

## 온라인 게임산업과 자동차산업의 수익지표 비교

		2007	2008	2009
온라인 게임산업	매출액총이익율	39.65	39.02	44.19
	영업이익율	26.28	27.97	36.74
	R&D 집약도	29.39	28.36	22.83
	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
자동차 산업	매출액총이익율	17.42	19.34	20.48
	영업이익율	4.03	3.55	4.95
	R&D 집약도	2.75	3.11	3.22
	매출액순이익율	3.77	0.07	5.89
	총자산회전율	1.18	1.11	1
	자기자본비율	1.95	2.15	1.96
	ROE	8.71	0.18	11.6

\* 출처: 한국문화관광연구원, 게임산업 경영분석 및 경제적 효과연구 p.62

- 한국의 대표적인 주력산업인 자동차산업의 각종 산업 수익지표를 온라인산업의 수익지표와 비교함으로써 온라인게임산업의 산업적 가능성을 확인해보고자 한다.
- 위의 표에서 보는 바와 같이 모든 지표에서 온라인 게임산업과 자동차산업이 성질이 전혀 다른 산업이라는 것을 알 수 있다.
- 절대적 산업규모(2009년 매출액)로 비교하면 자동차산업이 온라인 게임산업의 17배 정도이지만 그럼에도 불구하고 온라인 게임산업이 한국의 주력산업 중의 하나인 자동차산업 보다 수익성측면에서 훨씬 높다는 것을 알 수 있다.
- 자기자본 순이익율(ROE)은 온라인 게임산업이 자동차산업보다 두배 정도 더 높은 것으로 나타났다. 총자산회전율과 자기자본비율은 자동차산업이 높지만 매출액순이익율은 온라인게임산업이 훨씬 높기 때문에 ROE가 높게 나온 것으로 판단된다.
- 제조업인 자동차산업은 별도의 R&D 과정이 있어 시제품을 만들지만 온라인 게임산업의 경우 생산과정이 R&D활동과 구분이 되지 않는다. 따라서 온라인게임의 경우 인력의 대부분이 R&D와 맞물려 있어서 R&D집약도가 상당히 높은 것으로 판단된다.