

온라인게임기업 자산/자본/자본금/부가가치/연구개발비 추이

(단위: 십억)

연도		2007	2008	2009
자산 총계	상장	2244	3128	4059
	증가율	38.26	39.39	29.76
	비상장사	1306	1456	1971
	증가율	23.44	11.49	35.37
	합계	3550	4584	6031
	증가율	32.41	29.13	31.57
자본 총계	상장	1529	1960	2947
	증가율	33.42	28.19	50.36
	비상장사	893	877	1329
	증가율	11.63	-1.79	51.54
	합계	2423	2838	4277
	증가율	24.45	17.13	50.7
자본금	상장	110	101	122
	증가율	10	-8.18	20.79
	비상장사	189	195	161
	증가율	31.25	3.17	-17.4
	합계	300	297	284
	증가율	22.95	-1	-4.37
부가가치	상장	725	900	861
	증가율	559.1	24.14	-4.33
	비상장사	112	131	162
	증가율	30.23	16.96	23.66
	합계	838	1032	1024
	증가율	325.4	23.15	-0.77
연구 개발비	상장	443	570	527
	증가율	35.06	28.67	-7.54
	비상장사	286	336	341
	증가율	23.28	17.48	1.488
	합계	729	906	868
	증가율	30.18	24.28	-4.19

* 출처: 한국문화관광연구원, 게임산업 경영분석 및 경제적 효과연구 p.43-44

- 자본금(자기자본)은 주식발행대금으로 주식을 발행해서 주주에게 판매하고 받은 대금을 말한다. 자본의 산출 공식은 다음과 같다.

$$\text{자본} = \text{자본금} + \text{잉여금} (\text{자본잉여금과 이익잉여금})$$

- 여기서 잉여금은 자본금을 활용하여 영업활동해서 얻은 이익금으로 주주에게 배당하거나 기업 내 유보자금으로 사용할 수 있다.

- 자산은 다음과 같은 공식에 의하여 산출된다.

$$\text{자산} = \text{자본} + \text{부채}$$