

온라인게임기업 영업이익 추이

(단위: 십억)

영업이익추이										
년도	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
상장	16	7	65	127	186	175	337	554	771	971
증가율		-56.3	828.6	95.38	46.46	-5.9	92.57	64.39	39.17	25.94
비상장	19	24	81	65	146	86	71	97	122	426
증가율		26.32	237.5	-19.8	124.6	-41.1	-17.4	36.62	25.77	249.2
합계	36	32	146	192	333	262	409	652	893	1397
증가율		-11.1	356.3	31.51	73.44	-21.3	56.11	59.41	36.96	56.44

* 출처: 한국문화관광연구원, 게임산업 경영분석 및 경제적 효과연구 p.42

- 영업이익은 다음과 같은 공식에 의하여 산출된다.

$$\text{영업이익} = \text{매출총이익} - (\text{판매비} + \text{관리비})$$
- 영업이익은 기업의 경쟁력을 측정할 수 있는 중요한 항목이다.
- 2001년과 2005년의 영업이익의 증가율이 마이너스를 보였고 이들 연도의 마이너스 성장률에 비해 2002년과 2006년은 높은 증가율을 나타내고 있다.