

온라인 게임산업과 타 산업과의 ROE비교

	2007	2008	2009	3년 평균
온라인 게임산업	18.3%	19.3%	25.2%	20.9%
제조업	12.4%	6.9%	12.1%	10.5%
전 산업	11.1%	5.4%	8.0%	8.2%

* 출처: 한국문화관광연구원, 게임산업 경영분석 및 경제적 효과연구 p.52

- 온라인 게임산업의 자기자본 순이익율은 2007년에 18.3%, 2008년에 19.29%, 2009년에 25.24%로서 타 산업에 비해 훨씬 높은 수치를 보여주고 있다.