

2026 글로벌 게임 산업, 타일 한 장으로

시장·플랫폼·플레이어·e스포츠를 가변 타일 모자이크에 담았다 — 한눈에 읽는 게임 산업.

●
\$205B

글로벌 게임 시장 2026

●
3.4B

전 세계 게이머

●
52%

모바일 점유율

자료: Newzoo Global Games Market Report · Statista · Konvoy · Mordor Intelligence · Fortune Business Insights 등 2+ 출처 교차. △ 시장규모는 정의편차(소프트웨어 \$205B / 하드웨어 포함 \$236.9B), e스포츠·클라우드 매출은 firm별 편차 극심 → 관중·성장률 위주. 모두 전망/추정.

시장 \$205B, 모바일이 절반

\$205B

글로벌 게임 시장 2026

+4.6% (2025 \$188.8B)
소프트웨어 기준

△ 하드웨어 포함 시 \$236.9B (Midia) — 정의편차

\$107B

모바일

전체의 52% — 최대 플랫폼

+5.5%

콘솔 (\$48B)

가장 빠른 성장 플랫폼

플랫폼 구성 (매출 점유)



모바일 52%

PC 24%

콘솔 23%

모바일 \$107B · PC ~\$50B · 콘솔 \$48B

게이머 3.4B, 절반은 아시아

3.4B

전 세계 게이머 (2026)

추정 3.4-3.7B — 정의별 편차
넷플릭스·스포티파이·디즈니+ 가입자 합보다 많다

1.48B

아시아·태평양

전 세계 게이머의 53% — 최대 시장

715M

유럽

플레이어 수

285M

북미

플레이어 수

관중 6.4억, 성장은 서비스에서

640.8M

e스포츠 글로벌 관중 (2025)

열성팬 318.1M · 아시아·태평양이 관중의 57%

57%

APAC 관중 비중

e스포츠 무게중심

+5.5%

콘솔 성장

플랫폼 중 최고

\$6.2B

클라우드 게이밍 (2026)

+28%/yr 고성장

△ 추정 편차 큼 — 다른 집계 \$23.8B

세 줄 요약

01

모바일이 절반

\$107B(52%)로 모바일이 시장의 절반. 콘솔(\$48B)은 +5.5%로 가장 빠르게 크지만 규모는 모바일의 절반 이하다.

02

아시아가 사람의 절반

전 세계 게이머 ~3.4B 중 아시아·태평양이 1.48B(53%). e스포츠 관중도 APAC가 57% — 무게중심은 동쪽이다.

03

숫자는 정의에 달렸다

시장 규모는 \$205B(소프트웨어)~\$236.9B(하드웨어 포함), e스포츠 매출은 firm별 \$0.76B~\$4.5B. 합계보다 추세·점유가 안전하다.

CLOSING · 한 줄 결론

절반은 모바일에서, 절반은 아시아에서.
2026 게임은 '큰 화면'이 아니라 '많은 손'의 산업이다.

규모는 정의마다 다르지만 방향은 하나 — 모바일·아시아·서비스로 무게가 옮겨간다.