으로 관련 종사 기업을 말하며, 실무적으로는 국내 증권사에서 논의하는 방송 및 엔터테인먼트 업종에 속한 기업들이다.

기초통계량 <표 10>의 내용을 보면, 조사대상 42개 기업의 최초자산은 최소 34억원에서 최대는 4,735억원을 보였다. 평균적 자산은 765억여 원으로 표준편차는 비교적 크게 나타났다. 이러한 현상은 총자산에서도 나온다. 최소값은 80억원 정도인데 최대는 2조 2,152억원으로 나왔다. 무형자산 역시 최소값 12백만원 기업이 있는가하면, 7,344억원을 보이는 곳도 있다.

종업원 수에서도 최소 10명에서 최대 1,905명으로 다양했으며, 매출에서도 39억원에서 1조 1,727억원을 보이는 규모를 보여주었다. 해외매출은 0에서 1,389억의 편차를 보였다. 재무관련 변수에서 이렇게 큰 차이를 보이는 것은 회사 규모가 다양한 형태이기도 하다. 그러니까 매출액 1조가 넘는 CJ그룹계열 CJ E&M, 매출액 3천억원 규모의 중앙일보계열 제이콘텐트리와 같은 대기업 계열회사들이 있는 반면, 종업원수 10명의 드라마제작사 이김프로덕션, 15명의 종합엔터테인먼트 기업인 웰메이드예당, 11명의 드라마제작사 래몽래인 등이 공존하고 있다.

그리고 이런 이유로 설립자산, 총자산, 무형자산, 종업원수, 매출, 해외매출 등의 변수들이 상당히 큰 편차를 보이고 있는 것이다. 현재의 한국 엔터테인먼트 상장시장에는 다양한 규모의 회사가 공존하고 있는 상태이며, 상장·비상장 기업 모두를 포함해도 전반적으로도 대기업계열 회사에서 몇 몇 배우나 가수 중심의 소규모 회사까지 콘텐츠의 특성에 따라 다양하게 존재하고 있는 실정이다.

합병은 한번도 합병이 없었던 기업이 있는 반면, 10번의 합병을 단행한 기업도 있었다. 평균적으로는 약 1.4번의 기업간 합병이 이루어졌다. 기업인수도 전혀 없는 기업도 있고 13개 기업을 인수한 곳도 있다. 평균적으로는 2.3개의 기업인

수가 이루어져 합병보다는 평균적으로 높은 내용을 보였다. 최대주주변경 사안도 최초의 최대주주가 그대로 유지 된 기업이 있었고, 최대 9번의 최대주주가 바뀐 기업도 있었다. 평균적으로는 2.02번의 주주변경이 있었다.

<표 10> 기술통계량(n=42)

	최소값	최대값	평균	표준편차
설립기간	1	26	6.86	6.111
상장기간	2	16	7.38	4.102
존속기간	5	39	14.24	8.210
설립자산	3,465	473,527	76,549.19	101,566.312
종업원수	10	1,905	147.33	315.914
무형자산	8,046	2,215,216	152,199.38	353,541.594
매출_백만	3,998	1,172,751	89,240.88	197,244.165
재임기간	1.0	15.0	4.045	3.6347
인수	0	13	2.31	3.523
합병	0	10	1.40	1.768
주주변경	0	9	2.02	2.374
무형자산_백만	12	734,453	26,988.19	112,465.803
무형자산비율	.00	.36	.1062	.10039
종업원급여_천원	19,299	55,339	33,877.98	9,042.014
해외매출_백만	0	138,932	12,431.14	27,995.330
해외매출비율	.00	.70	.1067	.16507

회사가 상장되기까지 걸린 기간으로는 가장 짧은 기업은 1년 만에 이루어졌고, 가장 긴 기업은 26년의 시간이 걸려 기업상장이 이루어졌다. 1년 만에 가능한 것은 기존 상장기업을 합병하거나, 분리 및 재상장을 통해서 이루어진 경우라 하겠다. 평균적으로는 6.86년의 상장을 위한 설립기간이 필요한 것으로 나타났다.

또한 상장된 기간 자체를 보면 최소 2년의 기간을 보인 기업이 있는 반면, 최대 16년의 상장기간을 보인 기업도 있다. 다만, 다른 업종들의 상장기간에서는 수십 년이 지난 기업을 비교적 쉽게 그리고 많이 볼 수 있다는 점에서 한국 엔터테인먼트 산업이 아직은 초기단계의 산업군이라고 볼 수 있다. 설립기간과 상장기간을 합친 기업의 존속기간은 5년밖에 안된 곳에서 39년이 된 곳도 있었다.

종업원 인건비의 경우는 연봉이 19백만원인 곳에서 최고 55백만원의 기업이 있었다. 평균적으로는 33백만원이었지만 표준편차는 높아 기업간 종업원들의 인건비 내용은 매출이나 자산처럼 큰 차이가 난다는 것을 알 수 있다. CEO의 재임기간을 보면 최소 1년의 단명한 최고경영자가 있는 반면 15년간 장기 재임하고 있는 기업이 있었다. 평균적으로는 약 4년 정도의 재임기간을 최고경영자들은 가지고 있었다. 장기간의 재임기간을 보인 기업은 주로 중간 규모의 중견기업들로 YG엔터테인먼트 15년, 이김프로덕션 12년, 팬엔터테인먼트 15년, 소리바다 10년 등 주로 설립자 주도의 경영체계를 가지고 중견기업 수준에 오른 기업들이 대부분이었다. 또한, 대기업 계열 회사들은 3년이 안 되는 재임기간을 보였다.

해외매출 비율에 있어서는 관련 매출이 없어 비율이 없는 아이에이치큐 같은 기업과 매출규모의 70%를 해외에서 이루는 FNC엔터테인먼트 등 편차의 폭은 컸다. 무형자산 비율 부분도 무형자산 자체가 없는 엔터원이나 제이에스픽처스가 있는 반면, 자산에서 무형자산이 차지하는 비율이 36%인 캔들미디어, 34%의 JYP, 33%의 CJ E&M 같은 기업이 있었다. 다만, 여기서 0%의 기업이라고 정말 무형의 자산이 없는 것은 아니다. 이것을 기업회계 기준에 따라 수치화를 아직 진행하지 않았거나 유동적이기에 관련 가치 및 계약 내용을 자산화 시키지 않았다고 볼 수 있다. 일부 기업화가 덜 이루어진 기업들은 전속계약금이나 초상권 등의 지적재산권에 대한 회계 기준이 약하여 선지급금 혹은 대여금 형태로 자산화하는 경우가 일부 있다. 이들 기업이 이런 형태의 자산내용을 보인다고 말할 수 있다.

CEO변경에 대해서는 다음페이지 <표 11>에 나타난 것처럼 69%의 기업들이 최고 경영자를 변경시킨 것으로 확인되었다. CEO재임기간이 평균 4년을 보인 것과 유사하게 비교적 잦은 변경을 보인 것이다. 최고경영자가 지속 유지된 회사는 13개사로 31%만이 기존 최고경영자가 경영을 책임지고 있는 상태였다.

<표 11> CEO변경 기초통계량

		빈도	퍼센트	유효퍼센트	누적퍼센트
유효	유지	13	31.0	31.0	31.0
	변경	29	69.0	69.0	100.0
	합계	42	100.0	100.0	

최고경영자에 대한 기초통계량 <표 11> 내용을 보면 최고경영자를 지속 유지하는 기업은 전체 기업 중 31%인 13개 기업이었고, 변경하는 기업은 29개로 69%를 보였다. 즉, 조사된 엔터테인먼트 기업은 기존 최고경영자 변경을 더 선호하고 있음을 알 수 있다. 이론적인 논의로는 최고 경영자 변경에 따른 조직 안정화를 통한 발전을 지향하는 Singh et al(1986)의 “승계-적용 가설”을 선택하고 있었다.

2. 상관관계 분석

가설검증에 앞서 주요 변수들 간의 상관관계를 분석하였다. 이러한 상관 분석을 통해 변수들의 상관성을 확인하고, 이후 가설 검증에 유용한 정보가 제공될 수 있다. 본 연구는 pearson 상관관계 분석을 실시하였으며, 그 결과는 <표 12>와 같다.

상관분석 결과를 검토해보면, 우선 조직생존과의 상관관계에서는 상장기간이 .389로 가장 높은 상관을 보였다. 그 다음으로 높은 상관을 보인 변수는 엔터테인먼트 특성요인의 해외매출비율이 .375로 조직생존에 높은 상관을 보였다. 또한, 최고경영자 요인에서 재임기간 .371로 높은 상관을 보였으며, 그 외에 조직생존과 유의미한 상관을 보인 변수는 존속기간 .359, 해외매출 .308을 보였고, 인수 -.276, 주주변경 -.289은 역상관을 보였다.

변수간의 가장 높은 상관관계를 보인 것은 종업원수와 매출과의 관계가 0.978로 가장 높았으며, CEO변경과 CEO재임기간은 -.594의 역상관을 보인 반면, 조직생존과 CEO재임기간과는 .371의 정적 상관을 나타냈다.

요인별 상관내용을 보면, 조직연령 요인에서 설립기간은 상장기간 .389, 존속기간 .359로 유의미한 값을 보였으며, 조직규모 요인인 종업원수, 자산총액, 매출은 변수간의 유의미한 상관 값을 보였다. 최고경영자요인에서는 CEO변경과 재임기간이 역상관(-.594)을 보였다. 조직변경요인에서는 인수, 합병, 주주변경 변수간의 유의미한 상관 값은 보이지 않았다. 엔터테인먼트 특성요인에서는 무형자산이 무형자산비율(.389), 인건비(.389), 해외매출(.743)에서 유의미한 상관값을 보였다. 또한 해외매출이 해외비율에서 .430의 유의미한 값을 보였다. 자세한 내용은 다음페이지 <표 12>를 통해 확인할 수 있다.

<표 12> 상관관계 분석결과(n=42)

	평균	표준 편차	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1.조직 생존	.64	.485																		
2.설립기간	6.86	6.111	.221																	
3.상장기간	7.38	4.102	.389**	.264*																
4.존속기간	14.24	8.210	.359**	.876**	.696**															
5.설립자산	76,549	101,566	.033	-.180	-.165	-.216														
6.종업원수	147.33	315.914	.194	-.163	.037	-.103	.711**													
7.자산총액	152,199	353,541	.164	-.155	-.021	-.125	.817**	.964**												
8.매출	89,240	197,244	.234	-.135	.047	-.077	.751**	.978**	.976**											
9. CEO변경	.69	.468	-.069	.095	.508**	.324*	-.051	.105	.086	.144										
10. 재입기간	4.045	3.6347	.371**	.210	.033	.173	-.109	-.105	-.093	-.106	-.594**									
11.인수	2.31	3.523	-.276*	-.202	.171	-.065	-.114	.031	.054	.028	.207	-.013								
12.합병	1.40	1.768	.002	-.223	.032	-.150	.464**	.779**	.734**	.725**	.214	-.187	.038							
13. 주주변경	2.02	2.374	-.289*	-.075	-.031	-.072	-.248	-.210	-.223	-.236	.358**	-.369**	.171	.050						
14. 무형자산	26,988	112,465	.124	-.156	-.047	-.140	.672**	.913**	.951**	.903**	.102	-.114	.100	.787**	-.141					
15.무형 자산비율	.1062	.10039	.147	-.018	.045	.009	.167	.338*	.296*	.281*	.239	-.281*	-.144	.533**	.306*	.389**				
16.종업원 급여	33,877	9,042	.251	.016	.006	.015	.556**	.343*	.454**	.405**	-.086	.009	-.310*	.043	-.235	.389**	.084			
17. 해외매출	12,431	27,995	.308*	-.111	.067	-.049	.558**	.867**	.825**	.865**	.037	.105	.058	.609**	-.290*	.743**	.190	.207		
18. 해외 매출비율	.1067	.16507	.375**	.065	-.049	.024	-.072	.030	.017	.036	-.225	.415**	-.044	-.004	-.267*	.012	-.007	-.219	.430**	

*. P<0.05, **. P<0.01

3. 연구가설 검증

가설검증을 위해서 본 연구에서는 이항로지스틱 회귀분석(binary logistic regression)을 사용하였다. 이항로지스틱 회귀분석은 종속변수가 더미변수로 그 값이 '0' 또는 '1'일 때 사용되며, 본 연구도 종속변수인 조직생존을 더미 변수 처리하여 상장폐지인 경우는 값을 '0'으로 상장유지인 경우는 '1'로 설정하였다. 종속변수가 다항인 경우는 다항로지스틱 회귀분석을 사용할 수 있다.

검증은 두 가지 형태로 진행하였다. 첫 번째는 전체변수를 대상으로 분석을 실시하였다. 이는 전체변수들과의 영향 관계에서 개별 변수의 영향력을 검토하기 위함이다. 두 번째는 요인별 분석을 실시하였다. 이는 다른 요인 변수들과 간섭을 배제시키고 요인내 변수들 간의 영향력을 검토하기 위함이다.

또한, 로지스틱 회귀분석에서 독립 변수들을 모형에 포함시키는 방법으로는 '전진 선택법(forward selection): LR'을 사용하였다. 이는 독립 변수 후보들 중에서 우도비 검증(Likelihood ratio test)결과 값을 기준으로 종속변수에게 가장 큰 영향을 주는 변수부터 선택하여 모형에 포함시키며, 더 이상 추가할 영향력 있는 변수가 없을 때 변수 선택이 중단된다. 전진 선택법에서는 일단 선택된 변수는 다른 변수에 의해 중요성이 상실되더라도 회귀 모형에서 제외되지는 않는다.

먼저 전체 변수를 대상으로 한 로지스틱 회귀분석의 모형검증 및 조직생존에 대한 분류의 정확도는 <표 13>을 통해 확인할 수 있다. 전체 변수는 3단계를 거쳐 영향력 검증이 진행되었으며, 최종단계 결과를 중심으로 도표화 했다.

<표 13> 전체변수 대상 모형검증 및 분류의 정확도

감시됨			예측		
			조직생존		분류정확도 %
			상장폐지	상장유지	
3 단계	조직생존	상장폐지	10	5	66.7
		상장유지	3	24	88.9
	전체퍼센트				81.0

$$-2LL = 30.614, \chi^2=24.134(df=3, p=.00), \text{Nagelkerke } R^2=.600$$

전체변수 대상 모형검증을 보면 χ^2 값은 24.134이고 이에 따른 유의확률은

.000이다. 그러므로 전체변수대상 조직생존 여부를 예측하는 모형의 유의수준 .05에서 통계적으로 의미가 있다. 조직생존에 대한 관찰치와 예측치 차이를 보면 조직사멸에서 상장폐지는 66.7%, 조직생존에서 상장유지는 88.9%로 분류되었으며, 전체적으로는 81.0%의 정확도를 나타내고 있다.

전체변수대상 조직생존에 대한 독립변수들의 통계적 유의성을 분석한 결과는 <표 14>와 같으며, 전체 영향력 검증은 3단계에 걸쳐 영향력 검증이 이루어졌으며, 최종단계를 3단계를 도표화 했다. 조직생존에 있어 상장기간(Wald=5.876, p=.00)과 종업원급여(Wald=4.235, p=.040), 해외매출비율(Wald=3.939, p=.047)이 조직생존에 유의하게 영향을 미치는 것으로 분석되었다.

<표 14> 전체변수 대상 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E,	Wald	자유도	유의확률
3 단계	상장기간	.349	.144	5.876	1	.015
	종업원급여	.132	.064	4.235	1	.040
	해외매출비율	19.383	9.767	3.939	1	.047
	상수항	-7.298	2.841	6.598	1	.010

1) 조직연령

먼저 가설 1의 ‘연령이 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이다’를 검증하였다. 17개 전체변수를 대상으로 한 로지스틱분석 분석 결과 <표 14>에 따르면 조직생존에 영향을 미치는 조직연령요인 변수로는 상장기간(Wald=5.876, p=.015)이 의미있는 값으로 분석되었다.

두 번째 요인 간의 간섭을 배제하기 위해 순수 조직연령 요인, 세 변수만을 대상으로 전체변수 결과와 다른 내용이 나오는지 검증해보았다. 영향력 검증은 1단계에서 마무리되었다. 먼저, 모형검증 및 분류의 정확도를 보면 χ^2 값은 7.085, 유의확률은 .008로 모형의 유의수준 .05에서 통계적으로 의미가 있다. 조직생존에 대한 조직연령 요인의 예측치를 보면 상장폐지는 53.3%로 조직생존을 나타내는 상장유지는 77.8%를 보였으며, 전체적으로는 69.0%의 정확도를 <표 15>에서 볼 수 있다.

조직연령요인에 대한 로지스틱 회귀분석 결과는 <표 16>과 같다. 상장기간 변수만이 (Wald=5.508, p=.019) 조직생존에 유의하게 영향을 미치는 것으로 분석되었다.

<표 15> 조직연령 요인 대상 모형검증 및 분류의 정확도

감시됨			예측		
			조직생존		분류정확도 %
			상장폐지	상장유지	
1 단계	조직생존	상장폐지	8	7	53.3
		상장유지	6	21	77.8
	전체퍼센트				69.0

-2LL = 47.663, $\chi^2=7.085(df=1, p=.008)$, Nagelkerke $R^2=.213$

<표 16> 조직연령 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E.	Wald	자유도	유의확률
1 단계	상장기간	.246	.105	5.508	1	.019
	상수항	-1.074	.732	2.149	1	.143

가설 1의 연령과 생존을 관계에서는 상장기간이 조직생존에 영향력을 가지는 것으로 검증되었다.

이러한 검증결과는 연령이 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이라는 신생조직의 불리의 Stinchombe(1965) 논의와 다른 결과를 보였다. 만약 기존논의에 동일한 결과를 가진다면 조직생존의 전체기간인 존속기간에서 유의미한 영향력이 검증되어야 했다. 하지만 상장기간만이 유의미한 결과를 보임으로써 좀더 다른 결과내용을 보인 것이다.

상장기간이 유의미한 영향력을 보인 것은 상장효과에서 기인한 특성이 반영된 결과로 예측이 일부 가능하다. 한국거래소에 상장이 되는 경우는 기본적으로 기업신인도 증가에 따라 자본조달이 용의한 점이 있으며, 또한 수익에 대한 검증력을 요구하고 있다. 이로 인하여 상장기간이 다른 기간처럼 기업의 연령증가에

따른 조직의 성장 혹은 축소 형태가 아닌 다른 형태의 기간적 특성을 보여준 게 아닌가 생각된다.

2) 최초자산

가설 2 ‘최초자산이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다’에 대한 검증 결과는 전체변수 및 개별요인 분석 모두 유의미한 값을 확인할 수 없었다. 따라서 모형검증에 대한 적합도 역시 형성되지 못했으며, 로지스틱회귀분석 결과도 유의미한 결과를 확인할 수 없었다. <표 17>의 회귀분석결과 방정식에 포함된 내용은 상수항만을 확인할 수 있다.

<표 17> 최초자산 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E,	Wald	자유도	유의확률
0 단계	상수항	.588	.322	3.332	1	.068

Leblibici & Salancik(1982)의 ‘최초자산이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다’ 논의는 본 연구에서는 검증되지 못했다. 이러한 결과는 최초자산에 대한 변수 설정이 설립자산에 한정되어 다양한 변수 구성이 못된 것이 한계일 수도 있다. 특히, 비재무적 변수에 대한 논의가 포함되지 못했다.

3) 조직규모

가설 3 규모가 큰 기업일수록 생존율이 높을 것이다. 여기에 대한 가설 검증 결과도 전체 변수 및 조직규모 요인만을 대상으로 한 분석 결과 <표 18>에서도 유의미한 값을 확인할 수 없었다. 따라서 규모에 따른 가설 3은 기각되었다.

<표 18> 조직규모 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E,	Wald	자유도	유의확률
0 단계	상수항	.588	.322	3.332	1	.068

이러한 검증 결과를 보인 것은 우리나라 엔터테인먼트 기업들의 규모 특성에

서 이해가 가능할 수 있다. 기초통계량 <표 10>에서도 나타나듯이 현재 한국거래소에 상장된 기업들의 현황은 종업원의 경우는 10명인 기업에서 1,900명이 넘는 기업 등 다양한 형태가 존재하고 있다. 또한 매출액 40억 수준에서 1조1천억원 수준의 기업이 공존하고 있는 실정이다. 즉, 규모보다는 개별기업의 가진 특성이 더 주요한 내용으로 작용하고 있는 것이다.

예를 들어 드라마 제작 분야의 경우 종업원 규모 30명과 90년대 설립되어 1세대 드라마외주제작사로 통하는 팬엔터테인먼트는 시청률이 높은 드라마제작과 한류에 잘 접목된 드라마 기획으로 방송사 및 통신사로부터 콘텐츠 계약을 효과적으로 얻어내며, 양호한 수익률을 나타내고 있다. 또한, 같은 드라마 전문제작사인 래몽래인은 종업원수 11명 수준에 설립도 2007년에 이루어진 후발 기업으로 팬엔터테인먼트보다 규모와 연혁 면에도 모두 작은 기업임에도 불구하고 독특한 드라마 제작 역량을 보이며 2015년에는 지상파에 5편의 드라마제작 공급하며 팬엔터테인먼트와 함께 경쟁력있는 드라마제작사로 평가받고 있다. 이는 콘텐츠 제작시장에서 단지 규모가 성과를 좌우하지 않는다는 사례를 보여주고 있다.

또다른 사례로는 MBC 드라마 ‘주몽’을 제작 큰 인기를 모으며, 한때 드라마 제작 1위 기업으로, 대기업인 KT그룹에 투자금을 유치하여 대기업에 편입되면서 대대적으로 규모를 확대했던 올리브나인의 경우 규모의 확대에도 불구하고 오히려 회사가 상장폐지되며 기업자체가 사라진 경우도 있다.

이러한 사례에서 보듯이 엔터테인먼트의 산업에서는 규모에 따른 경쟁이 작용하는 부분도 있지만 기업이 가지는 강점을 얼마나 잘 유지하고 발전시키느냐가 기업규모에 대한 논의보다 더 주요하게 검토될 수 있다.

4) 최고경영자

최고경영자 관련 변수는 전체 변수대상 분석 <표 14>에서는 유의미한 값을 가지지 못했다. 그러나 최고경영자 요인만을 대상으로 한 분석에서는 책임기간이 조직생존에 유의미한 영향력을 보였다. 영향력 검토는 1단계에서 마무리 되었으며 관련 내용은 <표 19>와 <표 20>을 통해 확인할 수 있다.

먼저 <표 19> 모형 검증 및 분류의 정확도를 보면 χ^2 값은 9.028 이며 이에 따른 유의확률은 .003이다. 그러므로 최고경영자 요인 대상 모형의 유의수준 .05

에서 통계적으로 의미가 있다. 상장폐지의 분류정확도는 46.7%를 보였으며, 조직 생존을 나타내는 상장유지는 77.8%를 보였다. 또한 전체적으로는 66.7%의 정확도를 보였다.

<표 19> 최고경영자 요인 대상 모형검증 및 분류의 정확도

잠시됨			예측		
			조직생존		분류정확도 %
			상장폐지	상장유지	
1 단계	조직 생존	상장폐지	7	8	46.7
		상장유지	6	21	77.8
	전체 퍼센트				66.7

-2LL = 45.719, $\chi^2=9.028(df=1, p=.003)$, Nagelkerke $R^2=.266$

<표 20> 최고경영자 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E.	Wald	자유도	유의확률
1 단계	재임기간	.537	.264	4.129	1	.042
	상수항	-1.065	.765	1.936	1	.164

최고경영자 요인에서 재임기간(Wald=4.129, p=.042)의 유의한 값을 <표 20>은 보이고 있으며, 재임기간이 조직생존에 의미있는 영향력을 보이는 것으로 나타났다. 재임기간이 유의미한 영향력을 보인 것은 조직 생존에 있어 최고경영자 변경에 따른 위험요인이 존재하는 것으로 논의가 가능하다. 최고 경영자의 변동에 따른 Carroll(1984)이 논의하는 “승계-위기 가설”을 본 연구결과는 지지하고 있다고 말할 수 있다.

최고경영자의 근무연수가 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이라는 가설 4는 전체변수 대상에서는 영향력을 확인할 수 없었으나, 개별요인 분석에서는 유의미한 영향력이 확인되었다.

5) 기업변화

기업변화 관련 가설은 전체변수 대상 및 개별 요인대상 분석에서도 유의미한 값을 보이지 않았다. 따라서 기업인수 관련 가설 5-1, 기업합병 관련 가설 5-2, 그리고 최대주주 변경 가설 5-3은 기각 되었다. <표 21>에서 기업변화 요인 변수인 인수, 합병, 최대주주 변경은 확인할 수 없었다.

<표 21> 기업변화 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E,	Wald	자유도	유의확률
0 단계	상수항	.588	.322	3.332	1	.068

6) 엔터테인먼트 특성

전체변수 대상 분석 <표 14>에서 엔터테인먼트 특성 요인 중 종업원급여 (Wald=4.235, p=.040)와 해외매출비율(Wald=3.939, p=.047)이 조직생존에 유의미한 영향력을 보여주었다. 다만, 그 외 내용인 무형자산이나 무형자산비율, 해외매출은 유의미한 값을 보여주지 못했다.

엔터테인먼트 특성 요인만 대상으로 분석은 2단계를 거치면서 영향력 검증이 이루어 졌으며 최종 2단계를 도표화했다. 먼저 모형분석 내용은 <표 22>을 통해 확인할 수 있다. 모형검증 내용을 보면 χ^2 값은 15.606, 유의확률은 .000이다. 그러므로 조직생존을 예측하는 모형의 유의수준 .05에서 통계적으로 의미가 있음을 알 수 있다. 예측치에서도 상장폐지는 66.7%를 보였으며, 조직생존인 상장유지는 85.2%을 보였고 전체적으로는 78.6의 분류정확도를 보였다.

<표 22> 엔터테인먼트 특성 요인 대상 모형검증 및 분류의 정확도

감시됨			예측		
			조직생존		분류정확도 %
			상장폐지	상장유지	
2 단계	조직생존	상장폐지	10	5	66.7
		상장유지	4	23	85.2
전체 퍼센트					78.6

-2LL = 39.142, $\chi^2=15.606(df=2, p=.000)$, Nagelkerke $R^2=.426$

<표 23> 엔터테인먼트 특성 요인 대상 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E,	Wald	자유도	유의 확률
2 단계	종업원급여	.104	.052	3.966	1	.046
	해외매출비율	17.312	8.083	4.587	1	.032
	상수항	-3.871	1.861	4.327	1	.038

<표 23> 결과에 따르면 엔터테인먼트 특성 요인만을 대상으로 한 검증에서도 종업원급여 (Wald=3.966, p=.046)와 해외매출비율 (Wald=4.587, p=.032)이 조직생존에 유의미한 영향력을 보이는 것으로 나타났다.

결과적으로 가설 6-1 ‘무형자산이 많은 기업일수록 생존율이 높은 것이다’는 기각되었지만, 가설 6-2 ‘종업원급여가 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이다’는 의미있는 정적 영향력이 검증되었다. 또한 가설 6-3 ‘해외매출이 큰 기업일수록 생존율이 높을 것이다’는 해외매출비율을 통해 조직생존에 영향력을 보이는 것으로 검증되었다.

최문수(2003), Lev(2001)의 기업성과에 대한 종업원급여의 긍정적인 효과와 유사한 결과를 종업원급여 가설 6-2에서 확인할 수 있었으며, 한류의 수출 및 매출 기여를 논의한 정태수(2001) 및 정명선·강한균(2005)의 논의와 연관된 엔터테인먼트 기업에 대한 한류의 긍정적인 영향력을 가설 6-3을 통해 확인할 수 있었다.

다만, 무형자산에 대한 가설이 기각된 것은 회계기준에 따른 무형자산 평가를 하고는 있지만 아직 무형자산에 대한 개별기업들의 적용측면에서 일관된 형태를 보이지 못하고 있어, 정확한 무형자산의 개념이 확립되지 못한 측면도 있다고 볼 수 있다. 실제 기업의 총자산 대비 무형자산의 비율을 평균적으로 10% 미만을 보이고 있다.

드라마제작사인 팬엔터테인먼트의 경우 드라마 판권매출이 주요한 상황에서도 무형자산 평가를 전체자산의 1%만을 산정하고 있었다. 또한 같은 드라마제작사인 이김프로덕션의 경우는 무형자산 평가액이 ‘0’원이었으며, 또다른 드라마제작사인 초록됀의 경우는 무형자산 비율을 전체자산대비 20%로 산정하여 재무제

표에 기록하고 있었다. 이는 작가전속 계약에 대한 권한을 선지급금 형태로 처리하느냐 혹은 무형자산으로 평가하느냐에 따라 달라지기 때문이다.

이 외에도 음원으로 주요 매출을 올리고 있는 YG엔터테인먼트나 FNC엔터테인먼트도 무형자산비율이 전체자산대비 7%, 8%만을 산정하고 있었다. 이는 저작권접권에 대한 가치가 무형자산으로 평가되고 있지 않기에 나온 결과다.

따라서 현재의 엔터테인먼트 산업부분에서 주요 수익창구인 지적재산권에 대한 무형자산평가가 재무제표에 적절히 표현되고 있지 않은 상황에서 무형자산에 따른 조직생존 영향력 검토는 좀 더 많은 논의와 검토가 필요하다고 할 수 있다.

지금까지의 가설검정 결과를 요약하면 <표 24>과 같다.

<표 24> 가설검정 결과 요약

가설	내용	채택여부	
		전체변수 분석	개별요인 분석
가설 1	연령이 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	상장기간 채택	상장기간 채택
가설 2	최초자산이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	기각	기각
가설 3	규모가 큰 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	기각	기각
가설 4	최고경영자의 근무연수가 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	기각	채임기간 채택
가설 5-1	기업 인수가 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	기각	기각
가설 5-2	기업 합병이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	기각	기각
가설 5-3	최대주주 변경이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	기각	기각
가설 6-1	무형자산이 많은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	기각	기각
가설 6-2	종업원 급여가 높은 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	채택	채택
가설 6-3	해외매출이 큰 기업일수록 생존율이 높을 것이다.	해외매출 비율채택	해외매출 비율채택

<표 24>의 가설검증 결과 요약에서 확인할 수 있듯이 총 10개의 가설에 대한 검증결과는 2가지 형태로 분류할 수 있다. 먼저 전체변수를 대상으로 한 가설 채택 여부는 가설1에서 상장기간이 채택되었고, 가설 6-2의 종업원급여가 채택되었으며, 가설 6-3에서는 해외매출비율이 채택되었다. 두 번째 개별요인에서는 가설 1의 상장기간이 채택되었고, 가설 4에서 최고경영자 대상 재임기간이 채택되었으며, 가설 6-2의 종업원 급여, 가설 6-3 해외매출비율이 채택되어 조직생존에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 가설 3은 기각되었지만 국내 엔터테인먼트 기업의 특징이 자원기반에 따라 다양성을 가지면서 기업활동이 이루어지고 있음을 확인해주고 있다.

4. 추가논의

본 절에서는 가설검증 외에 추가논의를 통해 변수들 간의 영향관계를 통해 위계가 성립될 수 있는지를 검토하고자 한다. 이러한 추가분석의 목적은 가장 영향력이 강한 변수요인에서부터 순차적으로 변수들 간의 영향력 검토를 통해 기업생존 변수의 우선 검토사항을 논의해보고자 한다.

검토방법으로는 전체변수 대상 로지스틱 회귀분석 실시하였으며, 변수 선택 방법은 가장영향력 있는 변수를 먼저 선택하는 전진방식(Forward)을 택했다. 또한, 가장영향력 있는 변수를 구분하는 기준으로는 우도비 검증(LR : likelihood ratio test) 결과로 선택했다. 이런 방법 기준을 통해 선택된 가장 영향력 있는 변수를 제거하면서, 그 다음으로 영향력을 보여주는 변수를 선택하는 방식으로 변수간의 영향력 순위를 검토했다.

1) 분석 결과

전체변수 대상으로 한 첫 번째 영향력 검토는 총 3단계에 걸쳐 영향력 검토가 검증되었으며, <표 25>는 최종 3단계를 도식화한 내용이다. 상장기간이 가장 높은 영향력을 보였으며, 종업원급여 그리고 해외매출비율 순으로 의미있는 영향력을 보였다.

<표 25> 전체변수 대상 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E,	Wald	자유도	유의확률
3 단계	상장기간	.349	.144	5.825	1	.015
	종업원급여	.132	.064	4.235	1	.040
	해외매출비율	19.383	9.718	3.939	1	.047
	상수항	-7.298	2.841	6.598	1	.010

-2LL = 30.614, $\chi^2=24.134(df=3, p=.000)$, Nagelkerke $R^2=.600$

전체변수 대상 분석결과는 <표 25>와 같다. 영향력이 가장 높은 변수는 상장기간(Wald=5.825, p=.015)이고 인건비(Wald=4.235, p=.040)와 해외비율(Wald=3.939, p=.047)이 영향력을 보였다.

관련 모형의 적합도는 χ^2 값이 24.134, 유의확률은 .000으로 모형의 유의수준 .05에서 통계적으로 의미가 있다. 상장기간은 조직생존에 가장 영향력 있는 결과를 보여주었다.

두 번째 영향력 검토 변수를 선택하기 위해 상장기간 변수를 제거한 후 분석을 진행했으며, 총 4단계에 걸쳐 영향력 검증이 진행되었다. 최종 4단계를 <표 26>으로 도식화 하였다.

모형 적합도 χ^2 값은 24.152, 유의확률은 .000으로 모형의 유의수준 .05에서 통계적으로 유의미한 결과를 보여주었다. 상장기간을 제거한 후 가장 높은 영향력을 보인 변수는 설립기간(Wald=3.398, p=.065)이 부적영향력(B=-.367)을 보였다. 다만, 유의확률 .05를 기준으로 유의미한 영향력을 가지지는 못했다.

<표 26> 상장기간 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E,	Wald	자유도	유의확률
4 단계	설립기간	-.367	.199	3.398	1	.065
	존속기간	.356	.154	5.350	1	.021
	종업원급여	.134	.067	4.065	1	.044
	해외매출비율	19.738	10.211	3.737	1	.053
	상수항	-7.357	2.900	6.437	1	.011

-2LL = 30.595, $\chi^2=24.152(df=4, p=.000)$, Nagelkerke $R^2=.600$

이외에 영향력 있는 변수로는 <표 26>에서 확인할 수 있듯이 존속기간 (Wald=5.350, p=.021), 종업원급여(Wald=4.065, p=.044)가 유의미한 영향력을 보였으며, 해외매출비율(Wald=3.737, p=.053)의 영향력을 보였다. 다만, 해외매출비율은 전체변수 검증과는 다르게 유의미한 값을 보이지는 못했다. 상장기간 변수에 따라 해외매출비율 변수의 영향력 변화를 알 수 있다.

세 번째 영향력 검토를 위해 설립기간을 제거한 후 분석은 3단계에 걸쳐 검증이 이루어졌으며, 최종 3단계를 도식화한 결과는 <표 27>이다. 모형 적합도는 χ^2 값은 20.106, 유의확률은 .000으로 0.05 유의도에서 통계적으로 적합했다. 가장 영향력 있는 변수로는 존속기간(Wald=2.726, p=.099), 종업원급여(Wald=3.611, p=.057), 해외매출비율(Wald=3.607, p=.058)이 나왔으나 모두 0.05 유의도에 적합하지는 못했다.

<표 27> 설립기간 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E,	Wald	자유도	유의확률
3 단계	존속기간	.112	.068	2.726	1	.099
	종업원급여	.100	.053	3.611	1	.057
	해외매출비율	15.832	8.336	3.607	1	.058
	상수항	-5.198	2.089	6.190	1	.013

$-2LL = 34.641$, $\chi^2=20.106(df=3, p=.000)$, Nagelkerke $R^2=.522$

네 번째 영향력 변수 검토를 위해서 존속기간 변수를 제거했다. 2단계에 걸쳐 영향력이 검증되었고, 제거 결과는 종업원급여(Wald=3.966, p=.046)가 가장 높은 유의미한 값의 영향력을 보였다. 해외매출비율(Wald=4.587, p=.032)의 유의미한 영향력을 나타냈다. 관련 내용은 <표 28>를 통해서 확인할 수 있다. 모형 적합도 역시 χ^2 값이 15.606, 유의도는 .000을 보여 유의도 .05에서 적합했다.

<표 28> 존속기간 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E,	Wald	자유도	유의확률
2 단계	종업원급여	.104	.052	3.966	1	.046
	해외매출비율	17.312	8.083	4.587	1	.032
	상수항	-3.871	1.861	4.327	1	.038

$-2LL = 39.142$, $\chi^2=15.606(df=2, p=.000)$, Nagelkerke $R^2=.426$

다섯 번째 영향력 변수 검토를 위해 종업원급여 변수를 제거하였으며, 1단계에서 영향력 검토가 이루어졌다. 결과는 <표 29>의 해외매출비율(Wald=4.181, p=.041)이 유일하게 영향력을 미치는 변수로 검증되었으며, 모형적합도 .05 유의도에서 χ^2 값이 10.608, 유의도 .001을 보여 적합하게 나왔다.

<표 29> 종업원급여 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E.	Wald	자유도	유의확률
1 단계	해외매출비율	15.837	7.745	4.181	1	.041
	상수항	-.307	.443	.482	1	.488

-2LL = 44.139, $\chi^2=10.608$ (df=1, p=.001), Nagelkerke R²=.306

여섯 번째 해외매출비율 제거 후에는 3단계에 거쳐 영향력 검토가 이루어졌으며, 관련 결과는 <표 30>에 나타나 있다. 재임기간(Wald=3.207, p=.073), 인수(Wald=2.824, p=.093), 해외매출(Wald=1.734, p=.188)이 영향력 있는 변수로 나왔으나, 모두 유의도가 .05를 넘어 의미있는 결과치를 보이지는 못했다. 다만, 모형 적합도에서는 χ^2 값이 22.218, 유의확률 .000으로 유의도 .05에서 통계적으로 의미가 있었다. <표 30>에서 관련 내용을 확인할 수 있다.

<표 30> 해외매출비율 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E.	Wald	자유도	유의확률
3 단계	재임기간	.644	.360	3.207	1	.073
	인수	-.329	.196	2.824	1	.093
	해외매출	.000	.000	1.734	1	.188
	상수항	-1.307	1.021	1.640	1	.200

-2LL = 32,530, $\chi^2=22.218$ (df=3, p=.000), Nagelkerke R²=.564

일곱 번째 재임기간을 제거한 결과는 1단계에 걸쳐 영향력 검토가 이루어졌으며, 결과는 <표 31>이다. 해외매출(Wald=3.105, p=.078)이 영향력 높은 변수로 나타났다. 다만, 유의도 .05에서 유의미한 값을 보이지는 못했다. 모형 적합도는 χ^2 값이 11.815, 유의확률 .001으로 유의도 .05에서 통계적으로 의미가 있었다.

<표 31> 재임기간 제거 후 로지스틱 회귀분석 결과

		B	S.E,	Wald	자유도	유의확률
1 단계	해외매출	.000	.000	3.105	1	.078
	상수항	-.308	.447	.476	1	.490

$-2LL = 42.933, \chi^2=11.815(df=1, p=.001), Nagelkerke R^2=.337$

여덟 번째 해외매출을 제거한 후에는 더 이상 영향력 있는 변수가 나타나지 않았다.

2) 추가논의 결과

분석결과를 보면 유의미한 값을 가지며, 가장 큰 영향력을 가진 변수는 상장기간인 것으로 나타났고, 그 외에 유의미한 영향력을 보인 1순위 변수는 종업원급여와 해외매출비율이었다. 앞에서의 가설검증 중 전체변수를 대상으로 유의미한 영향력을 보인 변수 내용과 동일한 결과를 <표 32>에서 볼 수 있다.

또한, 기간변수는 영향력 자체로는 모두 높은 변수로 나타났다. 상장기간(Wald=5.825, p=.015)은 영향력 첫 번째 변수로 나왔으며, 설립기간(Wald=3.398, p=.065)은 상장기간 제거시 역시 가장 높은 영향력을 보였다. 다만 .05 유의값 내에서는 의미있는 값을 가지지 못했다. 대신, 존속기간(Wald=5.350, p=.021)이 설립기간과 조합되어 2순위로 유의미한 값의 영향력을 보였다.

설립기간 제거 후 분석에서는 존속기간(Wald=2.726, p=.099)이 높은 영향력을 보였지만, 유의도에서 .05이상을 보여 유의미한 값을 형성하지는 못했다. 설립기간과 연계되었을 때 보인 유의도 .021 과 다른 유의도의 변화를 보인 것이다. 존속기간 제거 후 영향력에서는 종업원급여(Wald=3.966, p=.046)가 유의미한 값으로 영향력을 보였으며, 해외매출비율(Wald=4.587, p=.032)도 유의미한 값으로 두 번째 영향관계를 형성했다.

종업원급여 변수 제거 후에는 해외매출비율(Wald=4.181, p=.041)만이 유의미한 영향력을 보였으며, 연결된 다른 변수의 구성은 없었다. 해외매출비율 제거시에는 재임기간(Wald=3.207, p=.073)이 가장 높은 영향력을 보였으며, 인수(Wald=2.824, p=.093)와 해외매출(Wald=1.734, p=.188)변수가 영향력있는 변수로

나왔다. 다만, 세 변수 모두 유의도 .05를 넘어 의미있는 값을 형성하지는 못했다. 재임기간 변수 제거 후에는 해외매출(Wald=3.105, p=.078) 변수가 영향력 있는 변수로 나왔지만, 유의도 .05를 넘어 의미있는 값을 보이지는 않았다. 그 이후는 영향력 있는 변수가 도출되지 않았다.

<표 32> 변수 간 영향력 순위

영향력 순위	최우선 영향력 변수(유효성 유무)	영향력 순위	후순위 영향력 변수(유효성 유무)
1	상장기간(O) (Wald=5.825, p=.015)	2	종업원급여(O) (Wald=4.235, p=.040)
		3	해외매출비율(O) (Wald=3.939, p=.047)
2	설립기간(X) (Wald=3.398, p=.065)	2	존속기간(O) (Wald=5.350, p=.021)
		3	종업원급여(O) (Wald=4.065, p=.044)
		4	해외매출비율(X) (Wald=3.737, p=.053)
3	존속기간(X) (Wald=2.726, p=.099)	2	종업원급여(X) (Wald=3.611, p=.057)
		3	해외매출비율(X) (Wald=3.607, p=.058)
4	종업원급여(O) (Wald=3.966, p=.046)	2	해외매출비율(O) (Wald=4.587, p=.032)
5	해외매출비율(O) (Wald=4.181, p=.041)	-	-
6	재임기간(X) (Wald=3.207, p=.073)	2	인수(X) (Wald=2.824, p=.093)
		3	해외매출(X) (Wald=1.734, p=.188)
7	해외매출(X) (Wald=3.105, p=.078)	-	-

추가논의에 나온 영향력 있는 변수 전체를 검토해보면, 유의도에서 의미있는 값을 형성하지 못한 경우가 많았으나 조직연령 요인들이 영향력 높은 변수로 나타났다. 또한, 엔터테인먼트 특성 요인들 중에서는 종업원급여와 해외매출비율이

의미있는 영향력을 보였고, 기업변화요인에서 인수가 부적영향력을 최고경영자 요인에서 재임기간이 정적영향력을 보였지만 유의도 .05를 넘어 유의미한 값은 형성하지 못했다.

다만, 기존 가설 검증에 따르면 가장 영향력이 높은 변수는 상장기간, 종업원 급여, 해외매출비율이었다. 따라서 영향력에서도 상장기간을 순위로 종업원급여 및 해외매출비율이 순차적인 영향력을 보일 수도 있었지만, 상장기간 다음 영향력 변수로는 설립기간과 존속기간이 우선적인 영향력을 보이는 것으로 나왔다. 그리고 종업원급여가 네 번째 영향력 있는 변수로 구성되었다. 그 이후 해외매출 비율이 영향력 높은 변수였으며, 재임기간 및 해외매출 순으로 영향력있는 변수가 구성되었다.

따라서 변수의 유의도에서는 문제가 있지만 변수간의 영향력을 미치는 형태는 존재한다고 볼 수 있다. 즉, 설립기간(Wald=3.398, p=.065)이 최우선 영향력 변수일 때 존속기간(Wald=5.350, p=.021) 및 종업원급여(Wald=4.065, p=.044)가 유의미한 값의 영향력을 보였으며, 존속기간(Wald=2.726, p=.099)이 선행으로 영향력을 가질 때에는 존속기간변수 자체도 의미있는 값을 보이지 못했으며, 조합된 변수인 종업원급여(Wald=3.611, p=.057)도 유의도 .05를 넘어 의미있는 값을 형성하지는 못했다. 즉, 변수 간에 미치는 영향력 변화를 확인할 수 있는 것이며, 이에 따르는 영향력의 순서를 논의할 수 있다는 것이다. 다만, 이 부분에 대한 논의는 추후 다른 산업 생존분석을 통한 논의를 통해 추가적인 비교검증이 필요하다.

추가논의를 통해 확인하고자 한 것은 변수들 간의 영향관계에 따른 변화와 이를 바탕으로 한 영향력 순위가 형성될 것인가였다. 그리고 이를 통해 관련 기업이 우선적으로 조직생존을 위해 고려해야할 사항이 무엇인지를 논의하고자 했다. 결과적으로는 영향관계에 따른 변화는 확인할 수 있었으며, 변수간의 영향력 순위는 있는 것으로 보인다. 다만, 타 업종과의 비교분석을 통한 추가 논의가 필요하다.

VII. 결 론

1. 요약 및 연구의 의의

1) 연구결과 요약

본 연구는 조직생태학을 기반으로 엔터테인먼트 기업의 생존에 영향을 미치는 요인을 검토했으며, 관련 논의는 6개 요인에 따른 17개의 변수와 조직생존의 영향관계를 로지스틱회귀분석을 통해 검증하였다.

변수의 구성에는 조직연령 요인에는 설립기간, 상장기간, 존속기간으로 변수 구성 하였으며, 특정기간 변수가 어떤 영향력을 주는지 검토하고자 했다. 최초자산 요인으로 기업 설립시 재무제표 자산 총액을 설정하였으며, 조직규모 요인으로는 종업원수, 자산총액 그리고 매출액 변수로 설정했다. 최고경영자 요인으로는 교체변수와 재임기간을 나타냈고, 기업변화 요인으로는 인수, 합병 그리고 최대주주변경을 변수로 설정했다. 엔터테인먼트 특성 요인으로는 무형자산, 무형자산비율, 종업원급여, 해외매출액 그리고 해외매출비율 변수로 구분했다.

본 연구의 모집단 설정은 한국증권거래소 상장기업을 대상으로 했으며, 연구기간은 한류붐이 형성된 2001년부터 2015년까지로 설정했다. 최초 기업 설정은 58개 기업을 설정했으나, 아직 상장기간 재무정보가 2년을 넘지 못한 기업과 단순한 방송 송출 기업, 지주회사 및 임대기업들은 제외하여, 총 42개 기업으로 표본을 설정하였다.

많은 기업은 아니지만 상장된 기업 중 연구 가능한 모든 기업을 대상으로 전수조사를 실시했다. 그리고 이 기업들에 대한 연구 자료는 매년 발표하는 기업공시를 비롯해 주주변경 등 정규자료를 분석하는 형태로 진행 했으며 관련 자료는 318개의 기업 내용을 토대로 42개 기업의 기초자료를 구성하였다.

연구결과는 조직연령에 대한 논의는 상장기간이 인건비 및 해외매출비율 변수가 조직생존에 가장 높은 영향력을 가진 것으로 나왔다. 이는 Stinchcombe(1965) 그리고 Hannan & Freeman(1984)의 신생조직의 불리 가설과는 다른 결과라 할

수 있다. 만약, 관련 가설과 동일한 결과를 보이려면 존속기간이나 설립기간이 유의미한 영향력을 보여야 했지만, 본 논의에서는 상장기간만이 유의미한 결과를 보임으로써 해당 가설과는 조금 다른 결과라 하겠다.

최초자산효과에 대한 Leblibici & Salancik(1982)의 청년기의 불리 논의는 본 연구에서는 확인할 수 없었다. 최초자산으로 설정한 설립자산을 가지고 조직생존의 영향력을 검토했으나, 관련하여 유의미한 값을 확인할 수 없었다. 다만, 본 논의가 설립자산의 재무적 내용만을 대상으로 한 것으로 비재무적 요소 등을 추가한다면 또다른 형태의 논의가 가능할 수도 있다.

Aldrich & Auster(1986)가 논의한 소규모조직의 불리에 대한 조직규모 영향력 또한 본 논의에서는 확인할 수 없었다. 오히려 John & Stephen Mezas(2000)가 논의한 큰 조직과 작은 조직이 자원을 기반으로 공존할 수 있다는 연구논의를 지지하는 형태의 해석이 가능하다. 허리우드 대형 영화제작사의 논의와 유사하게 국내 엔터테인먼트 기업들도 대형화된 CJ E&M과 함께 개별 자원 특성화가 이루어진 래몽래인이나 팬엔터테인먼트 등 특화된 전문화 기업들이 대규모 회사들과 공존하는 모습을 보였다. 이런 이유로 소규모조직의 불리는 본 연구에서는 확인할 수 없었다.

최고경영자에 대한 영향력은 전체 변수를 대상으로는 확인할 수 없었으나, 최고경영자 요인만을 분석 하였을 때는 재임기간이 길수록 조직생존을 높이는데 기여하는 것으로 나타났다. 이는 Carroll(1984)의 “승계-위기 가설”을 지지한다고 해석이 가능하다. 즉, 재임기간을 지속시킴으로써 최고 경영자 변경을 통한 변화보다는 지속성을 유지함으로써 오는 안정감이 조직생존에 유리한 것으로 볼 수 있다. 따라서 경영자 승계가 조직의 위기를 가져올 수 있다는 논의가 가능하다.

기업변화는 전체변수 및 기업변화 요인 대상 분석 모두 특별한 영향력을 나타내지 못했다. 기업의 진화론적 입장으로 본다면 인수, 합병, 최대주주 변경은 기업의 변화와 도태 그리고 보전의 단계과정을 만드는 주요한 변수가 될 수 있다. 또한, 기존논의에 따르면 인수·합병은 시장지배력 확대 및 시장 독점 등 긍정적인 요인이 있으면서, 상당수의 기업 인수·합병이 실패로 돌아간다는 보고를 하고 있다.

본 연구 논의에서도 기업인수 및 합병은 사멸한 기업이든 생존한 기업이든

구별없이 다양하게 이루어진 것을 확인할 수 있다. 다만, 조직생존이라는 영향력 차원의 규칙성에서 일정 방향성을 확보하지 못했기 때문에 유의미한 영향력 검토가 이루어지지 못한 게 아닌가 생각된다. 관련 기업을 내용을 보면 특정 생존기업의 경우 13번의 기업인수가 이루어졌다. 또한, 사멸기업에서도 13번의 기업인수가 이루어진 기업도 있다. 생존기업이든 사멸기업이든 모두 상당한 기업인수가 이루어진 것으로 보인다. 또한, 전혀 기업인수가 없는 부분도 생존 및 사멸기업 모두 존재하여 일정한 방향성이 형성되지 못하고 있었다. 이는 최대주주 변경에서도 유사한 형태를 보여 영향력검토의 유의미한 값 형성이 이루어지지 못했다.

엔터테인먼트 특성 요인에서는 전체변수 대상으로 한 분석에서 조직연령요인의 상장기간 변수와 함께 종업원급여 및 해외매출비율이 조직생존에 유의미한 영향력을 나타냈다. 엔터테인먼트 특성 요인만을 대상으로 한 결과에서도 종업원급여와 해외매출비율이 조직생존에 의미있는 영향력을 보였다.

국내 박준석(2013) 등의 선행연구에서 무형자산의 가치를 피력했으나 본 연구에서는 의미있는 영향력을 확인할 수 없었다. 이는 무형자산에 대한 평가기준 미비에 따른 무형자산의 재무적 가치 반영이 잘 이루어지지 못한 결과로 볼 수도 있다. 즉, 동일한 유형의 기업인데도 무형자산 평가액이나 반영률은 상당한 차이를 보였다. 이는 지적재산권 혹은 특정 무형의 권리를 무형자산의 자산으로 보고 평가하는지 혹은 선수금 형태의 비용으로 보는지에 따라 자산편입형태가 달라지기 때문이다. 이런 이유로 명확한 무형자산 평가가 미약하여 적절한 결과치를 확인하는 것에 한계가 많이 작용한 것으로 생각된다.

두 번째 종업원급여에 대한 영향력은 조직생존에 유의미한 영향력을 확인할 수 있었다. 이는 Darcy(2002), 이승계(2013) 논의에 연계되어 종업원 급여가 기업의 생존에 긍정적인 영향력을 보인 것으로 나타났다. 이는 엔터테인먼트 산업에서 종업원급여가 투자 측면으로 해석될 수 있다.

세 번째 한류의 영향력을 보기위한 해외매출 내용은 해외매출비율을 통해 조직생존에 긍정적인 영향력을 볼 수 있었다. 정명선·강한균(2015)의 논의처럼 한류가 수출에 영향력을 보이듯이 해외매출이 총매출에서 차지하는 비율이 높을수록 기업의 생존에 긍정적인 영향력을 보이는 것으로 확인 되었다.

추가논의로 변수들 간의 위계구조에 대한 논의는 전체변수 대상으로 상장기간이 가장 큰 영향력을 가졌으며, 해외매출이 가장 낮은 영향력을 보였다. 변수들 간의 조합에 따른 영향력 및 유의미한 값의 변화를 확인할 수 있었으며, 총 17개 변수 중 영향력을 볼 수 있었던 변수는 1순위 영향력 변수로는 상장기간, 설립기간, 존속기간, 종업원급여, 해외매출비율, 재임기간, 해외매출 7개 변수였으며, 후 순위 영향력을 보인 변수는 종업원급여, 해외매출비율, 인수 4개 변수였다. 이중 유의미한 값을 형성한 1순위 영향력 변수는 상장기간, 종업원급여, 해외매출비율 3개였으며, 후순위에서는 종업원급여, 해외매출비율, 존속기간 3개였다. 물론, 영향력은 고정적으로 형성 되는게 아니라 어떤 변수와 조합되느냐에 따라 영향력 유의도는 변화했으며, 개별 변수가 어떤 순위에 있느냐에 따라서도 유의도가 달라졌다.

이상의 연구를 종합해보면 한국엔터테인먼트 산업은 조직연령 요인에 있어서는 상장기간이 길수록 생존력에 유리해 진다고 볼 수 있으며, 최초자산이나 조직규모는 유의미한 결과를 확인할 수는 없었다. 실제로 사전 조사에서도 보이듯 국내 엔터테인먼트 기업의 조직규모는 10명 내외의 소규모 조직에서 1,000명 이상의 대규모 조직까지 다양하게 편성되어 기업을 형성하고 있다. 즉, 기업생존에 주요한 변수로는 규모보다는 다른 변수들이 더 영향력을 미치는 것으로 볼 수 있다.

최고경영자 요인에서는 조직생존에 다양한 영향력을 확인할 수 없었다. 다만, 기업의 성장에 있어 최고경영자 변경보다는 재임기간이 지속 될수록 유리한 영향력을 보이는 것으로 나타났다.

그리고 한국엔터테인먼트 산업의 가장 주요한 특징인 한류 영향력에 해당하는 해외매출은 기업 생존에 주요한 요소로 확인되었다. 특히, 매출에서 해외매출이 차지하는 비율 그러니까 해외매출 의존도가 높은 기업이 생존에 더 유리한 것으로 나타났다.

더불어 종업원급여에서도 조직생존에 있어 의미있는 영향력을 보이는 것으로 나왔다. 종업원급여가 높을수록 조직생존에 유리한 모습이였다. 이는 기존 제조업이 종업원의 급여를 비용으로 검토하여 비용절감의 형태를 보이는 반면, 엔터

테인먼트 산업 내용에서는 기업생존에 종업원급여가 긍정적인 영향을 주는 것으로 확인되었다. 즉, 종업원에 대한 급여내용은 보상 혹은 역량이 높은 직원들을 유인하는 투자 형태의 결과라고 해석이 가능하다.

2) 연구의 의의

본 연구는 급격하게 성장하고 있는 엔터테인먼트 기업의 경영환경과 조직이론의 기본이라 할 수 있는 조직생존에 관한 연구로서 상장기업 전체를 대상으로 실시한 실증적 연구 분석이라는 첫 의의를 가질 수 있다. 기존의 엔터테인먼트 연구가 특정기업에 한정되거나 몇몇 기업 간의 비교 검증을 통해 경영성과를 도출 하는 형태가 비교적 많았으며, 한류에 관해서도 인문학적 접근 및 음악, 영화와 같은 특정 산업에 집중된 효과분석 내용이 주류를 보였다. 물론, 이러한 논의는 엔터테인먼트 산업의 기본적 연구 바탕을 만드는데 주요한 역할을 해주고 있다.

본 연구는 이러한 기존 연구를 기본으로 상대적으로 초기단계인 경영학 및 조직학 이론을 바탕으로 상장기업 전체를 대상으로 조직 생존에 영향을 미치는 요인검토를 실증적 자료를 통해 실시하였다. 더불어 조직생존에 고려될 수 있는 주요 변수들을 조직생태학의 기존 논의를 통해 설정하고, 이와함께 엔터테인먼트 특성 변수로 해외매출과 무형자산 그리고 종업원급여 변수를 설정하여 국내 엔터테인먼트 산업만의 특성을 반영한 연구 논의를 실시하여, 조직생존에 영향력을 미치는 변수들을 통계적으로 검증하고자 하였다. 엔터테인먼트 산업의 기업화에 맞추어 경영학분야의 논의확대에 기여하고자 했다.

두 번째는 조직생태학 이론의 엔터테인먼트 기업에 대한 적용과 확대에 있다. 먼저, 연령의존성을 말할 수 있다. 신생기업의 불리와는 다른 결과이지만, 연구 결과에서 조직연령요인 변수인 상장기간이 유의미한 영향력을 나타내고 있음을 확인했다. 이는 연령의존성이 엔터테인먼트 기업에도 존재함을 확인 하는 내용이다. 다만, 이는 순수한 연령요인이라기 보다는 상장제도가 가지는 가치가 기업생존에 영향력을 발휘한 것이 아닌가 생각된다. 즉, 증권거래소를 통한 자본조달능력 확보나 대외신인도 향상이 조직생존에 긍정적인 작용을 한 것이라 볼 수 있다.

다만, 기존 이론적 논의에서도 조직연령 증가를 통해 얻는 내용으로 Hannan & Freeman(1984)은 조직 신뢰성(reliability)과 예측가능성(accountability)이 추가된다고 논의했다. 이는 상장제도가 가지는 자본조달과 기업에 대한 신뢰성 그리고 공시를 통한 예측가능성과 동일한 맥락의 내용이라 해석할 수도 있다.

세 번째는 조직규모에 대한 이론적 논의는 기존 소규모 조직의 불리보다는 자원기반이론을 바탕으로 특정기업의 가지고 있는 자원 독특성에 따라 대규모 조직과 소규모 조직이 공존할 수 있다는 John & Stephen Mezas(2000)의 논의가 더 유용할 수 있다는 것을 확인할 수 있었다.

현실적으로 엔터테인먼트 기업의 경우 규모보다는 회사가 보유하고 있는 드라마제작이나 음원기획, 영상제작 및 유통 능력이 규모가 가지는 기업의 힘보다는 크기 때문이라 할 수 있다. 전통적인 산업에서는 조직의 규모가 조직 생존에 유리하게 작용해 왔다. 그러나 엔터테인먼트 산업의 경우 자신이 가지고 있는 경쟁력 우위요소가 없다면 기업의 규모가 커져도 큰 힘을 발휘하지 못하거나 오히려 기업이 경영위기에 처한 경우를 확인할 수 있었다.

예를 들면, 드라마제작사인 올리브나인은 KT그룹에 편입되면서 자신이 가진 드라마제작 특성이 약해지고 오히려 다양한 사업 규모를 키우면서 위기를 맞이했고 결국 상장폐지 되어 기업이 소멸했다. 또한 매니지먼트에 강점이 있던 아이에이치큐의 경우 SK그룹에 편입되며 규모를 확장했지만, 오히려 투자대비 경영성과는 지속적인 적자를 보여, 결국 다시 이전 최대주주에게 주식이 양도되어 경영정상화를 통해 지금은 기존 매니지먼트 분야를 바탕으로 드라마제작 및 음원 부분까지 영역을 확장하며 경영위기를 탈피하고 있다.

이러한 사례를 볼 때 기업 규모의 확장이 엔터테인먼트 산업에 결코 유리하게 작용하는 것은 아니다. 물론, 온미디어, 엠넷미디어 등은 CJ E&M에 합병되어 규모성장을 통해 새로운 형태의 기업성장을 추구하고 있는 사례도 있다. 결국 규모보다는 조직 간의 시너지가 얼마나 잘 이루어지며 규모 확대에 따른 기업특성이 확대되는 과정이 중요하다고 볼 수 있다.

네 번째는 최고경영자 변경이 긍정적인 측면보다는 부정적인 측면의 영향력을 보였다는 점이다. 최고경영자 요인만을 대상으로 한 결과이기는 하지만, 경영자의 임기가 길수록 조직생존에 유리한 영향력을 발휘했다. 다만, 이런 현상은

대기업계열 보다는 소규모 기업형태에서 집중적으로 보이는 현상이기도 했다.

다섯 번째 종업원급여와 해외매출을 통하여 종업원역량과 한류현상에 대한 비재무적 요소의 중요성을 논의할 수 있었다. 본 연구결과에 따르면 종업원급여는 조직생존에 긍정적인 영향을 미치고 있다. 이는 급여를 비용적인 측면에서의 논의가 아닌 종업원역량에 대한 보상적 측면의 내용이라고 검토할 수 있다. 지금까지 보상적 측면의 연구논의를 보면 대체로 최고경영자 혹은 경영진에 대한 논의가 주요하게 다루어져 경영성과에 대한 긍정적인 측면을 논의했는데, 이번 연구결과에 따르면 조직생존에 종업원급여가 긍정적으로 나온 만큼 엔터테인먼트 기업입장에서는 종업원급여가 비용 측면의 해석과는 다르게 이해될 수 있다. 더불어 이는 종업원급여가 보상 혹은 유능한 직원을 유인하는 보상으로써의 기능이 있다고 볼 수 있는 것이다.

해외매출비율 역시 조직 생존에 높은 영향력을 발휘한 것은 결국, 한류현상이 해외매출로 이루어져 한류의 매출기여도가 있음을 말할 수 있다. 실제 상장폐지 된 15개 기업 중 2개 회사를 제외하고는 해외매출비중이 전혀 없거나 전체매출에 차지하는 비율이 2%로 이하였다. 이에 비하여 한류스타를 보유하고거나 한류 콘텐츠를 제작하여 히트를 보인 기업들은 높은 한류매출 비율을 보였다. YG엔터테인먼트는 2013년부터 2015년까지 50%이상의 해외매출비율을 보였고, FNC엔터테인먼트도 2014년 74%, 2015년 68%를 보였다. 키이스트도 2013년 67%의 해외매출비율을 보였고, 팬엔터테인먼트는 2009년 25%로 최대비율을 보였으며, 소규모 드라마제작사인 이김프로덕션도 2015년 35%의 해외매출비율을 보였다. SM 역시 2010년에는 49%의 해외매출비중을 보였고, 방송사 계열사인 SBS콘텐츠허브도 2015년 43%의 해외매출비중을 보였다.

전체적인 이론적 논의로 검토할 때 기업생존에 영향을 미치는 주요 요인으로 는 조직연령 요인인 상장기간 변수와 엔터테인먼트 특성 요인의 종업원급여, 해외매출비중이 가장 영향력을 미치는 것으로 검증되었다.

또한 추가적인 논의를 통해 이들 변수들 간의 영향관계에 따라 개별 변수들의 조직생존에 미치는 영향력이 변화되는 것을 볼 수 있었으며, 이러한 영향관계 속에 변수간의 조직생존에 미치는 우선순위가 나타남을 볼 수 있었다.

2. 기업경영 및 정책적 시사점

기업 경영적 측면을 검토해보면 첫 번째는 상장기간까지의 기업위험을 극복하는 것이다. 본 연구검증에서 상장기간 변수는 전체변수 및 조직연령 요인 분석 모두에서 조직생존에 주요한 영향력을 보였다. 이는 결국 상장이 이루어진 경우 조직생존이 상장이전보다 월등히 높아진다는 것을 의미한다. 물론, 상장기간이 무조건 단독적인 형태에서 유의미한 영향력을 보인 것은 아니다. 전체변수 대상 검증에서 상장기간은 종업원급여 및 해외매출비중과 함께 주요 영향력 변수로 나타났다. 이는 상장기간이 종업원급여 및 해외매출비중 변수들과 상호작용을 통해 조직생존에 긍정적인 효과를 주고 있다고 볼 수 있다.

따라서 엔터테인먼트 기업 경영에서 일차 목표로는 한국거래소에 기업 상장이 우선적인 내용이 될 수 있다.

두 번째는 조직변화에 대한 신중한 선택이다. 연구결과에 따르면 최고경영자의 변화는 기업생존에 부정적인 영향력을 나타냈다. 엔터테인먼트기업 경영에 있어 최고경영자 변경은 명확한 변경 이익이 있는 경우가 바람직 할 것이다.

세 번째는 해외매출비율과 종업원급여에 대한 적극적인 기업경영 정책이 필요하다는 것이다. 두 변수는 전체변수 대상 분석 및 개별요인 분석에서 유의미한 영향력을 보였으며, 항상 같이 연관되어 영향력 있는 변수로 구성 되었다.

즉, 두 변수는 항상 동등한 입장에서의 접근이 필요하다는 것이다. 해외매출을 위해서는 이를 뒷받침할 수 있는 종업원 보상 혹은 유인가가 적절히 필요하다는 점이다. 특히, 종업원에 대한 보상이 비용이 아닌 해외매출비율을 높이기 위한 투자 측면으로 이해되고 기업경영에 반영되어야 한다는 것이다.

산업 정책적 검토에서는 정부정책이 개별기업이 상장시점까지 갈 수 있도록 기업지원 정책이 우선되어야 한다는 점이다. 연구결과는 조직생존에 주요한 영향력을 미치는 변수로 상장기간이 검증되었다. 물론, 상장기간이 길었다고 기업이 퇴출되지 않는 경우는 없다. 15년의 상장기간을 보인 예당이나 8년의 상장기간을 보인 스타맥스 및 포이보스도 상장폐지 되는 내용을 보였다. 그러나 이 기업들의 내용을 세밀히 분석해보면, 예당의 경우 기존 기업영역인 엔터테인먼트분야가 아닌 자원개발 사업에 영역을 확장하면서 기업위기를 초래하여 상장폐지가 되었고,

스타맥스와 포이보스는 잦은 기업인수와 낮은 해외매출비율 등으로 기업인수에 따른 시너지 창출 부족으로 상장폐지가 된 경우라 할 수 있다.

따라서 기업의 상장은 성장의 자립기반의 측면에서 중요한 단계라 할 수 있고, 이를 위한 이전기간의 기업경영활동은 위험이 많은 기간이라 할 수 있다. 그럼으로 이를 뒷받침하고 강화할 수 있는 기업지원정책이 산업정책차원에서 필요하다는 뜻이다.

두 번째는 해외매출비율이 높은 기업구조에 대한 준비다. 국내 엔터테인먼트 해외매출은 결국 한류의존도가 높다는 것으로 이해할 수 있다. 따라서 한류가 지속적으로 유지될 수 있는 정책이 필요하다. 실제 우리는 2000년대 초반 일본에서 일어난 ‘혐한류’ 혹은 ‘혐한류’ 등 한류에 대한 반감 현상으로 침체에 빠진 경험이 있다. 이는 엔터테인먼트 산업의 콘텐츠에 따른 부정적 측면이 아닌 한국과 일본의 정서적 반감에 따른 침체였으며, 이런 국가 간 적대 분위기로 인해 관련 산업이 타격을 받은 결과라 할 수 있다.

현재의 ‘신한류’라 표현되는 현 상황도 가장 주요한 시장인 중국내 한류의 반감요인이 발생한다면 언제든지 침체가 가능한 요인이라 할 수 있다. 따라서 관련 국가 간 문화적 호혜성을 높이며 이를 유지시킬 수 있는 정책이 엔터테인먼트 산업의 핵심요인이며, 한류를 지속 발전시키는 것이 엔터테인먼트 산업의 해외매출을 지속시킬 수 있는 중요정책이라 할 수 있다.

엔터테인먼트 및 문화산업의 기본적 특징은 문화 충돌 및 갈등 상황이 언제든지 문화적 할인효과로 작용하여 관련 산업 전반에 악영향을 줄 수 있다는 점이다. 또한 내수규모가 작은 한국의 현실에서 해외매출의 의존은 산업규모 및 수익성 확대를 위해 주요한 사안이며, 이를 지속시키기 위해서 한류에 대한 긍정적인 영향력을 유지시키고 국가 간 문화교류를 확대하는 것은 산업적 차원에서도 반드시 필요한 사안이다.

세 번째는 무형자산에 대한 제도적 검토가 필요하다. 무형자산은 엔터테인먼트 산업의 기반이라 할 수 있는데, 아직 이 부분에 대한 제도적 노력이 더 필요하다. 특히 지적재산권에 대한 다양한 재무적 평가의 제도화가 필요하다. 이번 관련 기업 조사를 통해 확인한 결과 기업들은 아직 지적재산권의 범위 및 평가에 대한 개념이 정립되어 있지 않은 편이었다. 같은 사업 분야를 영위하는 기업

임에도 무형자산에 대한 평가방식은 어떤 기업은 선급금 형태로 산정하는 반면, 어떤 기업은 무형의 재산권 형태로 산정하여 무형자산에 포함시키고 있었다. 따라서 유사한 권리사항에 대한 전혀 다른 재무제표 반영이 이루어져 적절한 평가가 이루어지지 못하고 있는 상태다.

또한, 음원에 대한 저작권접권도 어떤 기업은 산정을 하지만 상당수의 음원 기업이 이를 산정하지 않고 일종의 계약형태로만 존재시키고 있었다. 따라서 저작 인접권에 대한 재산권은 회계 측면에서는 전혀 표현되지 못하고 있었다. 이외에도 전속권과 집필계약권 등 다양한 형태의 무형자산에 대한 계약이 이루어지고 있지만 회계에 반영되는 경우는 상당히 제한적인 형태로 기업의 회계형태에 따라 반영되는 것을 확인할 수 있었다.

따라서 보다 명확한 엔터테인먼트 기업의 자산평가 및 재무제표 작성을 위해서는 관련된 무형재산권에 대한 명확한 회계기준의 제도정비가 더 보완될 필요가 있다고 볼 수 있다.

3. 연구의 한계와 미래 연구방향

앞에서 논의한 연구의 의의에도 불구하고 본 연구는 몇 가지 한계를 가지고 있다. 우선 이론적 검토에서 조직밀도에 대한 논의가 빠져있다. 여러 조직생태학자들은 조직생태학의 이론적 논의에서 밀도를 상당히 중시하고 있다. 더불어 밀도의존성이라는 기본 가설이 명확하게 설정되어 있기도 하다. 그러나 본 연구에서는 이런 밀도의존성에 대한 논의가 빠져있어 연령, 규모와 함께 주요한 연구요인 하나를 생략하고 있다.

밀도가 빠진 이유는 아직 상장사 중에 엔터테인먼트 참여 기업이 적어 밀도를 논의할 수 있는 규모가 작은 점을 말할 수 있지만, 주요한 가설 하나가 빠진 것은 주요 한계 요소라 하겠다.

두 번째는 최근 다양하게 논의되고 있으며, 조직생태학의 진화론적 측면을 반영한 전략에 대한 논의가 빠져있다. 이 부분은 조직의 전략변화에 대한 객관적 논의 구조가 형성되어 있지 못하여 관련 논의를 진행하기가 어려웠다. 해당 전략

변화에 대한 논의를 위해서는 향후 관련 산업 발전의 시기적 논의와 업종의 다양화와 변화정도를 파악한 선행연구가 필요할 것이다.

세 번째는 상장이전의 재무 및 경영정보를 다각적으로 반영하지 못한 점이다. 상장이전 정보의 활용이 적음으로 인해 최초자산에 대한 개념도 재무적 자산에 한정되어 연구검증에 사용되었다. 기존 연구내용에 따르면 최초자산 중 경영자의 역량이 재무적 자산만큼이나 중요한 역할을 하고 있음을 설명하고 있다. 그러나 본 연구에서는 이러한 비재무적 요인을 통한 최초자산 산정을 못하고 있어 이 부분에 대한 정확한 검증을 확인하는데 한계가 많다. 특히 경영자 및 특정 연예인 기반을 통해 엔터테인먼트 기업이 성장발판을 마련한다는 측면에서 이 부분의 다양한 검토가 이루어지지 못한 것은 최초자산을 제대로 반영하지 못한 사안이라 하겠다.

다만, 엔터테인먼트 기업이 상장이전에는 개인기업처럼 운영되어 공신력 있는 다양한 정보과약이 타 제조관련 기업보다 취약하다는 한계가 있었다는 점을 말할 수 있다. 특히, 비재무적 정보의 경우는 더욱 관련된 연구 논의가 필요한 상황이다.

네 번째는 엔터테인먼트 기업의 규모에 대한 통제가 고려되지 못했다. 본 연구 조사 대상기업들을 보면 작은 기업부터 대기업 계열회사까지 그 격차가 지나치게 큰 상태를 보이고 있다. 따라서 연구 결과에 있어 규모의 과도한 격차에 의한 오류가 발생할 수 있다. 종업원 10명 내외의 기업과 1천여 명 이상의 기업을 동일 선상에 두고 연구 검토를 한 것은 여러 한계를 발생시킬 수 있다. 매출에 있어서도 수십억원의 매출규모와 1조원 이상의 기업을 동일하게 논의한 것은 다양한 오류의 가능성을 발생시킨다.

다만, 아직 전체 기업 수가 적은 관계와 해당기업의 엔터테인먼트 대표성으로 인해 이를 제외할 경우 제외에 대한 연구의 부적합성이 도출될 수 있는 한계도 있다.

다섯 번째는 변수 간의 영향력 순위에 대한 논의 한계다. 조직생존에 영향력을 발휘하는 변수 순위를 논의하면서 이를 어떻게 진행할 지에 대한 이론적인 검토가 미약했다. 특히, 어떤 변수를 제거대상으로 선택할지에 대한 기존 논의를 찾을 수는 없었고, 이로 인하여 연구검증에 있어 이론적 지지를 받는 것에는 한

계가 많다.

다만, 본 연구에서는 회귀분석에서 회귀계수를 추정할 때 독립변수를 포함시키는 방법 중 가장 설명력이 높은 변수를 먼저 선택하는 전진 선택법(Forward selection)을 로지스틱 회귀분석에서 자동 변수선택 방법으로 사용했으며, 변수 영향력 선택은 우도비 검증(LR : likelihood ratio test)결과를 바탕으로 회귀분석 내에서 자동으로 선택하여 가장 영향력이 높은 변수를 제거하는 방식을 취했다. 이런 방식을 통해 연구자의 인위적 선택을 배제하고자 했다.

마지막으로는 표본집단 자체가 작다는 한계를 들 수 있다. 표본집단이 좀 더 크다면 규모에 대한 논의와 전략에 대한 논의 등 보다 더 다양한 생존요인에 대한 논의가 가능했을 것이다. 물론 본 연구에서는 상장기업에 대한 전수조사를 실시하여, 가능한 모든 기업을 대상으로 연구검증을 실시했으며, 이를 통해 분석의 정확성을 최대한 확보하려고 했다.

이런 연구의 한계를 기초로 향후 연구방향을 검토한다면, 첫 번째는 표본 집단 확대를 통한 조직밀도와 전략에 대한 논의가 필요하다는 점이다. 본 논의는 표본집단의 한계로 조직생태학의 주요 논의인 조직밀도에 대한 검증을 시행하지 못했다. 밀도의존성은 조직군을 대상으로 한 가설로 초기 산업형성기의 경쟁관계의 등장의 유용성과 다수의 경쟁자 발생에 따른 기업도태 현상을 말할 수 있는 주요한 논의구조라 할 수 있다. 전략부분도 조직의 진화론적 변화를 확인할 수 있는 주요 영역이다. 그러나 본 연구논의는 표본의 한계에 따라 관련 논의를 검토하지 못했다.

두 번째는 위계에 대한 논의는 보다 더 많은 이론적 기반의 검토와 실증분석이 필요하다. 해당 논의를 발전시키기 위해서는 타 업종의 연구논의를 통해 주요 변수간의 영향력 검토 및 영향력 순위가 형성되는지를 파악할 필요가 있다.

세 번째는 상장효과에 대한 추가논의 필요성이다. 이번 연구에서 상장기간은 다른 변수들과 관계되어 높은 영향력을 보였다. 그러나 이는 설립기간이나 존속기간처럼 기업연령 증가에 따른 기업성숙이라고 파악하기 보다는 오히려 상장효과과는 또다른 영역이 있음을 검토할 필요가 있다. 상장을 주제로 한 연구를 보면 고동원(2009), 김정열(2011) 등이 있다. 따라서 엔터테인먼트 기업의 생존분석에 있어 상장효과에 대한 별도의 연구도 필요한 사안이라 하겠다.

끝으로 엔터테인먼트 산업분야에 대한 경영학적 이론 적용 및 연구 확장이 지속적으로 요구된다. 국내의 엔터테인먼트 상황은 2000년 이후 급속도로 발전하면서 기업화가 이루어졌다. 그러나 이론적 논의 및 경영학적 검토는 기존 산업분야가 보이는 다양한 형태에 비하여 마케팅과 인문학적 논의 그리고 개별 콘텐츠와 한류의 활용 등 특정분야의 논의가 우선적으로 진행되고 있는 상황이다. 따라서 다양한 기업 환경 변화에 따른 조직, 인사, 전략 그리고 리더십 등의 후속 연구 및 기술 변화에 따른 새로운 시장과 산업적용을 위한 학문간 융·복합 연구가 필요한 상황이다.

참고문헌

1. 국내문헌

- 고영희·이서현(2016), "미디어 콘텐츠 기업의 무형자산 중심 지식재산 가치 연결 전략: 아이코닉스 애니메이션 뽀로로에 대한 탐색적 사례연구", 지식경영연구, 17(3), 185-205.
- 강대경(2016), "엔터테인먼트산업의 환경불확실성, 시장지향성, 성과 간의 관계 분석", 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 5(2), 129-139.
- 강한균(2009), "동남아 지역이 한류 문화콘텐츠가 한국의 수출과 FDI에 미치는 경제적 효과", 무영학회지, 34(1), 29-41.
- 강호영, 김형주(2012), "연구개발비 지출과 기업가치 관련성에 관한 연구 : IMF 외환위기와 글로벌위기 비교분석". 회계정보연구 30(3), 231-258.
- 고동원(2009), "기업의 지배구조가 현금흐름에 미치는 영향: 엔터테인먼트 산업을 중심으로", 한국콘텐츠학회논문지, 10(3), 187-195.
- 김국일(2014), "조직 여유자원이 혁신성과, 재무성과, 그리고 조직생존에 미치는 영향", 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문.
- 김문태, 박길영(2016), "코스닥기업의 존속기간이 상장폐지 위험에 미치는 영향", 산업경제연구, 29(3), 1161-1179.
- 김선혁, 신동엽(2010), "문화벤처기업의 조직사멸에 대한 연구", 벤처경영연구, 13(2), 45-68.
- 김수환(2011), "중소기업의 소유구조가 경영성과와 생존에 미치는 영향", 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 김양민(2006), "코스닥 벤처기업의 최고 경영자 교체가 기업 퇴출율과 기업성장에 미치는 영향", 인사조직연구, 14(2), 1-27.
- 김연용, 장원경, 김현학(2006), "무형자산의 기업가치 관련성에 관한 연구", 대한경영학회, 19(1), 199-216.
- 김우식(2000), "기업 간 불확실성의 사회적 기원과 연결망 조절에 의한 통제", 한국사회학, 34(SUM), 359-387.

- 김기덕(2015), “신한류 아이돌 음악과 한국대중음악시장의 생태계 균형에 관한 연구2000-2014”, 한국콘텐츠학회논문지, 15(6), 157-167.
- 김용민, 이수일(2001), “IMF이후 상장기업 최고경영자의 특성과 그 변화에 관한 소고”, 인사관리연구, 25(1), 1-35.
- 김용학, 영유식(1991), “조직군 생태학 이론”, 한국사회학, 25(SUM), 113-141.
- 김정섭(2013), “엔터테인먼트 기업의 자원과 경영성과 간의 관계- 케이컬처 (K-Culture)엔터테인먼트 기업에 대한 자원기반론적 접근, 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문.
- 김정열(2011), “우회상장기업의 장·단기성과와 생존변수에 관한 연구”, 동국대학교 대학원 박사학위논문.
- 김정애(2010), “코스닥상장기업의 최대주주 변경과 이익조정”, 회계정보연구, 29(3), 131-161.
- 김정훈(2011), “경영환경 특성과 성과간의 관계에 대한 CEO의 전략적 리더십의 매개효과 검증”, 인적자원관리연구, 18(1), 197-213.
- 김기현(2006), “원소스 멀티유즈 OSMU 콘텐츠에 대한 연구 - OSMU 국내의 성공 사례를 중심으로”, 한국디자인포럼, 16, 72-82.
- 김지영·유재욱(2015), “최고경영자 재임기간에 따른 최고경영자와 이사회 의 관계적 특성 구축방안에 대한 실증적 연구”, 대학경영학회지, 28(8), 1985-2003.
- 김진철(2001), “경영자원의 관성과 조직 사멸에 관한연구- 조직생태학의 관점에서 가전산업을 중심으로”, 명지대학교 대학원 박사학위논문.
- 김진형(2011), ““지방자치단체 문화콘텐츠”의 개념과 OSMU 가치실현 방안”, 비교민속학, 4, 275-317.
- 김재구(1995), “조직전략변화와 사멸에 관한 조직생태학적 연구”, 서울대학교, 박사 학위논문.
- 김재구(1996), “조직의 전략변화가 생존에 미치는 영향에 관한 조직 생태학적 연구”, 인사조직연구, 4(2), 77-121.
- 김재범, 민보연(2002), “한국엔터테인먼트산업의 인수, 합병요인 및 현황 분석”, 문화경제연구, 5(1), 65-84.
- 김태훈(2012), “문화콘텐츠산업의 생존요인에 관한 분석”, 한국콘텐츠학회논문지,

- 12(2), 255-264.
- 김혁래(1993), “조직생태학의 경험적연구”, 한국사회학회 사회학대회 논문집, 167-170.
- 김혁래(1994), “한국 제조업 조직군의 역동성 연구: 조직생태학적 접근”, 한국사회학, 제28집, 가을호.
- 김희진(2001), “컨텐츠산업 활성화를 위한 정부와 민간의 역할에 관한 연구”, 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 김훈, 김정훈(2014), “드라마 제작 영유 기업들의 변화와 성장: 상장기업을 중심으로 7년간의 사업현황 검토”, 문화경제연구, 17(3), 189-223.
- 권기환(2008), “벤처기업의 글로벌 성장통 극복 수단으로서 기업가적 학습과 조직역량 재구축”, 국제경영리뷰, 12(4), 195-218.
- 나금운, 조승제, 신춘우(2014), “최대주주 변경이 상장폐지에 미치는 영향”, 재무와회계정보저널, 14(4), 241-273.
- 나상균, 이준수(2007), “신생기업의 생존요인 분석”, 대학경영학회지, 20(3), 1325-1340.
- 남재우, 이희경, 김동석(2000), “기업 도산 예측을 위한 생존분석 기법의 응용”, 금융학회지, 5(3), 29-61.
- 문상미, 최대운, 허문구(2014), “전략변화가 조직생존에 미치는 영향”, 인적자원관리 연구, 21(3), 1-19.
- 박영렬, 이정열, 이경훈(2007), “대중국 투자 성과 결정요인에 관한 문헌연구”, 국제 경영리뷰, 11(3), 47-83.
- 박영은, 이동기(2011), “SM엔터테인먼트, 글로벌 엔터테인먼트를 향한 질주”, Korea Business Review, 15(2), 65-99.
- 박영은, 한선희(2011), “융합 환경 하에서 미디어 기업의 전략적 제휴 진화과정 연구”, 한국언론학회, 55(2), 202-206.
- 박정호(2011), “음악 산업의 차세대 수익모델에 대한 법적 고찰”, 콘텐츠재산연구, 2, 155-179.
- 박종철, 정창욱, 이호욱(2008), “최고경영자의 교체가 기업의 사업구조 집중화에 미치는 영향”, 전략경영연구, 11(3), 69-89.

- 박준석(2013), “한국 지적재산권법의 과거·현재·미래”, 저스티스, 136, 121-170.
- 박현욱(2002), “문화산업 발전에 따른 문화콘텐츠산업 정책연구”, 국민대학교 대학원 석사학위논문.
- 박희석(2009), “신문산업 위기에 대한 조직생태학적 분석, 1987-2007”, 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 방유성(1997), “자원기초관점에 입각한 전략자원의 탐색”, 인사조직연구, 5(1), 51-85.
- 백승혁(2012), “한일 연예매니지먼트 산업의 비교연구”, 한국엔터테인먼트산업학회, 6(4), 224-238.
- 서경(2009), “연예 매니지먼트 산업 CEO의 특성과 경영전략이 기업성과에 미치는 영향에 관한 연구”, 건국대학교 대학원 박사학위논문.
- 서영휘(2011), “조직생태와 기업사멸”, 디아스포라연구, 5(1), 61-93.
- 성효용(2000), “기업성장률과 규모 및 나이에 관한 실증연구; 한국제조업체를 대상으로”, 산업조직연구, 8(2), 71-85.
- 송석훈(1987). “한국의 기업조직에 대한 생태학적 분석”, 경영학연구, 17(1), 37-59.
- 신상철(2003), “인건비 정보의 기업가치 관련성에 관한 실증연구”, 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 신중훈(2004), “대원 vs 선우- 국내 대표 애니메이션 기업 대원 C&A홀딩스 vs 선우엔터테인먼트”, 디지털콘텐츠, 8, 44-49.
- 양승훈, 우경진, 장준수(2010), “여행사와 연예매니지먼트사의 가치사슬 공유를 통한 포스트한류 관광상품의 OSMU전략-한류스타 배용준의 「한아여」 성공사례를 중심으로”, 대한경영학회지, 23(6), 3305-3319.
- 이병기(2003), “한국신생기업의 생존요인: 이론과 실증”, 서울: 한국경제연구원.
- 이상호(1998), “중소 전자 기업의 생존요인분석”, 국제경제연구, 4(2), 93-112.
- 이승계(2013), “성과주의 보상제도의 문제점과 개선방안 연구”, 인적자원관리연구, 20(3), 187-208.
- 이인권(2001), “한국 기업의 나이별 성장, 생존 및 성장가변도”, 한국경제연구, 7, 5-35.

- 이정연(1998), “구조적 관성의 조직변화에 대한 실증적 연구: 한국 전기전자산업을 중심으로”, 동국대학교 대학원 석사학위논문.
- 이장우, 이성훈(2004), “벤처기업 실패요인에 관한 실증연구”, 인사조직연구, 12, 229-274.
- 이장우, 김동재, 김현정(2005), “전략변화에 관한 종단적 연구: 한국의 벤처기업을 중심으로”, 전략경영연구, 8, 27-53.
- 이지현, 정회경(2013), “국내 미디어 선도기업 경영전략 분석 : CJ E&M을 중심으로”, 디지털융복합연구, 11(12), 41-47.
- 이병현(1998), “전략변화의 원인과 결과: 우리나라 중소기업 전략에 관한 종단적 분석”, 한국과학기술원 박사학위논문.
- 임남수(2015), “엔터테인먼트 산업에 대한 저작권법상 보호에 관한 연구- 음악산업을 중심으로”, 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 임학순, 채경진(2014), “우리나라 한류연구의 경향 분석”, 한류비즈니스연구, 창간호.
- 장세진(1998), “경영자원론과 기업진화론을 중심으로 한 전략경영이론의 최근 동향”, 전략경영연구, 1(1), 49-73
- 장세진(2003), “외환위기와 한국 기업집단이 변화: 재벌의 흥망”, 박영사.
- 장현주(2013), “조직생태학적 관점을 통한 사회적기업 생태계 탐색”, 한국공공관리학보, 27(4), 165-190.
- 전용석, 박복래, 박찬식(2002), “건설기업의 생존예측 모형”, 대한건축학회논문집 구조계, 18(12), 165-172.
- 정광선(1998), “한국의 기업지배구조 무엇이 문제인가”, 한국국제경제학회 하계정책세미나.
- 정명선, 강한균(2015), “공간효과 모형을 이용한 한류가 한국의 수출에 미치는 효과”, 국제경영리뷰, 19(2), 1-23.
- 정명호, 김영수, 장승권(2001), “인터넷 비즈니스 기업의 전략과 성과: 조직 생태학적 접근”, 인사조직연구, 9(1), 209-228.
- 정태수(2010), “아이돌 그룹이 이끄는 신한류시대”, SERI경영노트, 76호.
- 조인희, 정경희(2016), “21세기 한국 문화콘텐츠산업의 발전방향에 관한 연구”, 한

- 국 엔터테인먼트산업학회논문지, 3(3), 19-25.
- 조성표, 김은영(2012), “브랜드 자산과 연구개발 자산의 기업가치 관련성”. 대한경영학회지, 25(2), 697-721.
- 조필규(2009), “신생IT중소기업 생존에 관한 연구”, 산업혁신연구, 25(4), 49-75.
- 조춘호, 조인희(2013), “국내 엔터테인먼트 기업의 해외 진출에 관한 연구”, 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 7(3), 15-22.
- 차명수(2016), “최고경영진, 최고경영자 및 기업의 특성이 ICT 벤처기업의 생존에 미치는 영향”, 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 최성범(2003), “벤처기업 사멸에 관한 연구”, 국민대학교 대학원 박사학위논문.
- 최대윤(2012), “전략변화와 조직생존: 우리나라 전자부품 제조업을 대상으로 (1982-2011)”, 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 최문수(2003), “신규공모주의 가치평가와 무형자산의 역할”, 재무관리연구, 20(1), 1-27.
- 최창현(1993), “조직이론에 있어서의 상호인과성의 논리”, 한국 시뮬레이션학회 추계학술발표회 발표논문.
- 한국콘텐츠진흥원(2014), “2014 콘텐츠산업 통계”.
- 한병섭·김보인(2014), “국가 간 거리와 한류 문화컨텐츠 수출 간 관계 분석,” 국제통상연구, 19(2), 1-26.
- 한신갑(2016), “협동조합이 조직생태학”, 한국사회학, 50(2), 165-198.
- 하태관(2013), “생존분석을 이용한 중소기업의 장수요인 도출과 육성전략에 관한 실증연구”, 건국대학교 대학원 박사학위논문.
- 홍성희(2013), “한국 기업집단의 사업철수 결정요인에 관한연구”, 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 황인영, 박정훈(2015), “IPTV와 디지털 케이블TV 간의 융합과 대체성 강화에 따른 가입자 변동”, 정보화정책, 22(2), 19-34.
- 황혜원(2013), “엔터테인먼트 산업의 무형자산이 기업가치에 미치는 영향- 비재무정보를 중심으로”, 국민대학교 대학원 석사학위논문.

2. 해외문헌

- Aldrich(1979), *Organizations and Environments*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice- Hall.
- Aldrich & Auster(1986), "Even Dwarfs Started Small: Liabilities of Age and Size and Their Strategic Implications", In B. Staw and L. Cummings (Ed.), *Research in Organizational Behavior*, [M], Greenwich, CT: JAI Press.
- Audretsch & Mahmood(1994), "The Rate of Hazard Confronting New Firms and Plants in US Manufacturing", *Review of Industrial Organization*, 9.1, 41-56.
- Baldwin & Gorecki(1990), "Mergers Placed in the Context of Firm Turnover", *Annual Research Conference*, 53-73.
- Barnett(1990), *The idea of higher education*. McGraw-Hill Education (UK).
- Barnett & Carroll(1987), "Competition and Mutualism among Early Telephone Companies", *Administrative Science Quarterly*, 400-421.
- Barney(1997), *Gaining and sustaining competitive advantage*, Reading, MA: Addison-Wesley.
- Barron, West & Hannan(1994), "A time to grow and a time to die: Growth and mortality of credit unions in New York City, 1914-1990", *American Journal of Sociology*, 381-421.
- Baum & Oliver(1991), "Institutional linkages and organizational mortality", *Administrative science quarterly*, 187-218.
- Baum & Mezias(1992), "Localized competition and organizational failure in the Manhattan hotel industry, 1898-1990", *Administrative Science Quarterly*, (1992): 580-604.
- Bergh(1997), "Predicting Divestiture of Unrelated Acquisitions", *Strategic Management Journal*, 18, 715-731.
- Blinder(1990), *Paying for productivity: A Look at the Evidence*, The

- Brookings Instituting.
- Brittain & Freeman(1980), "Organizational proliferation and density dependent selection", In J.R. Kimberly and R. H. Miles(eds.), *The organizational Life Cycle*, 291-338. San Francisco: Jossey-Bass.
- Bruderl & Schussler(1990), "Organizational Mortality: The Liabilities of Newness and Adolescence", *Administrative Science Quarterly*, 530-547.
- Bruderl & Mahmood(1996), "Small Business Mortality in Germany: A Comparison Between Region and Sectors", No. 0722-6748. *Discussion paper*. FS IV 96-20.
- Burt(1992), *Visionary Leadership: Creating a Compelling Sense of Direction for Your Organization*, Jossey-Bass Inc., 350 Sansome Street, San Francisco, CA 94104-1310.
- Carroll(1984), "Organizational ecology", In R. H. Turner and J. F. Short(eds.), *Annual Review of Sociology*, 10: 71-93. Palo Alto, CA: Annual Reviews Inc.
- Carroll & Delacroix(1982), "Organizational Mortality in the newspaper industries of Argentina and Ireland: An Ecological approach", *Administrative Science Quarterly*, 27, 169-98.
- Carroll & Hannan(1989), "Density Dependence in the Evolution of Newspaper Poulations", *American Sociological Review*, 54: 521-41.
- Carroll & Hannan(1989), "On Using Institutional Theory in Studying Organizational Populations(Reply to Zucker)", *American Sociological Review*, 54: 545-48.
- Carroll & Huo(1986), "organizational task and institutional environments in ecological perspective: findings from the local newspaper industry", *American Journal of Sociology*, 91, 838-73.
- Chandler(1962), *Strategy and structure: Chapters in the History of the American Industrial Enterprise*", MIT Press, Boston, MA.
- Chandler & Hanks(1998), "An examination of the substitutability of founders

- human and financial capital in emerging business ventures", *Journal of Business Venturing*, 13.5, 353-369.
- Choi and Philippatos(1983), "An examination of merger synergism", *Journal of Financial Research*, 6.3, 239-256.
- Cyert & March(1963), *A behavioral theory of the firm*, Englewood Cliffs, NJ 2.
- Darcy(2002), Seeing the invisible : A test of expectations in the valuation of human capital.
- De Vany(2003), *Hollywood Economics: How Extreme Uncertainty Shapes the Film Industry*, NY: Routledge. Dennis, Everette E.
- Desai(2008), "Constrained growth: How experience, legitimacy, and age influence risk taking in organizations", *Organization Science*, Vol.19. 594-608.
- Dunne et al.(1989), "The growth and failure of US manufacturing plants",*The Quarterly Journal of Economics*, 671-698.
- Fichman & Levinthal(1991), "Honeymoon and the Liability of Adolescence: A New Perspective on Duration Dependence in Social and Organizational Relationship", *Academy of Management Review*, 16.2, 442-468.
- Grant(1991), "The resource-based theory of competitive advantage: implications for strategy formulation", *California Management Review*, 33.3, 114-135.
- Ginsberg(1988), "Measuring and modelling changes in strategy: Theoretical foundations and empirical directions", *Strategic Management Journal*, 9.6, 559-575.
- Gimeno et. al.(1997), "Survival of the fittest? Entrepreneurial human capital and the persistence of under performing firms", *Administrative Science Quarterly*, 750-783.
- Grusky(1963), "Managerial succession and organizational effectiveness", *American Journal of Sociology*, 21-31.

- Haveman(1992), "Between a rock and a hard place: Organizational change and performance under conditions of fundamental environmental transformation", *Administrative Science Quarterly*, 48-75.
- Hannan(1998), "Rethinking age dependence in Organizational mortality: Logical formalizations", *Amer. J. Sociology*, 104, 85-123.
- Hannan & Carroll(1992), *Dynamics of Organizational Populations*, New York: Oxford University Press.
- Hannan & Freeman(1977). "The population ecology of organizations."
American Journal of Sociology, 929-964.
- Hannan & Freeman(1984), "Structural Inertia and Organizational Change",
American Sociological Review, 49, 149-164.
- Hannan & Freeman(1989), *Organizational Ecology*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Hofer & Schendel(1978), *Strategy Formulation: Analytical concepts*, West Publishing, St Paul. MN.
- Honjo(2000), "Business failure of new firms: an empirical analysis using a multiplicative hazards model", *International Journal of Industrial Organization*, 18.4, 557-574.
- Hoskins & Mirus(1990), "Television fiction made in USA", *Import/export: International flow of television fiction*, 86.
- Jensen(1988), "The Market for Corporate Control", *Journal of Economic Perspectives*, 2, 21-48.
- Kaplan & Norton(2004), *Strategy maps: Converting intangible assets into tangible outcomes*, Harvard Business Press, 2004.
- Kaplan & Norton(2006), *Alignment: Using the balanced scorecard to create corporate synergies*, Harvard Business Press, 2006.
- Kor & Mahoney(2004), "Edith Penrose's (1959) contributions to the resource based view of strategic management", *Journal of management studies*, 41.1, 183-191.

- Levinthal(1991), "Organizational Adaptation and Environmental Selection: Interrelated Processes of Change", *Organization Science*, 2.1, 140-145.
- Leblibici & Salancik(1982), "Stability in inter organizational exchanges: Rule making processes of the Chicago Board of Trade", *Administrative Science Quarterly*, 227-242.
- Lenders & Chan-Olmsted(2004), "Assessing the Changing Network Television Market: A Resource-based Analysis of Broadcast Television Networks", *The Journal of Media Business Studies*, 1(1), 1-26.
- Lev. B. 2001. "*Intangibles : Management, Measurement and Reporting*",
Brooking Institute Press.
- Levitt & Rosch(2003), "Finding Entertainment Law Online, From Scholarship to Scandals", *Los Angeles Lawyer*, 26(May), 1-16.
- Nelson & Winter(1982), "The Schumpeterian tradeoff revisited", *The American Economic Review*, 72.1, 114-132.
- Mata & Portugal(1994), "Life duration of new firms", *The Journal of Industrial Economics*, 227-245.
- Max Horkheimer & Theodor Adorno(1947), "Dialektik derAufklärung,"
Philosophische Fragmente 12.
- Metcalf(1995), "The economic foundations of technology policy: equilibrium and evolutionary perspectives", *Handbook of the economics of innovation and technological change* 446.
- Mezias, John M & Stephen J. Mezias(2000), "Resource partitioning, the founding of specialist firms, and innovation: The American feature film industry, 1912 - 1929." *Organization Science* 11.3, 306-322.
- Miles, R. E. and Snow, C . C. (1978). *Organizational Strategy, Structure, and Process*. New York: McGraw-Hill.
- Miller & Friesen(1984), "Archetypes of organizational transition",
Administrative Science Quarterly, 25, 268-290.
- Owen & Wildman(1992), *Video economics*, La Editorial, UPR, 1992.

- Parnell(1998), "Performance's influence on strategic change: A longitudinal assessment", *Scandinavian Journal of Management*, 14.1, 19-36.
- Penrose(1959), *The theory of the firm*, NY: John Wiley & Sons.
- Pfeffer & Davis-Blake(1986), "Administrative succession and organizational performance: How administrator experience mediates the succession effect", *Academy of Management Journal*, 29.1, 72-83.
- Porter(1987), "From Competitive Advantage to Corporate Strategy", *Harvard Business Review*, 65(3), 43-59.
- Rayton(1996), *Firm Performance and Compensation Structure: Performance Elasticities of Average Employee Compensation*, Working paper.
- Ranger-Moore(1997), "Bigger may be better, but is older wiser? Organizational age and size in the New York life insurance industry", *American Sociological Review*, 903-920.
- Roberts & Hauptman(1987), "The financing threshold effect on success and failure of biomedical and pharmaceutical start-ups", *Management Science*, 33.3, 381-394.
- Romanelli(1989), "Environments and strategies of organization start-up: Effects on early survival", *Administrative Science Quarterly*, 369-387.
- Schoeffler(1977), "Nine basic findings on business strategy", *Strategic Planning Institute*.
- Singh et al.(1986), "Organizational legitimacy and the liability of newness", *Administrative Science Quarterly*, 171-193.
- Seth(1990), "Value creation in acquisitions: A re examination of performance issues", *Strategic Management Journal*, 11.2, 99-115.
- Stinchcombe(1965), *Social Structure and Organizations*, in James March(ed.), *Handbook of Organization*, Chicago: Rand McNally, 93-142.
- Teece, Pisano & Shuen(1997), "Dynamic capabilities and strategic management", *Strategic management journal*, 509-533.
- Timmons(1994), *New Venture Creation: Entrepreneurship for the 21st*

- Century*, Sydney: Irwin.
- Tushman & Anderson(1986), "Technological discontinuities and organizational environments", *Administrative Science Quarterly*, 439-465.
- White(2001), *New labour: the progressive future?*, Springer.
- Virany et al.(1992), "Executive succession and organization outcomes in turbulent environments: An organization learning approach", *Organization Science*, 3.1, 72-91.
- Vogel(2001), *Entertainment Industry Economics, A Guide for Financial Analysis*, 4th ed. NY: Cambridge University Press.
- Zajac & Shortell(1989), "Changing generic strategies: Likelihood, direction, and performance implications", *Strategic Management Journal*, 10.5, 413-430.
- Zammuto(1988), "Organizational Adaptation: Some Implications of Organizational Ecology for Strategic Choice", *Journal of Management Studies*, 25.2, 105-120.

<Abstract>

**An Empirical Study on Factors Affecting Organizational Survival of
Entertainment Corporations**

by Hun Kim

Department of Business Administration
Graduate School
Jeju National University
Jeju, Korea

Korea's entertainment industry laid its foundation in the early 2000s when global popularity of South Korean soap operas increased. K-pop is leading the popularity as well as entertainment industry growth in 2010s. In this context, this study discusses organizational survival for steady growth and expansion of the entertainment industry. Business management and policies are discussed by reviewing factors affecting organizational survival.

Researchers have conducted studies on liability of newness by business age, liability of adolescence by initial assets, survival period by business scale, industry growth time by industry density and business extinction from fierce competition.

Discussions have been recently made internationally and domestically on business extinction based on environmental variability and receptiveness from organizational changes including in business strategy.

Despite the development, internal discussion on entertainment business

management has been recently sparked in Korea as the nation's entertainment industry was formed in 2000s. Study on business survival has been merely conducted.

Based on research into business survival in other fields, this study empirically discusses business survival for Korea's listed entertainment corporations.

This study sets variables in six areas. First, the age factor constitutes time of foundation, period of public offering and age of corporations. Second, the initial asset factor constitutes initial assets. Third, the scale factor constitutes the number of employees, gross amount of assets and sales figures. Fourth, the CEO factor constitutes replacement and tenure. Fifth, the organizational change factor constitutes merger, acquisition and change of stockholders. And sixth, the entertainment feature factor constitutes intangible assets, intangible asset ratio, wages, global sales and global sales ratio. Theoretical models are suggested and analyzed in depth.

318 pieces of data of 42 entertainment corporations listed in the Korea Stock Exchange, accumulated over the last 15 years, are analyzed by the logistic regression analysis. Variables as a whole and individual variables are analyzed, which is intended to review change of influence by variable combination.

Period of public offering of the age factor, wages and global sales ratio of the entertainment feature factor show correlation with organizational survival in the whole variable analysis.

In the individual variable analysis, period of offering of the age factor and tenure of the CEO factor are correlated with business survival. Wages and global sales ratio of the entertainment feature factor meaningfully influence business survival. Meanwhile, initial assets, scale, strategy and organizational change factor do not influence business survival.

In the extra discussion, hierarchy and influence between variables are

reviewed. Ranking of variables affecting organization survival are identified. The most influential variables are combination of period of public offering and wages and combination of period of public offering and global sales ratio.

Time of foundation, age of corporations, wages, global sales ratio, CEO tenure and global sales follow. This research also identifies that combination of variables changes significance level and influence of individual variables.

In terms of business management, the results of this study imply that business goal setting to list a corporation in the Korea Stock Exchange is important and CEO replacement should be made deliberately. Also the results suggest that a corporation should make the best use of the popularity of Korean culture to increase global sales and pay competitive wages to attract professionals instead of considering wages as just operating cost for organization survival.

In terms of governmental policy, policies to help businesses list a entertainment corporation in the Korea Stock Exchange should be priorities and cultural exchange needs to be expanded to reduce conflict and increase reciprocity with other countries because entertainment industry very much relies on the popularity of Korean culture.

Laws and institutions for intangible assets are needed to be improved. As standards and specifications on intangible assets are absent, intellectual property rights are not properly evaluated, which limits quantitative assessment on entertainment businesses.

Unfortunately, this study doesn't discuss business density and strategy which are major debate elements of organizational ecology. Financial status and business management before listing are not considered and business scales are not controlled in this study. Theoretical discussion on ranking of variables is insufficient. Low sample size of this study cannot secure verification results.

For future research, discussion on business density and strategy and

expansion of sample size are needed. Additional business administration researches on organization, personnel, strategy and leadership are needed to support growth and development of entertainment businesses.

Key words: organization ecology factor, entertainment industry, liability of newness, liability of small business, environmental variability, environmental receptiveness, Korean Wave(Hallyu, Popularity of Korean culture)