

# 모바일 앱, 게임 중심에서 생성형 AI·비게임 앱 주도 시장으로 구조적 전환

## 사례포커스

### ■ 생성형 AI 앱의 일상 도구화와 수익 구조 전환

생성형 AI 앱이 모바일 시장의 핵심 성장 축으로 부상함. 특히 ChatGPT 중심으로 매출 증가를 견인하며, 모바일 시장이 일상에 깊이 결합된 서비스 소비 구조로 전환되고 있음을 보여줌

#### [2025년 모바일 앱 시장의 산업별 트렌드]

- 금융: 신용 대출 앱 다운로드가 전년 대비 18% 증가한 반면, 투자 및 암호화폐 앱은 감소 흐름을 나타냄. 금융 앱 시장 내에서도 실시간 상담 서비스 수요가 이동 중임.
- 스포츠: 스포츠 베팅 앱은 미국 시장에서 이용 시간이 전년 대비 7% 증가, 글로벌 시장에서 브라질 등 신규 시장 진출로 앱 다운로드도 24%가 증가함.
- 음식: 식당 예약 및 음식 배달 앱은 전년 대비 14% 성장하며 팬데믹 이후 최고치를 경신함. 특히 주요 플랫폼은 QSR 브랜드 광고 유치를 통해 수익 기반을 확대함.

## 뉴스브리프

모바일 앱 시장이 구조적 전환 국면에 진입했음. 2025년 글로벌 모바일 시장은 다운로드·이용 시간·인앱구매(IAP) 등 주요 지표에서 사상 최고치를 기록했음. 다만, 성장의 무게중심이 게임에서 비게임 앱으로 이동하는 경향이 뚜렷해짐.

전 세계 모바일 앱 매출 중 게임은 2025년 818억 달러(원화 약 117조 5,221억 원)로 전년 대비 1.3% 증가하는 데 그친 반면, 게임 외 앱 관련 매출은 21% 급증하며 856억 달러(원화 약 122조 9,837억 원) 규모를 기록함. 이는 게임이 여전히 최대 단일 카테고리이나, 비게임 앱의 매출이 처음으로 게임을 추월하면서 성장 동력이 비게임 앱으로 이동하는 구조적 전환이 나타났음을 보여줌.

이 같은 변화의 핵심에는 생성형 AI 앱의 급성장이 있음. 미국의 디지털 경제 조사기관인 센서타워(Sensor Tower)의 '2026년 모바일 전망' 보고서에 따르면 2025년 생성형 AI 앱 사용 시간은 481억 시간으로 집계돼 2024년 대비 약 3.6배, 2023년 대비 거의 10배에 해당하는 수준으로 증가한 것으로 집계됨. 이는 이용자들이 AI 앱을

단기 체험을 넘어 일상 도구로 활용함을 의미함. 다운로드 수 역시 전년 대비 두 배 이상 증가하며, 수익 성장으로 이어지고 있음.

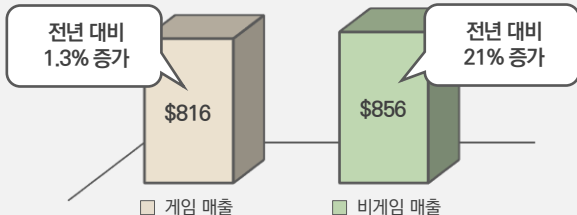
생성형 AI 앱의 인앱구매는 2025년 전 지역에서 공통적인 성장 흐름을 보였으며, 특히 북미 시장이 직전 분기 대비 74% 성장하며 가장 큰 비중을 차지함. 이 가운데 ChatGPT는 중국 본토를 제외한 대부분의 주요 시장에서 앱 수익 1위를 기록하며, 2025년 상반기 전체 생성형 AI 인앱구매 매출의 63%를 차지하는 등 비게임 앱·AI 전환 흐름을 대표하는 플랫폼으로 자리매김함.

2025년 모바일 앱 시장은 게임 중심 성장 모델에서 'AI·비게임 앱 주도형 시장'으로 전환되는 분기점에 도달했음. 게임 시장은 성장이 둔화되는 가운데 성숙기 국면에 접어들어 반면, 생성형 AI 서비스를 포함한 비게임 앱 분야는 사용자 시간과 지출 모두에서 빠르게 성장하며 새로운 성장 축으로 부상 중임. 이러한 흐름은 2026년 이후 모바일 시장 경쟁의 핵심이 특정 콘텐츠 카테고리의 우위보다, 이용자의 일상에 얼마나 깊이 결합하느냐에 놓일 수 있음을 시사함.

\* 1달러=1,436.70원(2026.02.02. KEB 하나은행 최초 매매기준율 적용)

### 글로벌 모바일 게임 및 비게임 매출

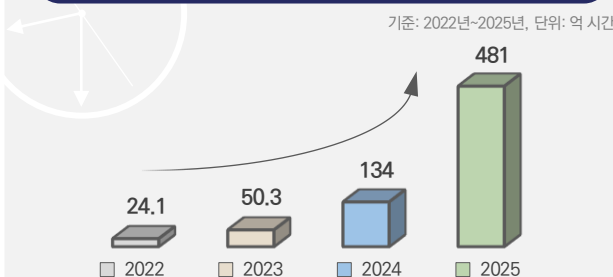
기준: 2025년, 단위: 억 달러



출처: GamesIndustry.biz, "Global mobile games revenue reaches \$81.8bn in 2025", 2026.01.21., <https://www.gamesindustry.biz/global-mobile-games-revenue-reaches-818bn-in-2025>

### 글로벌 생성형 AI 앱 이용자 사용 시간

기준: 2022년~2025년, 단위: 억 시간



출처: SensorTower, "2026 State of Mobile: AI Moves Mobile into Its Next Phase", 2026.01., <https://sensortower.com/blog/state-of-mobile-2026>

### 본 보고서의 주요내용

2025년 글로벌 모바일 앱 시장은 사상 최고 지표를 기록함. 비게임 인앱구매 매출이 처음으로 게임 매출을 추월하며, 성장의 중심은 게임에서 비게임 앱으로 이동함.

### 본 보고서의 시사점

모바일 앱 시장의 향후 성장은 특정 장르보다 이용자의 일상과 얼마나 깊이 결합하는 서비스인가에 의해 결정될 가능성이 높음.

\* 용어 설명: 1) IAP(In-app Purchase): 인앱구매를 의미하며 가상 아이템, 콘텐츠, 프리미엄 기능 등 앱 내부에서 이루어지는 모든 구매를 포함함  
2) QSR(Quick Service Restaurant): 퀵 서비스 레스토랑의 약자. 일반적으로 패스트푸드 프랜차이즈를 의미함

\* 내용 출처: Digital Today, "2025년 모바일 앱 시장 지형 변화-생성형 AI·비게임 앱 주도", 2026.01.22., <https://www.digitaltoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=623034>  
GamesIndustry.biz, "Global mobile games revenue reaches \$81.8bn in 2025", 2026.01.21., <https://www.gamesindustry.biz/global-mobile-games-revenue-reaches-818bn-in-2025>  
SensorTower, "2026 State of Mobile: AI Moves Mobile into Its Next Phase", 2026.01., <https://sensortower.com/blog/state-of-mobile-2026>  
CIO, "'전 세계 인구가 생성형 AI 하루 평균 50회 사용' 센서타워 조사", 2025.08.25., <https://www.cio.com/article/4045102>

\* 통계 출처: GamesIndustry.biz, "Global mobile games revenue reaches \$81.8bn in 2025", 2026.01.21., <https://www.gamesindustry.biz/global-mobile-games-revenue-reaches-818bn-in-2025>  
SensorTower, "2026 State of Mobile: AI Moves Mobile into Its Next Phase", 2026.01., <https://sensortower.com/blog/state-of-mobile-2026>