

[Insight] 라틴아메리카 게임시장 현황

● 라틴아메리카 게임 시장 개요

- 라틴아메리카 게임시장은 2025년 매출 203억 1,000만 달러 (한화 약 30조 4,650억 원)로, 2019년 (109억 9,000만 달러) 대비 6년 만에 두 배 가까이 성장함
- 매출의 절반 이상은 게임 하드웨어(콘솔) 113억 9,000만 달러 (한화 약 15조 792억 2,100만원)로 차지해, 게임·서비스 매출 89억 2,000만 달러 (한화 약 11조 8,091억 8,800만원)보다 기기 구매 비중이 큰 시장임
- 소프트웨어, 서비스에서는 클라우드 게임이 2025년 51.9% 성장해 가장 빠르고 패키지 게임은 1% 감소해, 소비가 다운로드, 스트리밍으로 이동 중임
- 게임 이용자는 브라질 9,310만 명, 멕시코 6,670만 명이며, 인구 대비 침투율은 멕시코 51.2%, 브라질 42.5%로 이용자 수 1위와 침투율 1위가 서로 다름
- 브라질, 멕시코 두 나라가 라틴아메리카 주요 5개국 매출 합계의 약 72%를 차지하지만, 브라질은 포르투갈어, 나머지는 스페인어라 빌드와 크리에이터를 따로 준비해야 함
- 칠레는 이용자가 브라질의 14분의 1에 그치지만 1인당 매출은 77.7달러 (한화 약 10만 2,867원)로 브라질 26.5달러 (한화 약 3만 5,083원)의 약 3배여서, 규모보다 과금 모델 검증에 적합한 시장임
- 스팀이 2023년 11월 라틴아메리카 13개국을 달러 표시 지역으로 묶었고, 브라질은 2026년을 시험 연도로 소비세 개편에 들어가 가격, 세제 변수가 큰 시장으로 확인됨
- 한국 게임사는 라틴아메리카를 하나의 시장으로 보기보다 브라질, 멕시코 1차, 콜롬비아, 칠레 2차로 나누어 단계적으로 진입하는 편이 현실적임

라틴아메리카 게임 시장 핵심 지표 요약 (2025)

구분	지표	값	비고
시장 규모	라틴아메리카 게임시장	203억 1,000만 달러 (한화 약 30조 4,650억 원)	6년 만에 두 배 가까이
	게임 하드웨어	113억 9,000만 달러 (한화 약 15조 792억 원)	전체 매출의 절반 이상
	게임·서비스 매출	89억 2,000만 달러 (한화 약 13조 3,800억 원)	클라우드 게임 +51.9%
이용자·침투율	브라질 게임 이용자	9,310만 명	침투율 42.5%
	멕시코 게임 이용자	6,670만 명	침투율 51.2% (1위)
매출·1인당	브라질 게임 매출	24억 6,700만 달러 (한화 약 3조 2,660억 원)	5개국 중 1위
	칠레 1인당 매출	77.7달러 (한화 약 10만 2,867만 원)	브라질 26.5달러의 약 3배
종합 판정	리스크 등급	Yellow	규모 크나 변수 큰 시장

©Statista, Pesquisa Game Brasil 2026, KOCCA 글로벌 게임산업 트렌드(2026.7+8)

● 라틴아메리카 5개국 구조 심층분석

1. 규모, 침투율, 1인당 매출 정규화 점수 순위에 뒤집히는 5개 시장

- 시장 규모, 이용자 규모, 침투율, 1인당 매출 네 축을 Statista 점수 기준에 따라 최대값 100으로 정규화하면, 브라질은 규모와 이용자 수가 모두 100이지만 1인당 매출은 34에 그침
- 멕시코는 침투율이 100으로 가장 높아 이미 이용자가 상당수 유입된 상태라 신규 확보보다 기존 이용자 유지가 과제이고, 브라질은 침투율 83으로 유입 여력이 큼
- 칠레는 시장 규모 21, 이용자 규모 7로 작지만 1인당 매출이 100으로 가장 높아, 뒤로 미룰 시장이 아니라 새 과금 모델을 먼저 시험해 볼 수 있는 시장임
- 아르헨티나와 콜롬비아는 규모와 지출이 모두 중간에 놓여, 같은 마케팅 예산을 써도 돌아오는 결과의 성격이 브라질, 멕시코와 다를 것으로 예상됨
- 브라질, 멕시코는 액션 어드벤처가 1위 (55%, 46%)이고 다운로드 지출 (35%, 34%)과 인게임 결제 (24%, 26%) 순서도 같아 같은 수익 모델을 두 번 검증할 수 있음

2. 가격, 세제 변수 — 스템 달러 표시와 브라질 소비세 개편

- 가격 축 : 밸브가 2023년 11월 아르헨티나, 튀르키예의 현지 통화 표시를 없애며 라틴아메리카 13개국이 달러로 값을 매기는 지역으로 묶였고, 지역 가격은 환율에 자동 연동되지 않아 개발사가 직접 정해 주기적으로 고쳐야 함
- 세제 축 : 브라질은 2023년 헌법 개정과 2025년 보완법으로 소비세를 재화, 용역기여금(CBS)과 재화, 용역세(IBS)로 통합했고, 2026년은 시험 연도, 2027년 CBS 본격 시행, 전환 종료는 2033년임
- 세율 축 : 재화, 용역세 관리위원회가 2026년 7월 31일 결의로 낸 합산세율 추정치는 27.9%이나 이는 납세자 적용 세율이 아닌 세수 추정용 기준값이며, 게임 소프트웨어에는 감면 세율이 적용되지 않음
- 수입 축 : 수입 거래와 국내 거래에 같은 세율이 적용되어 수입 재화의 상대적 이점이 사라지며, 전자 세금계산서에 두 세목을 나눠 표시하는 의무를 지킨 납세자는 올해 징수가 면제됨

5개국 4축 정규화 점수

순위	국가	규모 / 이용자	침투율	1인당 매출
1	브라질	100 / 100	83	34
2	멕시코	69 / 72	100	33
3	아르헨티나	23 / 17	68	45
4	콜롬비아	22 / 19	66	40
5	칠레	21 / 7	65	100

Statista(2026.06), KOCCA 글로벌 게임산업 트렌드 2026 7+8월호 (각 축 최댓값 100)

● 라틴아메리카 시장 진출 가이드

1. 1차 진입 — 브라질, 멕시코에서 같은 수익 모델을 두 번 검증

- 두 나라는 규모와 지출 항목이 비슷해 같은 수익 모델을 두 번 검증할 수 있지만, 스페인어 빌드를 브라질에 그대로 넣을 수 없어 빌드와 크리에이터를 처음부터 둘로 나눠 준비하고 현지화 예산도 두 배로 잡아야 함
- 1차 점검 기준은 포르투갈어와 스페인어 두 빌드의 잔존율이며, 이 단계에서 다운로드 (35%, 34%)와 인게임 결제 (24%, 26%) 중심의 지출 구조가 실제로 나타나는지 함께 확인함
- 브라질은 인게임 광고가 10억 5,785만 달러 (한화 약 1조 5,868억 원)로 하드웨어 다음 규모여서, 광고 연계 수익 모델도 함께 검토할 만함

2. 2차 진입 — 콜롬비아, 칠레에서 과금 모델 전환을 시험

- 칠레는 규모가 작지만 1인당 매출이 가장 높아 새 과금 모델을 먼저 시험해 볼 시장이며, 여기서 확인한 전환율이 콜롬비아에서도 재현되는지를 2차 점검 기준으로 삼음
- 아르헨티나는 달러 표시 아래에서 가격 정책의 변수가 크므로 선택적으로 접근하고, 가격을 다시 잡는 주기를 확보할 수 있는지가 판단 기준이 됨
- 브라질에 오래 서비스할 계획이라면 2026년 시험 연도의 세목 분리 표시 의무부터 맞춰 두는 편이 안전함

3. 현지 점점 확보 — 게임스컴 라탐과 직접 서비스 사례 활용

- 게임스컴 라탐 2026(4월 29일~5월 3일, 상파울루)은 관람객 15만 4,000명(+17.5%), 기업 간 상담 1만 3,000여 건(+46%), 신규 사업 규모 1억 8,000만 달러 (한화 약 2,383억 200만원)를 기록해 소비자 축제에서 거래 창구로 성격이 옮겨 가고 있음
- 다섯 나라를 각각 방문해 확인하던 절차를 한자리에서 줄일 수 있고, 현지 퍼블리셔, 크리에이터와 인디 시상식 빅 페스티벌 (75개국 960편 작품 그 중 브라질 451편)의 현지 개발사를 같은 일정 안에서 만날 수 있음
- 역내 게임 스튜디오는 1,200곳이 넘고 그중 1,000곳 이상이 브라질에 있어, 소비 시장일 뿐 아니라 퍼블리싱이나 공동 개발 상대를 확보하는 시장으로도 볼 수 있음
- 그라비티는 2025년 3월 <라그나로크 온라인 아메리카 라티나>를 중남미 29개국에 직접 서비스하기로 하고 영어, 스페인어, 포르투갈어를 함께 지원했으며 지역 전용 포털도 따로 열어, 스페인어 하나로 중남미를 묶지 않은 점이 국내 사례의 핵심임
- 이는 라틴아메리카 진출의 핵심이 시장 순서와 각 단계별 확인 항목을 먼저 정하고, 현지화 예산은 그 확인이 끝난 뒤에 집행하는 데 있음을 보여줌



Got Questions?

✉ contact@latisglobal.com

🌐 <https://latisglobal.com/>

Or follow us on:



참고자료

한국콘텐츠진흥원, "글로벌 게임산업 트렌드 2026년 7+8월호" 라틴아메리카 게임시장 분석, 2026
Statista, "Video gaming in Latin America", 2026.06
Pesquisa Game Brasil, "Pesquisa Game Brasil 2026", 2026.03.10
gamescom latam, "gamescom latam 2026 wraps up with record-breaking results", 2026.05.04
gamescom latam, "The games market in Latin America", 2026.03.11
Gravity, "Direct Service of Ragnarok Online America Latina in Latin America", 2025.03.17
Comitê Gestor do IBS, "Resolução CGIBS nº 14", 2026.07.31
Receita Federal do Brasil, "Orientações da Reforma Tributária para 2026", 2026.01.02
Valve, "New Pricing Needed For Argentina and Turkey by November 20th", 2023.10.25