

## 온라인 게임업체의 종업원 1인당 고용에 따른 소요금액

(단위: 천원)

	전체평균	상관계수	증원	상관계수	감원	상관계수
매출액	147939	0.69	735352	0.71	-5192458	0.30
영업이익	124023	0.48	239552	0.59	-970685	-0.81
부가가치	60459	0.60	96190	0.66	-198992	0.99
R&D	93694	0.72	90236	0.76	-313305	-0.54

\* 출처: 한국문화관광연구원, 게임산업 경영분석 및 경제적 효과연구 p.63

- 온라인게임계의 Big 5인 넥슨, NC소프트, 네오위즈게임게임즈, NHN, CJ인터넷 5개사의 종업원 수, 매출액, 영업이익, 부가가치액, 연구개발비를 이용하여 종업원 1명을 증감하는데 필요한 소요금액을 계산할 수 있다.

·넥슨은 외감기업으로서 부가가치와 연구개발비용이 없고 그 외 기업은 모두 상장기업으로서 공시자료를 이용하였다.

·2000년부터 2009년 기간의 데이터를 이용하였으며 합병 등으로 기업별 종업원 수에서 이상치(Outlier)가 있는 경우 이를 분석에서 제외시켰다.

- 온라인게임 산업의 고용창출 효과

: ‘전체 평균’의 열에 있는 것은 온라인게임업체에서 종업원 1명을 고용하는 데 소요되는 매출액, 영업이익, 부가가치, R&D비용의 규모를 보여주고 있다.

·온라인게임업체에서 종업원 1명을 고용하는 데에는 1억 5천만원의 매출액, 1억 2천만원의 영업이익, 6천만원의 부가가치, 9천만원의 연구개발비가 각각 수반되어야 한다는 것을 뜻한다.