

하이퍼 캐주얼 게임 시장 전망

개요

하이퍼 캐주얼 게임은 하나의 단순한 조작법과 짧은 플레이 세션을 통해 누구나 즉시 즐길 수 있는 모바일 게임 장르다. 헬릭스 점프와 같은 히트작이 보여 주듯, 이 장르는 하루 몇 초 동안 즐기는 플레이에 광고를 삽입해 수익을 거두는 모델에 기반한다. 게임 개발 주기가 매우 짧고 출시 비용이 낮아 2010년대 후반부터 수천 개의 하이퍼 캐주얼 게임이 출시되었다. 그러나 2020년대 중반에는 시장 성숙과 개인정보 보호 규제로 인해 **유저 확보 비용(CPI)**과 **잔존율** 하락이 문제로 대두되며 **하이브리드 캐주얼**(하이퍼 캐주얼의 접근성과 미드코어 요소 및 인앱결제를 결합한 장르)로의 전환이 진행되고 있다.

이 보고서는 2025~2035년 하이퍼 캐주얼 게임 시장의 규모, 주요 기업, 지역별 추세 및 향후 전망을 분석한다.

시장 규모와 성장

지표	값/예측	출처
글로벌 시장 규모 (2026년)	약 171억 달러 - 하이퍼 캐주얼 게임 시장은 2026년에 미화 171억 달러 규모에 이르렀으며, 2035년까지 348억 달러 로 증가할 전망이다. 이는 2026~2035년 연평균 성장률 8.2% 에 해당한다 ¹ .	비즈니스리서치인사이트, EMR(2026년 2월 업데이트)
스마트폰 사용자 및 사용자	2024년 전 세계 스마트폰 사용자는 6.8억 명 이상이며, 모바일 사용자 72% 가 하이퍼 캐주얼 게임을 최소 주 1회 플레이한다는 정부/디지털경제 보고가 있다 ² .	글로벌 통신당국 및 디지털경제 보고서
H1 2025 상위 100개 게임 다운로드	2025년 상반기 상위 100개 하이퍼 캐주얼 게임의 누적 다운로드는 24.09억 회 (2.409billion)이며 ³ , 같은 기간 인앱 구매(IAP) 수익은 3.45억 달러 를 기록했다 ³ . 이 데이터를 기반으로 2025년 전체 IAP 수익은 6.9억 달러 로 전망된다 ⁴ .	Gamesforum Intelligence 보고서 (2025년 7월)
상위 100개 퍼블리셔 다운로드	2025년 상반기 상위 100개 하이퍼 캐주얼 퍼블리셔의 누적 다운로드는 54.84억 회 에 달한다 ⁵ .	Gamesforum Intelligence 보고서
지역 점유율 (예상)	북미는 2026~2035년에 33~35% 의 시장 점유율로 선두를 유지할 것으로 전망된다 ⁶ . 안드로이드 게임이 전체 시장의 약 72% 를 차지하며, iOS 게임은 28%를 차지한다 ⁷ .	비즈니스리서치인사이트

주요 퍼블리셔

상위 하이퍼 캐주얼 퍼블리셔들은 대부분 **러시아·베트남·프랑스** 등 소수 국가에 집중되어 있다. Gamesforum 보고서에 따르면 2025년 상반기 다운로드 기준 상위 10개 퍼블리셔는 다음과 같다 ⁸:

순위	퍼블리셔	2025년 상반기 다운로드 (백만)
1	Azur Games	609 ⁹
2	Supersonic Studios	372 ¹⁰
3	Voodoo	362 ¹¹
4	SayGames	335 ¹¹
5	Supercell	242 ¹¹

또한 Gamesforum 보고서는 상위 100개 퍼블리셔의 본사가 **베트남 20개, 중국 11개, 터키 9개, 미국 7개** 등으로 분포하며 ¹², 아시아 태평양 지역에서 하이퍼 캐주얼 개발사가 빠르게 증가하고 있다고 지적한다.

2025년 인기 게임

AppMagic 데이터를 활용한 MAF 블로그에 따르면 2025년에 가장 많이 다운로드된 하이퍼 캐주얼 게임은 **Pizza Ready!**(1억 66,443,793회), **Hole.io**(1억 21,437,708회) 등이다 ¹³. 수익 기준으로는 **Color Block Jam**이 약 1억 7백만 달러로 1위를 차지했으며 ¹⁴, 이어 **Screwdom**(7,541만 달러)과 **All in Hole: Black Hole Games**(6,898만 달러)가 뒤를 잇는다 ¹⁴. 매출 상위권 게임들은 퍼즐 요소나 메타 진행(업그레이드/수집)을 포함한 **하이브리드 캐주얼** 형태가 많으며, **Mob Control**만이 매출과 다운로드 두 분야 모두에서 10위권에 진입한 순수 하이퍼 캐주얼 게임이다 ¹⁵.

성장 동인

- **스마트폰 보급과 접근성** - 하이퍼 캐주얼 게임은 설치 용량이 50 MB 이하로 가볍고 조작이 단순하여 **신흥 시장의 저사양 스마트폰**에서도 잘 실행된다. 글로벌 스마트폰 사용자 증가와 **모바일 인터넷 보급 확대**가 시장 성장을 견인한다 ¹⁶.
- **광고 기반 수익 모델** - 대다수 하이퍼 캐주얼 게임은 무료 다운로드 후 **인터스티셜 광고와 보상형 동영상**을 통해 수익을 얻는다. 대부분의 게임이 **IAP 대신 광고에 의존**하며 ¹⁷, 보상형 동영상은 배너 광고보다 **2.5배 높은 참여율과 세션 길이 증가(평균 3분에서 6분)**를 달성한다 ¹⁸.
- **낮은 개발 비용과 빠른 출시** - 단순한 게임 메커니즘 덕분에 **4-8주** 내에 프로토타입을 제작하여 시장 테스트를 진행할 수 있다. 성공 가능성이 낮은 게임은 즉시 폐기하고, 좋은 지표를 보인 게임은 빠르게 스케일업하는 **‘빠른 프로토타입-테스트-출시’** 전략이 널리 사용된다 ¹⁹.
- **안드로이드 중심의 확산** - 비즈니스리서치인사이드 보고서는 글로벌 하이퍼 캐주얼 사용자의 **72%가 안드로이드 플랫폼**을 이용한다고 밝혀, 저비용 CPI와 폭넓은 기기 호환성이 안드로이드 성장을 주도한다고 분석한다 ²⁰.

제약 요인과 도전

- **저조한 잔존율** - SolarEngine 데이터에 따르면 하이퍼 캐주얼 게임의 평균 **Day-1 잔존율은 25% 미만, Day-7 잔존율은 8% 미만**이며 ²¹, IAP 수익이 매우 낮다. 광고수익으로 **사용자당 평생 가치(LTV)가 1달러 미만**이기 때문에 수익성 확보를 위해서는 **초저가 CPI**가 필수다 ²².
- **시장 포화와 유저 이탈** - 개발 장벽이 낮아 많은 스튜디오가 하이퍼 캐주얼 게임을 출시함에 따라 **경쟁이 치열**하고 **게임 반복성이 높아** 사용자 38%가 일주일 내 게임을 삭제한다 ²³.
- **개인정보 보호 규제와 UA 비용 상승** - 애플의 **App Tracking Transparency(ATT)**와 구글의 privacy sandbox 도입으로 정확한 타겟팅과 전환 측정이 어려워지면서 **유저 확보 비용이 상승**했다. Stash.gg는 ATT 이후 하이퍼 캐주얼 개발사가 **높은 LTV 장르와 경쟁해야 하고 CPI가 상승**함에 따라 **시장 점유율이 2021년 50%에서 2023년 30%로 감소**했다고 보고한다 ²⁴.

- **광고 모델만으로는 한계** – GameAnalytics는 단순한 게임 구조 때문에 플레이어가 빠르게 질리고, 광고 수익 모델만으로는 높은 ROI를 확보하기 어렵다고 지적한다. 하이퍼 캐주얼 게임이 낮은 CPI와 높은 초기 잔존율을 달성하지 못하면 손실이 발생한다 ²⁵.

하이브리드 캐주얼로의 전환

현 시장에서는 하이퍼 캐주얼 게임이 여전히 큰 다운로드 볼륨을 유지하나, **유저 확보 비용 증가와 낮은 잔존율** 때문에 수익성이 악화되었다. 이를 해결하기 위해 많은 스튜디오가 **하이브리드 캐주얼** 모델로 전환하고 있다. 이 모델은 단순한 코어 게임플레이에 **진행 시스템·업그레이드·수집 요소**를 추가하고 **인앱 결제**를 도입한다. 주요 근거는 다음과 같다:

- **장르 융합과 메타 프로그레션** – Bigabid는 하이브리드 캐주얼을 “하이퍼 캐주얼의 접근성과 미드코어의 수익 모델”을 결합한 모델로 설명하며, **즉시 플레이 가능한 코어 루프와 함께 메타 진행, 밸런스된 광고·IAP, 소셜 경쟁 및 지속적 업데이트**가 필요하다고 언급한다 ²⁶.
- **낮은 CPI 유지하면서 장기 잔존율 향상** – Gamesforum 보고서는 하이브리드 캐주얼이 **Day-7 잔존율을 5-10%에서 십수 퍼센트로 끌어올려 UA 비용을 상쇄할 수 있다**고 말한다 ²⁷.
- **모비듀(Mob Control) 성공 사례** – Voodoo는 하이퍼 캐주얼에서 하이브리드 캐주얼로 전략을 전환하여 **Mob Control**을 출시했다. 보고서에 따르면 이 게임은 단순한 타워 디펜스 루프에 **메타 프로그레션**을 추가해 **연간 2억 달러 이상**의 수익성을 달성했다 ²⁸.
- **시장 점유율 이동** – Liftoff 보고서에 따르면 **하이퍼 캐주얼 장르의 다운로드 점유율은 2021년 50%에서 2023년 30%로 감소했으며**, 개발자들은 두 개 이상의 장르를 결합하는 **하이브리드 캐주얼** 게임을 통해 타겟 범위를 확대하고 참여도와 수익을 높이고 있다 ²⁹.
- **장르 성장 지표** – Adjust가 분석한 UA 성장 점수에서 **하이퍼 캐주얼이 35.8점으로** 여전히 가장 높은 점수를 기록했지만, **하이브리드 캐주얼(34.5점)**이 근소한 차이로 뒤를 잇고 있어 장르가 빠르게 성장하고 있음을 보여 준다 ³⁰.

지역별 동향 및 전망

지역/국가	주요 지표	해석
아시아 태평양(APAC)	Adjust 보고서에서 인도 의 성장 점수가 52.2 로 세계 최고이며, 인도네시아(40.1) 와 베트남(36.2) 가 뒤를 잇는다 ³¹ . Gamesforum 데이터에서는 베트남 이 상위 100개 퍼블리셔 중 20개를 차지했다 ¹² .	스마트폰 사용자 증가와 저가 CPI가 APAC 성장을 견인. 베트남·인도 등의 개발사들이 글로벌 출시를 주도함.
유럽	성장 점수에서 핀란드(33.3) , 노르웨이(33.1) 등이 상위권이며, 카드·보드 게임과 하이브리드 캐주얼이 가장 높은 점수를 기록한다 ³² .	하이퍼/하이브리드 캐주얼 장르 외에도 카드 및 보드 게임 성장세가 두드러짐.
라틴 아메리카	성장 점수는 아르헨티나(38.7) , 콜롬비아(38.0) , 멕시코(32.1) 순이며, 아케이드·액션·카드·하이퍼 캐주얼 이 인기이다 ³³ .	모바일 데이터 비용이 낮고 신흥 시장에서 광고 기반 수익 모델이 작동해 하이퍼 캐주얼이 강세.
중동·북아프리카(MENAT)	튀르키예 가 34.0점으로 최고, 사우디아라비아(30.3) , UAE(29) 가 뒤를 이으며, 카드·아케이드·보드·하이퍼 캐주얼이 상위 세그먼트다 ³⁴ .	튀르키예는 Supersonic Studios, Dream Games 등 다수의 모바일 게임사의 본거지로 성장세를 보여 준다.
북미	캐나다(29.6)와 미국(28.6)이 성장 점수를 기록했으며, 스왑 퍼즐·보드·방치 RPG·하이브리드 캐주얼 장르가 빠르게 성장 중이다 ³⁵ .	비록 성장 점수는 낮지만 시장 규모는 가장 크고, 높은 ARPU를 가진 사용자 층으로 인해 하이브리드 캐주얼 게임이 집중되는 지역이다.

향후 전망과 전략적 시사점

1. **시장 성장 지속** - 하이퍼 캐주얼 게임 시장은 **연평균 8.2%** 성장해 2035년에 **348억 달러** 규모가 될 것으로 전망되며 ¹, 광고 기반 수익과 무료 게임 접근성이 성장을 지속할 것으로 예상된다. 그러나 절대적 성장 폭은 하이브리드 캐주얼 및 다른 장르보다 낮을 수 있다.
2. **다운로드 감소·수익 증가** - 모바일 게임 업계는 **다운로드 감소에도 불구하고 매출이 증가**하는 현상을 겪고 있다. Bigabid는 2026년 모바일 게임 수익이 **980억 달러**에 달하고 다운로드는 2021년 이후 연 6~7% 감소했다고 언급한다 ³⁶. 이는 **높은 LTV 사용자 확보와 하이브리드 캐주얼을 통한 수익화**가 효과적임을 뜻한다.
3. **광고 크리에이티브 혁신** - Sensor Tower의 2025년 보고서는 다른 장르가 **하이퍼 캐주얼의 광고 크리에이티브 전략을 채택**해 UA 비용을 낮추고 있다고 지적한다 ³⁷. 하이퍼 캐주얼 광고 제작 방식(짧은 플레이 영상, 빠른 테스트)이 전체 모바일 게임 마케팅에 영향을 미친다.
4. **하이브리드 캐주얼 채택 확대** - Sensor Tower는 **하이브리드 캐주얼 수익 모델**이 널리 채택되고 있다고 보고하며 ³⁸, GameAnalytics와 Stash.gg 등 다양한 분석사도 하이브리드 캐주얼로의 전환을 강조한다 ³⁹ ⁴⁰. 이 장르에서 **IAP와 광고의 균형**을 맞추고 **메타 게임플레이**를 구축하는 것이 핵심이다.
5. **대안적인 유저 확보 전략** - IDFA 규제 이후 개발사들은 **웹사이트 직접 결제 채널**을 활용해 30% 수수료를 회피하고, **자체 유저 데이터를 확보**하는 움직임을 보이고 있다 ⁴¹. 모바일 광고 외에도 크로스프로모션, 인플루언서 마케팅, 소셜 미디어를 통한 바이럴 테스트 등이 더욱 중요해질 것이다.
6. **AI와 크로스플랫폼** - Bigabid는 2026년 모바일 게임 개발·라이브오프스에서 **생성형 AI**가 콘텐츠 제작과 난이도 조절을 자동화해 **개발 기간을 40% 단축**할 수 있다고 전망한다 ⁴². 또한 5G와 클라우드 스트리밍의 확대로 **모바일·PC·콘솔 간 크로스플랫폼 지원**이 표준이 되고 있어, 하이퍼 캐주얼/하이브리드 캐주얼 게임도 여러 플랫폼에서 동일한 계정과 진행 상황을 지원해야 한다 ⁴³.

결론 및 제언

- **하이퍼 캐주얼은 소멸되지 않았다.** 2025년 상반기만 해도 상위 100개 타이틀이 **24억 다운로드**와 **3.45억 달러**의 IAP 수익을 기록하며 역대 최고치를 갱신했다 ³. 하지만 잔존율과 CPI의 압박, 개인정보 보호 규제에 따른 **유저 확보 비용 증가**, 시장 포화로 인해 **성장률이 둔화**되고 있다.
- **하이브리드 캐주얼로의 전환은 불가피하다.** 단순한 게임플레이만으로는 유저를 오래 붙잡을 수 없어 **메타 시스템, 진행, 경쟁 요소**를 추가하고 **인앱 결제와 광고를 병행**하는 모델이 주류가 되고 있다 ²⁷. 이러한 전환은 높은 UA 비용을 상쇄하고 ARPU를 높이는 데 도움이 된다.
- **개발사와 퍼블리셔는 빠른 프로토타이핑과 데이터 기반 테스트**를 계속 활용해야 한다. **크리에이티브 광고 테스트**를 통해 CPI를 최소화하고, 성공 가능성이 낮은 컨셉은 과감히 폐기하는 접근이 중요하다 ⁴⁴.
- **지역 전략을 세분화해야 한다.** 인도·베트남 등 APAC 시장은 성장 잠재력이 크며 ³¹, 북미는 높은 ARPU를 가진 주요 수익 지역이다. **플랫폼별 최적화**(안드로이드/iOS)와 **로컬라이제이션**도 중요한 전략 요소다.
- **AI와 크로스플랫폼 기술을 활용**해 개발 효율과 라이브 서비스의 품질을 높이고, 다양한 플랫폼에서 동일한 사용자 경험을 제공해야 한다.

요약하면, 하이퍼 캐주얼 게임 시장은 여전히 거대한 다운로드 볼륨과 안정적인 광고 수익을 제공하지만, **유저 확보 비용 상승과 잔존율 저하**로 인해 **하이브리드 캐주얼로의 전환**이 가속화되고 있다. **한국 개발사** 역시 이러한 트렌드를 적극 활용해 **빠른 프로토타이핑과 데이터 기반 UA 전략, 메타 시스템 도입, 크로스플랫폼**을 통한 글로벌 출시를 추진해야 지속 가능한 성장을 기대할 수 있다.

¹ ² ⁶ ⁷ ¹⁷ ¹⁸ ²⁰ ²³ Hyper Casual Gaming Market Size, Trend | Forecast Report [2026-2035]

<https://www.businessresearchinsights.com/market-reports/hyper-casual-gaming-market-103060>

³ ⁴ ⁵ ⁸ ⁹ ¹⁰ ¹¹ ¹² ¹⁹ ²¹ ²² ²⁷ ²⁸ ⁴⁴ Gamesforum-Intelligence-Hypercasual-Gaming-Report.pdf

<https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/07/Gamesforum-Intelligence-Hypercasual-Gaming-Report.pdf>

13 14 15 **Top Mobile Games of 2025: Casual, Hypercasual and Midcore - MAF**

<https://maf.ad/en/blog/top-mobile-games-2025/>

16 **Hyper Casual Gaming Market Size and Growth Forecast 2035**

<https://www.econmarketresearch.com/industry-report/hyper-casual-gaming-market>

24 40 41 **5 Critical Gaming Trends You Need to Watch in 2025**

<https://www.stash.gg/blog/gaming-trends>

25 39 **Hybrid-casual: the secret sauce to higher retention and better engagement — GameAnalytics**

<https://www.gameanalytics.com/blog/hybrid-casual-higher-retention-better-engagement>

26 36 42 43 **Mobile Gaming Trends 2026: Neural Networks, AI, and the Future of User Acquisition | Bigabid**

<https://www.bigabid.com/mobile-gaming-trends-2026/>

29 **Hypercasual games are shrinking while hybrid casual is on the rise | Liftoff - GamesBeat**

<https://gamesbeat.com/hypercasual-games-are-shrinking-while-hybrid-casual-is-on-the-rise-liftoff/>

30 31 32 33 34 35 **Data digest: US market data, Q3's top hypercasual labels, Adjust's UA leaderboard, player spend and M&A stats, more – Mobilegamer.biz**

<https://mobilegamer.biz/data-digest-us-market-data-q3s-top-hypercasual-labels-adjusts-ua-leaderboard-player-spend-and-ma-stats-more/>

37 38 **State of Mobile Gaming 2025 | Industry-Leading Report**

<https://sensortower.com/state-of-gaming-2025>