

## 온라인게임기업 당기순이익 추이

(단위: 십억)

당기순이익 추이										
년도	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
상장	-8	-44	50	75	92	15	168	398	511	744
증가율		-450	213	50	22.67	-83.7	1020	136.9	28.39	45.6
비상장	36	14	52	33	93	71	27	44	36	335
증가율		-61.1	271.4	-36.5	181.8	-23.7	-61.9	62.96	-18.2	830.6
합계	28	-29	103	109	186	86	196	443	547	1079
증가율		-203	455	5.83	70.64	-53.8	127.9	126	23.48	97.26

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

- 당기순이익은 다음과 같은 공식에 의하여 산출되었다.  

$$\text{당기순이익} = \text{영업이익} + \text{영업외수익} - \text{영업외비용} - \text{법인세비용}$$
- 당기순이익은 법인세비용 차감 후순이익이라고도 할 수 있다. 당기순이익은 회사가 지난 1년(당기) 동안 벌어들인 최종 이익을 말하며 영업이익과 달리 영업활동 이외에 일시적이고 비경상적인 활동까지 포함한다.
- 본업이 아닌 일을 통해서 얻은 이익이 영업외이익이다. 예를 들어 회사 소유의 부동산 및 설비를 매각해 이익을 남기거나 자사주나 채권을 팔아서 이익을 남긴 것은 영업외이익이고, 이는 기업의 본래 영업과는 무관하다고 말할 수 있다.
- 당기순이익은 영업이익과 비슷한 추세를 보이고 있다. 다만 증가율의 변화가 더 심한 것을 감안할 때, 2001년과 2005년 에 영업이익이 마이너스가 되면서 비영업 이익도 상당히 안 좋았다는 것을 추론할 수 있다.