

## 온라인 게임기업 매출액 추이

(단위: 십억)

매출액추이										
년도	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
상장	264	230	357	595	783	773	1263	1738	2314	2629
증가율		-12.9	55.22	66.67	31.6	-1.28	63.39	37.61	33.14	13.61
비상장	103	216	285	374	506	553	642	744	881	1173
증가율		109.7	31.94	31.23	35.29	9.29	16.09	15.89	18.41	33.14
합계	368	447	643	969	1290	1326	1905	2483	3195	3803
증가율		21.47	43.85	50.7	33.13	2.79	43.67	30.34	28.67	19.03

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

- 상장회사의 매출액은 2001년과 2005년에 각각 마이너스 증가율을 보이고 있으나 비상장회사들은 2005년에 9%, 2006년과 2007년에 각각 16% 증가율을 보이고 있다.
- 전체적으로 마이너스 증가율을 보인 해는 없으며 2005년에 단지 3% 증가율을 보이며 가장 적은 성과를 기록하고 있다.