

온라인게임기업 매출총이익 추이

(단위: 십억)

매출총이익 추이										
년도	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
상장	62	69	146	269	425	211	379	441	624	784
증가율		11.29	111.6	84.25	57.99	-50.4	79.62	16.36	41.5	25.64
비상장	68	160	199	261	381	399	465	543	622	896
증가율		135.1	24.38	31.16	45.98	7.724	16.54	16.77	14.55	44.05
합계	130	229	346	531	806	611	844	984	1247	1680
증가율		76.2	51.09	53.47	51.79	-24.2	38.13	16.59	26.73	34.72

* 출처: 한국문화관광연구원, 게임산업 경영분석 및 경제적 효과연구 p.41

- 매출총이익은 다음과 같은 산식을 통하여 계산되었다.

$$\text{매출총이익} = \text{순 매출액} - \text{매출원가}$$
- 매출총이익으로 회사의 판매마진을 파악할 수 있다. 매출총이익의 증가율을 보면, 2004년까지 50%이상의 증가율을 보인 반면 2006년 이후로는 20-30% 증가율을 보이고 있다.
- 특히 2005년도는 상장게임회사의 매출총이익이 -50%를 기록하여 전체 게임회사의 매출총이익 증가율이 -24%를 기록하였다.