

상장/비상장 온라인게임의 경영성과 비교2

년도		2007	2008	2009
상장	매출액순이익율	22.93	22.1	28.31
	총자산회전율	0.77	0.73	0.64
	자기자본비율	1.46	1.59	1.37
	ROE	26.06	26.09	25.25
	증가율	77.64	0.115	-3.22
비상장	매출액순이익율	6.01	4.09	28.57
	총자산회전율	0.56	0.6	0.59
	자기자본비율	1.46	1.65	1.48
	ROE	5.01	4.11	25.23
	증가율	43.97	-17.9	513.9
전체	매출액순이익율	17.86	17.14	28.39
	총자산회전율	0.69	0.69	0.63
	자기자본비율	1.46	1.61	1.41
	ROE	18.3	19.29	25.24
	증가율	81.73	5.41	30.84

* 출처: 한국문화관광연구원, 게임산업 경영분석 및 경제적 효과연구 p.49

- 위의 표는 자기자본 순이익율(ROE)의 공식에 따라 계산한 결과를 상장회사와 비상장회사로 구분하여 보여주고 있다.
- 최근 3년 동안의 상장 온라인게임기업의 자기자본 순이익율은 25%, 26%를 기록하고 있다.
- 반면 비상장 온라인게임기업의 자기자본 순이익율은 2007년과 2008년에는 각각 5%, 4%였으며, 2009년에는 25%로 2008년도에 비해 5배 증가하였다.
- 2007년과 2008년도에 비상장 온라인 게임기업이 상장 온라인게임기업에 비해 자기자본 순이익율이 낮았던 이유는 비상장 온라인게임기업의 매출액순이익율이 상장기업의 매출액순이익율보다 4~5배 낮았기 때문이다.
- 온라인 게임산업의 자기자본 순이익율은 타 산업에 비해 훨씬 높은 수치를 보여주고 있는데, 구체적인 수치는 2007년에 18.3%, 2008년에 19.29%, 2009년에 25.24%이다.
- 최근 3년간의 자기자본 순이익율이 증가세를 보여주고 있어서 온라인 게임산업의 수익성(profitability)은 양호하다고 평가할 수 있다.
- * 전산업 기준으로 자기자본 순이익율이 2007년, 2008년, 2009년 각각 11.12%, 5.41%, 8.00%이었으며, 제조업 기준으로는 동기간 동안 12.40%, 6.88%, 12.14%였다. (한국은행, 2009)

<참고> 자기자본 순이익률(ROE; Return on Equity)

- 당기순이익을 자기자본으로 나눈 비율로서 주주가 투자한 자기자본을 이용해 기업이 벌어들인 수익을 측정하는 지표를 말한다. 구체적인 자기자본 순이익률의 공식은 다음과 같다.

$$\text{ROE} = \frac{\text{순이익}}{\text{자기자본}} = \left(\frac{\text{순이익}}{\text{매출액}} \times \frac{\text{매출액}}{\text{총자산}} \times \frac{\text{총자산}}{\text{자기자본}} \right)$$

=(매출액순이익률)×(총자산회전율)×(자기자본비율)

- 이때 자기자본 순이익률을 계산할 때 필요한 구체적인 수식은 다음에 의하여 계산되었다.

- 매출액순이익율 = 당기순이익/매출액*100
- 총자산회전율 = 매출액/자산총계
- * 총자산회전율: 기업의 총자산이 1년에 몇 번이나 회전하였는가를 나타낸다. 총자산회전율이 높으면 유동자산·고정자산 등이 효율적으로 이용되고 있다는 것을 뜻하며, 반대로 낮으면 과잉투자와 같은 비효율적인 투자를 하고 있다는 것을 의미한다.
- * 자산총계: 평균총자산(= (기초총자산+기말총자산)/2) 개념으로 계산하지만 본 연구에서는 기말 총자산을 사용하였다.
- 자기자본비율 = 자산총계/자본총계