

상장/비상장 온라인게임의 경영성과 비교1

년도		2000	2001	2002	2003	2004	2005	5006	2007	2008	2009
부가 가치율	상장	1.53	4.9	5.66	6.82	7.36	9.33	8.77	41.74	38.92	32.77
	비 상장사	6.04	27.51	5.77	8.22	7.75	9.5	13.41	15.09	14.93	13.84
	합계	2.79	15.84	5.71	7.36	7.51	9.4	10.33	33.75	32.3	26.93
매출 총 이익율	상장	23.57	29.87	41.04	45.32	54.24	27.37	30.03	25.39	27	29.85
	비 상장사	66.27	74.31	69.75	69.79	75.2	72.26	72.37	72.97	70.61	76.33
	합계	35.53	51.37	53.79	54.77	62.47	46.1	44.3	39.65	39.02	44.19
영업 이익율	상장	6.28	3.24	18.36	21.35	23.85	22.7	26.74	31.92	33.34	36.92
	비 상장사	19.17	11.41	28.38	17.38	28.86	15.62	11.18	13.12	13.84	36.34
	합계	9.89	7.19	22.81	19.82	25.82	19.75	21.49	26.28	27.97	36.74
R&D 집약도	상장	7.7	20.3	19.94	20.93	21.63	27.75	26.01	25.49	24.63	20.04
	비 상장사	16.39	18.34	24.82	25.63	23.89	29.79	36.1	38.5	38.17	29.07
	합계	10.13	19.35	22.1	22.75	22.52	28.6	29.41	29.39	28.36	22.83

* 출처: 한국문화관광연구원, 게임산업 경영분석 및 경제적 효과연구 p.46-47.

○ 부가가치율

- 부가가치율은 다음과 같은 수식에 의하여 계산된다.

$$\text{부가가치율} = \text{부가가치} / \text{매출액} * 100$$

- 부가가치율의 의미는 예를 들어 2009년 부가가치율 26.9%는 1000원인 물건을 생산했을 때 중간비용을 제외한 부가가치가 269원이라는 의미를 나타낸다.
- 게임기업의 부가가치율은 2007년에 33.7%, 2008년 32.3%, 2009년에 26.9%로 추세적으로 줄어들고 있으며, 특히 상장기업의 부가가치율이 비상장기업보다 훨씬 높은 것을 확인할 수 있다.
- 2006년 이전의 데이터에서 부가가치율이 낮게 나온 것은 매출액 자료에 비해 부가가치 자료가 부족한 것에서 기인한다. 다시 말해서 분모를 차지하는 매출액은 많은 기업에서 획득 가능했지만 분자인 부가가치액이 보다 많은 기업에서 보고되지 않았기 때문에 상장과 비상장기업으로 나누어 집계한 부가가치율에서 낮게 나

타났다.

- 참고로 온라인게임기업 중 가장 높은 부가가치율을 보인 NHN은 2007년부터 2009년까지 각각 73.6%, 69.6%, 63.9%을 나타냈다.

○ 매출액총이익율

- 매출액총이익율은 다음과 같은 산식에 의하여 계산된다.

$$\text{매출액총이익율} = \text{매출총이익}/\text{매출액} * 100$$

- 통상 고 마진율은 30%이상일 때를 말하는데 특히 제조업은 20%이상을 고 마진율로 보고 있으며 20% 미만이면 미진하다고 통상 판단한다.
- 온라인 게임기업들이 40%-50%를 차지하고 있는 것을 볼 때 마진율이 상당히 높다는 것을 알 수 있다.

○ 영업이익율

- 영업이익율은 다음과 같은 산식에 의하여 계산된다.

$$\text{영업이익율} = \text{영업이익}/\text{매출액} * 100$$

- 2007년, 2008년, 2009년 각각 26.3%, 27.9%, 36.7%로서 다른 산업에 비해 영업이익율이 월등히 높은 것을 알 수 있다.

* 전 산업 기준으로 영업이익율이 2007년, 2008년, 2009년 각각 5.43%, 5.00%, 5.18%이었으며, 제조업 기준으로는 동년 기준으로 5.87%, 5.89%, 6.15%을 나타냈다. (한국은행, 2009)

○ R&D 집약도

- R&D 집약도는 다음과 같은 산식에 의하여 계산된다.

$$\text{R\&D 집약도} = \text{연구개발비}/\text{매출액} * 100$$

- 2007년, 2008년, 2009년 각각 29.4%, 28.4%, 22.8%의 R&D 집약도를 나타냈다. 다시 말해서 2009년에 1000원어치를 팔아 약 228원을 연구개발에 투자한 것을 의미한다.

- 이는 연구개발비 세계 상위 2,000개 기업의 평균 R&D 집약도가 3.10%(2008년 기준)에 비해 (자료: 2009 EU Industrial R&D Investment Scoreboard) 월등히 높은 것으로 이는 온라인 게임산업의 특수성을 보여주고 있다.