

폴란드 콘텐츠 산업동향

2026년 02호

2026년 폴란드 게임산업 현황



2026년 폴란드 게임산업 현황

2026년 02호

구분(장르)	제 목	Key Word
심층 이슈	1. 왜 지금 폴란드인가? - 주요기업 진출 현황 · 국내사례 · 해외사례 2. 폴란드 게임산업 개요와 핵심 경쟁력 - 폴란드 게임산업 개요 - 가격 경쟁력이 뛰어난 인력구조 3. 폴란드 게임산업의 특징 - PC 유통 플랫폼 ‘고그닷컴(GOG.com)’ - 주변 산업의 구성 - 스튜디오 규모별 고른 생태계 - 자본시장 연계 - 정부 지원 - 문화적 자산 4. 폴란드 게임산업의 위기 요인 5. 결론 및 한국 기업에 주는 시사점 APPENDIX (폴란드 주요 게임스튜디오)	폴란드 게임 PC/모바일/콘솔

작성 | 한국콘텐츠진흥원 폴란드 비즈니스센터

배포 | 2026.02.23.



2026년 폴란드 게임산업 현황

글 | 김시우¹⁾

들어가며

최근 몇 년간 크래프톤, 네오위즈, 엔씨소프트 등 한국의 주요 게임 기업이 지분 인수, 판권 확보 등의 방법으로 폴란드 스튜디오에 투자를 확대하고 있다. 이는 국내 게임 기업이 내수시장의 한계를 극복하고 세계 시장에서 점유율을 확대하기 위해 글로벌 전략적 파트너로 폴란드 기업에 집중하고 있다는 점에서 주목할 만하다.

한국 기업의 활발한 투자에도 불구하고 아직은 생소한 폴란드 게임산업에 대하여 전반적인 현황과 특징, 시사점을 살펴보고자 한다. 본 보고서는 PARP(Polish Agency for Enterprise Development)이 2025년 발간한 [The Game Industry of Poland - report 2025]를 기반으로 폴란드 게임산업의 현황을 정리했다. 본 보고서가 한국과 폴란드의 게임산업이 협력을 통한 상호보완의 가능성을 발견하는 출발점이 되기를 기대한다.

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

1 왜 지금 폴란드인가?



- ✔ 최근 몇 년 동안 국내 주요 게임기업이 폴란드를 글로벌시장 진출의 핵심 거점으로 삼고 대규모 투자를 추진해왔다. 이는 국내 시장의 MMORPG 포화 상태와 모바일 중심 구조에서 벗어나 전 세계적으로 수요가 높은 PC·콘솔 기반의 AAA급²⁾ IP(지식재산권)를 확보하려는 전략적 선택으로 보인다. 폴란드는 유럽 내에서 가장 효율적인 제작 비용과 높은 기술력을 갖춘 '글로벌 제작 허브'로 한국 게임기업의 'IP 우물' 역할을 할 것으로 기대된다. 비단 한국 기업 뿐 아니라 여러 글로벌 기업 역시 폴란드 게임산업에 주목하고 있다.



그림1 | 폴란드의 주요 게임

1) 큐로드 해외사업실장

2) 글로벌 시장을 목표로 대규모 자본을 투입하여 장기 프랜차이즈가 가능하고, 산업적으로 큰 양향력을 미치는 게임을 의미하며 영화의 '블록버스터'와 비슷한 개념 (편집자 주)

☑️ 주요 기업의 폴란드 진출 현황

- (국내 사례)
 - 엔씨소프트(NCSoft): 2024년 12월, 폴란드 인디 게임개발사 '버추얼 알케미(Virtual Alchemy)'에 투자하여 중세 유럽 배경의 전략 RPG '밴드 오브 크루세이더(Band of Crusaders)'의 글로벌 판권 확보³⁾
 - 네오위즈(Neowiz): 2023년 11월, '더 위쳐(The Witcher)'와 사이버펑크 2077(Cyberpunk 2077) 핵심 개발진이 설립한 '블랭크 게임 스튜디오(Blank Game Studios)'에 약 224억 원(지분 21.26%) 투자. 이어 2024년 11월에는 서부 느와르 RPG를 개발 중인 '자카자네(Zakazane)'에 약 115억 원 투자⁴⁾
 - 크래프톤(Krafton): '페인킬러(Painkiller)'로 유명한 '피플 캔 플라이(People Can Fly)'에 약 435억 원을 투자하여 2대 주주 지위 확보. 또한 '파 프롬 홈(Far From Home)'에도 추가 투자를 진행하며 장르적 다양성 확보⁵⁾
 - 위메이드(Wemade): 폴란드 기업 '카트나페(Katnappe)'와 협력하여 자사 블록체인 플랫폼 '위믹스(WEMIX)'의 글로벌 생태계 확장⁶⁾



그림2 | 네오위즈는 2023년 11월, 폴란드 스튜디오 '블랭크'에 전략적 투자를 단행했다.

3) 이주현, 「엔씨도 '기회의 땅' 짚했다... IT 업체들 '이 나라'에 돈 푸는 이유」, 『한국경제』, 2024년 12월 11일, <https://www.hankyung.com/article/202412110210i>

4) 최은수, 「네오위즈, '위쳐'·'사평2077' 개발진 뭉친 폴란드 게임사에 224억원 투자」, 『뉴시스』, 2023년 11월 13일, https://mobile.newsis.com/view/NISX20231113_0002519638

5) 박서린, 「K-게임 앞다퉀 폴란드 가는 이유」, 『중소기업신문』, 2025년 1월 2일, <https://www.smedaily.co.kr/news/articleView.html?idxno=313685>

6) 조승열, 「"규제 없고, 비용 저렴"...돈 싸들고 폴란드 향하는 韓게임사들」, 『르데스크』, 2024년 12월 19일, <https://www.ledesk.co.kr/view.php?uid=11509>

- (해외 사례)
 - 중국 텐센트(Tencent): 2023년 하반기, 다잉 라이트(Dying Light) 시리즈로 유명한 폴란드 최대 개발사 중 하나인 '테크랜드(Techland)'에 투자를 단행하였으며, 호러 게임 명가 '블루버 팀(Bloober Team)'의 지분 약 22%를 보유하는 등 폴란드의 창의적인 중소 스튜디오에 대한 간접적인 지배력을 지속적으로 확대⁷⁾
 - 서유럽 및 북미(EU/USA): 프랑스의 '유비소프트(Ubisoft)'는 폴란드 바르샤바(Warsaw)와 크라쿠프(Kraków)에 개발 스튜디오를 운영하며 현지 인력을 충원 중이고, 미국의 '이엠에이(Electronic Arts, EA)'는 폴란드를 현지화 및 마케팅의 동유럽 거점으로 활용하고 있음. EU는 2025년 6월, '유럽연합 집행위원회(European Commission)' 결정을 통해 '카토비체(Katowice)'에 약 1.9억 유로 규모의 게임 및 기술 허브 건설을 승인하였고 이는 '유럽판 실리콘밸리'로 진화할 것으로 기대⁸⁾
 - 일본 코나미(Konami): '사일런트 힐 2(Silent Hill 2)' 리메이크 제작을 폴란드의 '블루버 팀(Bloober Team)'에 위탁. 이는 일본 기업들이 자사의 고전 IP를 최신 기술로 부활시키는 데 있어 폴란드를 최적의 파트너로 인식하고 있음을 드러냄. 또한 최근 3년간 도쿄 게임쇼(Tokyo Game Show, TGS) 내 폴란드 공동관 규모가 확대되는 등 일본 퍼블리셔들이 폴란드 인디 게임을 수용하려는 움직임이 늘어나고 있음⁹⁾

2 폴란드 게임산업의 현황과 핵심 경쟁력



📌 폴란드 게임산업 개요

구분	주요 수치	비고
총매출(2024)	약 12억 9,300만 유로(EUR)	한화 약 2조 원
종사자 수	14,568명	여성 비중 24.5%, 외국인 15%
연간 출시작	약 450개 이상	인디부터 AAA급까지 다양
기업수	약 824개	제작사 및 퍼블리셔 포함

- 폴란드는 현재 유럽 내에서 영국과 함께 게임산업 규모 상위권을 다투는 강국이자 중동부 유럽(Central and Eastern Europe, CEE) 지역의 독보적인 생산 허브이다.
- 폴란드 게임산업은 내수시장 규모의 한계(인구 약 3,751만명)로 수출지향형 모델을 추구하고 있으며 전체 매출의 약 90% 이상이 해외에서 발생한다.

7) "China's Tencent to become majority shareholder in Poland's Techland," Reuters, July 24, 2023, <https://www.reuters.com/markets/deals/chinas-tencent-become-majority-shareholder-polands-techland-2023-07-24/>

8) "Commission approves €192 million Polish state aid measure for the construction of a gaming and technology hub," EU Reporter, June 23, 2025, <https://www.eureporter.co/world/poland/2025/06/23/commission-approves-e192-million-polish-state-aid-measure-for-the-construction-of-a-gaming-and-technology-hub/>.

9) "Why Konami Chose Poland's Bloober Team for Silent Hill 2 Remake," IGN, October 8, 2024, <https://www.ign.com/articles/silent-hill-2-remake-bloober-team-konami-partnership>

- 폴란드 제작사의 약 71.8%가 콘솔 및 PC를 주요 플랫폼으로 삼고 있어 고도의 기술력과 서사 중심의 AAA급 게임 개발에 최적화된 구조를 갖추고 있다.
- 폴란드 개발자의 숙련도는 세계 정상급 수준이나 인건비는 서유럽 지역의 절반으로 평가된다. 이는 개발 기간이 길고 자본 투입이 큰 AAA급 게임 제작시 리스크를 줄이는 결정적 요인으로 작용하고 있다.
- IP BOX(Innovation Box)¹⁰⁾라는 파격적 정책지원과 EU 집행위원회의 승인을 받아 대규모의 게임·기술 허브를 카토비체(Katowice)에 건설하는 등 적극적인 정부 지원은 중동부 유럽 다른 국가에서 찾기 어려운 매우 독특한 사례로 손꼽히고 있다.
- 게임 자율심의제를 채택하고 있는데 이는 슬라브 신화 기반의 어두운 서사나 성인 취향의 스토리와 표현 방식을 제약 없이 구현할 수 있어 '더 위쳐(The Witcher)', '사이버펑크 2077(Cyberpunk 2077)'와 같은 글로벌 흥행작품 탄생에 기여했다고 평가된다.

❖ 경쟁력이 뛰어난 인력 및 인건비 구조

- 52개 대학에서 65개 이상의 게임 관련 학위 과정이 운영되어 매년 수천 명의 전문 인력을 배출하고 있다. 특히 게임 디자인, 디지털 아트 뿐만 아니라 하이엔드 그래픽 기술(Unreal Engine 5 등) 구현을 위한 공학 중심의 커리큘럼이 강점으로 손꼽힌다.¹¹⁾
- 폴란드 게임 개발자의 평균 연봉은 약 \$53,000 ~ \$60,500(한화 약 7,500만 ~ 8,500만 원) 수준으로 미국의 생활비지수를 100으로 볼 때 폴란드는 44.2에 불과하여 기업 입장에서는 낮은 임금을 지급하더라도 개발자에게는 높은 실질 구매력을 제공할 수 있다는 경제적 배경이 존재한다.¹²⁾
- 폴란드 숙련 개발자의 약 40~50%는 정규직(UoP)이 아닌 B2B(개인사업자) 계약 방식을 선호하며 이는 기업의 인건비 부담을 줄이는 결정적 요인으로 작용하고 있다. 기업 입장에서는 고용주 분담 세금(Social Security) 및 퇴직금 적립 의무가 없고 기타 노무 이슈가 적어 관리가 용이하며 개발자 입장에서는 낮은 소득세율(일부 IT 전문직 8.5~12% 적용 가능)을 적용받아 실수령액(Net)을 극대화할 수 있는 구조를 갖추고 있다.¹³⁾
 - (예시) 연봉 예산이 1억 원일 때, 정규직은 세금으로 인해 개발자 실수령액이 6,500만 원 수준으로 떨어지지만, B2B는 약 8,000만 원 이상의 실수령이 가능한 구조

10) 지식재산권에서 발생하는 소득에 대해 법인세를 대폭 인하해 주는 제도로 일반 법인세율이 19%인데 반해 IP BOX 적용시 게임 IP로 벌어들인 순이익에 대해 5%만 과세함 (편집자 주)

11) Jakub Marszałkowski et al., 『The Game Industry of Poland - report 2025』, Polish Agency for Enterprise Development (PARP), 2025..22

12) "Full Guide on Game Developer Salary in 2025," Qubit Labs, <https://qubit-labs.com/game-developers-salaries-guide/>. "Cost of Living Index by Country 2025," Numbeo, https://www.numbeo.com/cost-of-living/rankings_by_country.jsp (폴란드와 미국 지수 비교 참조).

13) "Polish Software Developers: Salaries and Insights 2025," Alcor BPO, <https://alcor.com/polish-developers-pros-cons-rates-insights/>. "Software Engineer Salaries in Poland in 2025: B2B vs. UoP," ITSELECTA, <https://itselecta.com/software-engineer-salaries-in-poland-in-2025/>.

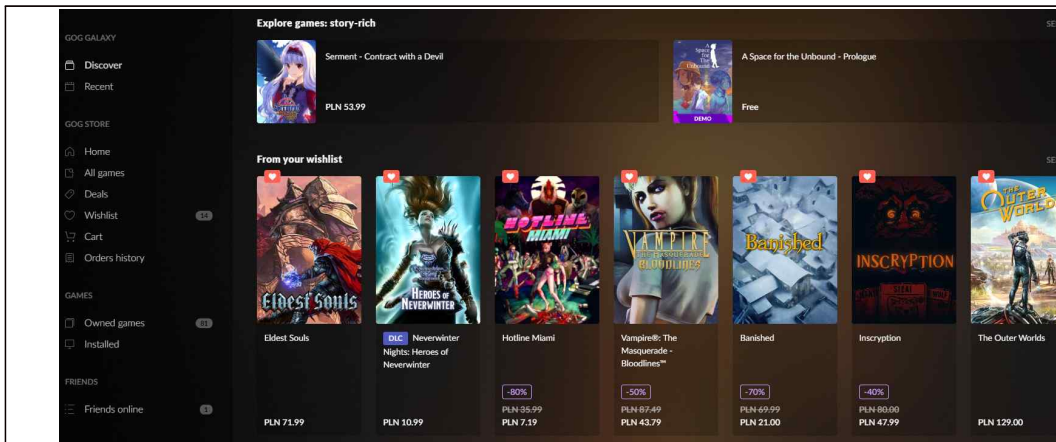
표 1 | 국가별 인건비 경쟁력 비교¹⁴⁾

국가	연간 총 보상(USD) *Senior Developer 기준	폴란드 대비 배수
폴란드	약 \$60,500 ~ \$74,000	1
미국	약 \$129,600 ~ \$156,000	약 2~2.5배
한국	약 \$75,000 ~ \$95,000	약 1.2~1.4배
독일	약 \$90,000 ~ \$110,000	약 1.5~1.8배

3 폴란드 게임산업의 특징

④ PC 유통 플랫폼 ‘고그닷컴(GOG.com)’

- 폴란드는 유럽 최대의 디지털 게임 유통 플랫폼 중 하나인 ‘고그닷컴(GOG.com)’을 보유하고 있고, 이는 전 세계 PC 게임 배급 시장에서 폴란드 게임에 유리한 위치를 제공하며 자국 게임 생태계에서 중추적인 역할을 수행한다.



(<https://www.gog.com>)

고그닷컴(GOG.com)은 폴란드의 대표적인 게임사인 ‘시디 프로젝트(CD Projekt)’ 그룹이 소유한 디지털 게임 유통 플랫폼으로 2008년 ‘Good Old Games’라는 이름으로 시작되었으며, 현재는 스팀(Steam), 에픽게임즈 스토어와 함께 전 세계 주요 PC게임 유통경로 중 하나로 인정받고 있음

① GOG는 플랫폼 내 모든 게임에 ‘디지털 저작권 관리(Digital Rights Management, DRM)’를 적용하지 않음. 사용자는 구매한 게임의 설치 파일을 온전히 소장하고 오프라인에서도 자유롭게 실행할 수 있는데 이는 “구매한 게임은 소비자의 소유여야 한다”는 철학을 바탕으로 하며 저작권 보호를 명분으로 사용자의 권한을 제한하는 서구권의 일반적인 방식과 차별화된 태도를 보여줌.

② 초기 사명인 굿 올드 게임즈(Good Old Games)가 시사하듯 최신 운영체제에서 구동되지 않는 고전 게임들을 최신 환경(Windows 10/11 등)에 최적화하여 판매함으로써 독보적인 시장 점유율을 확보함.

③ 폴란드 게임산업의 상징적 기업 ‘시디 프로젝트 레드(CD Projekt RED)’가 제작한 ‘더 위쳐(The Witcher)’, ‘사이버펑크 2077(Cyberpunk 2077)’ 등 대작 게임을 수수료 없이 직접 유통하는 핵심 창구 역할을 하며, 이를 통해 얻은 수익을 다시 게임 개발에 투자하는 선순환 구조를 구축함¹⁵⁾

14) 이 표는 이해를 돕기 위한 단순 비교로 개발자의 경력과 국가별, 기업별 상황에 따라 차이가 발생할 수 있음

15) Jakub Marszałkowski et al., 『The Game Industry of Poland - report 2025』, Polish Agency for Enterprise Development (PARP), 2025.,46~47.

④ 주변 산업의 구성

- 폴란드에는 유럽 최대 규모의 품질 보증(Quality Assurance, QA) 및 현지화(Localization) 허브가 형성되어 있어 제작 이외 서비스 분야에서도 강력한 경쟁력을 보여주고 있다.
- ‘바르샤바(Warsaw)’와 ‘크라쿠프(Kraków)’는 유럽에서 가장 역동적인 QA 및 현지화 클러스터로 자리매김하였다. ‘라이온 브리지(Lionbridge Games)’는 이곳에 유럽 최대 규모의 테스트 센터를 운영하고 있고, 글로벌 1 위 기업인 ‘키워드 스튜디오(Keywords Studios)’ 역시 현지 기업 ‘테스트트로닉(Testronic)’을 인수하는 등 폴란드를 유럽 서비스의 중심지로 활용하고 있다.¹⁶⁾
- 높은 교육 수준과 다국어 구사 능력, 서유럽 및 북미와의 협업에 최적화된 시차 등은 폴란드를 글로벌 공급망의 필수 거점으로 만드는 기반이 되었다. 실제로 전체 게임 기업 중 약 15~20%가 순수 서비스 전문 기업으로 분류되어 게임산업 생태계를 건강하게 구성하고 있다. ¹⁷⁾

④ 스튜디오 규모별 고른 생태계

- 폴란드 게임산업은 특정 대형 기업에 편중되지 않고 규모에 따라 유기적으로 연결된 피라미드형 생태계를 갖추고 있다고 평가받고 있다.
- 대형 트리플 A(AAA) 프로젝트의 일부 파트를 중견·소형 스튜디오가 수주하여 협력하는 공동 개발(Co-dev)구조가 활발하다. 이를 통해 중소 스튜디오는 안정적인 매출을 확보하고, 대형사는 제작 효율성을 높이는 인프라 공유 모델이 정착되어 있다. 실제로 약 20% 이상의 폴란드 게임 스튜디오가 자체 IP 개발 외에도 글로벌 프로젝트의 공동 개발이나 외주 서비스를 주요 수익원으로 삼고 있다. ¹⁸⁾
- 규모별 분포: 마이크로 및 인디(1~10 인) 스튜디오가 전체의 약 70~80%를 차지하면서 창의성의 화수분 역할을 담당하고, 중견 스튜디오(11~200 인)는 호러나 시뮬레이션 등 특화 장르에서 안정적인 수익을 창출함. AAA 급 대형기업은 전체 고용의 상당 부분을 차지하며 산업 전체의 브랜드 가치를 견인하는 역할을 하고 있다.¹⁹⁾

④ 자본시장 연계

- 폴란드 자본시장에는 현재 약 80~90 개의 게임 기업이 상장돼 있으며 자본시장과 게임산업을 가장 성공적으로 결합한 국가로 평가받고 있다.
- 2020 년 하반기, 바르샤바 증권거래소(WSE)에 상장된 게임기업 수가 도쿄 증권거래소(TSE)를 공식적으로 추월하며 세계 1 위에 등극했다. ²⁰⁾

16) Jakub Marszałkowski et al., 『The Game Industry of Poland - report 2025』, Polish Agency for Enterprise Development (PARP), 2025.,48

17) "The Creative Industries Sector GameDev 2025," Polish Investment and Trade Agency (PAIH), <https://www.paih.gov.pl/wp-content/uploads/2025/08/The-Creative-Industries-Sector-GameDev-2025.pdf>.

18) Jakub Marszałkowski et al., 『The Game Industry of Poland - report 2025』, Polish Agency for Enterprise Development (PARP), 2025.,52.

19) Jakub Marszałkowski et al., 『The Game Industry of Poland - report 2025』, Polish Agency for Enterprise Development (PARP), 2025., 54~55.

20) "Poland is now the world leader in the number of listed gaming companies," Warsaw Stock Exchange (GPW) Press Release, 2020, https://www.gpw.pl/news?cbi_id=4561

- 폴란드 자본시장은 대형 기업 위주의 메인 마켓(GPW Main Market)과 상장 요건이 유연한 중소기업 전용 시장인 뉴커넥트(NewConnect)로 이원화되어 있다. 직원이 10~20명 규모인 소형 스튜디오도 상장을 통해 자금을 조달할 수 있으며 '11 비트 스튜디오(11 bit studios)'와 같이 뉴커넥트에서 성장해 메인 마켓으로 이전 상장하는 선순환 구조가 정착되어 있다. ²¹⁾
- 폴란드 자본시장은 게임 상장사 전용 지수인 'WIG-Games'를 운영하여 시가총액 약 100억 유로(약 15조 원) 규모의 시장 데이터를 제공한다. 이는 텐센트나 네오위즈 등 글로벌 기업들이 투자를 결정하는 핵심 가이드가 되었다고 평가받고 있다.²²⁾

☑ 정부 지원

- **IP Box (지식재산권 수익 저율 과세):** 게임처럼 연구개발(R&D) 활동을 통해 창출된 적격 지식재산권(IP) 수익에 대해 일반 법인세율(19%) 대신 5%의 세율만 적용한다. 이 법은 폴란드에 법인을 세운 해외기업에도 동일하게 적용되어 강력한 유인 효과를 발휘하고 있다.²³⁾
- **R&D 세액 공제 (연구개발비 초과 공제):** 연구개발 활동에 투입된 인건비, 자재비, 전문 서비스 비용 등에 대해 최대 200%까지 세액 공제를 제공한다. 기술적 도전이 필요한 AAA급 게임사나 엔진 개발사들의 비용 부담을 획기적으로 낮춰주어 폴란드 게임산업의 기술적 상향 평준화를 이끌어 냈다고 평가받고 있다.²⁴⁾
- **카토비체(Katowice) 사례:** 과거 석탄 산업의 중심지였던 카토비체는 세계 최대의 e스포츠 대회인 '인텔 익스트림 마스터즈(IEM)'의 성지로 탈바꿈했다. 카토비체는 이제 '유럽 e스포츠의 수도'로 불리며 매년 전 세계 수십만 명의 관광객과 비즈니스 파트너를 유치하고 있으며 이는 게임이 단순히 '놀이'를 넘어 지역 경제를 살리는 강력한 MICE 산업이자 문화 브랜드가 될 수 있음을 증명하고 있다.²⁵⁾



그림3 | 유럽 e스포츠의 수도로 성장한 폴란드의 도시 카토비체

21) "NewConnect: The Incubator for Polish Game Studios," Polish Investment and Trade Agency (PAIH), <https://www.paih.gov.pl/en/sectors/creative-industries/>.

22) "WIG-Games Index Performance Report Q4 2025," Strefa Inwestorów, <https://strefainwestorow.pl/notowania/gpw/wig-games>.

23) "Tax incentives for the IT and gaming sector in Poland (IP Box)," Polish Investment and Trade Agency (PAIH), <https://www.paih.gov.pl/en/sectors/creative-industries/tax-incentives/>.

24) Jakub Marszałkowski et al., 『The Game Industry of Poland - report 2025』, Polish Agency for Enterprise Development (PARP), 2025.,12.

25) "Katowice: The eSports Capital of Europe," City of Katowice Official Portal, <https://www.katowice.eu/en/invest/strategic-sectors/esports-and-gaming>.

- **GameINN 프로그램 (전용 R&D 펀드):** 폴란드 국립연구개발센터(NCIBR)가 운영하는 게임산업 특화 연구개발 지원사업으로 민간 자본만으로는 시도하기 어려운 고위험·고수익 기술 개발(Deep-tech)을 장려하여 게임 엔진의 성능 최적화, 인공지능(AI)을 활용한 자동 그래픽 생성, 혁신적인 멀티플레이어 아키텍처 등 고도의 기술력이 필요한 프로젝트에 수천만 유로의 보조금을 직접 투입하고 있다.²⁶⁾
- **비디오 게임 문화 및 창의성 지원 (문화부 주관):** 폴란드 정부 문화유산부(Ministry of Culture and National Heritage)가 게임을 단순한 상품이 아닌 '제 8의 예술'로 규정하고 지원하는 정책이다. 시나리오의 문학적 가치가 높거나 폴란드의 역사·문화를 창의적으로 재해석한 프로젝트를 선정하여 보조금을 지급한다. <더 위처(The Witcher)> 시리즈가 국가적 자산으로 대우 받으며 성장할 수 있었던 심미적·문화적 토양을 제공했다고 평가받는다.²⁷⁾

<디스 워 오브 마인(This War of Mine)>의 교육 과정 편입 사례



2020년 폴란드 정부는 '11 비트 스튜디오(11 bit studios)'가 개발한 게임 <디스 워 오브 마인>을 폴란드 고등학교의 공식 권장 도서 목록에 포함시켰음. 이는 게임이 국가 공교육 체계 내에서 보조 교재로 인정받은 세계 최초의 사례로 알려져 있음. 학생들은 이 게임을 통해 역사적 비극을 간접 체험하고 인간의 존엄성에 대해 토론하는 교육적 재료로 활용하는데 이는 게임에 대한 부정적인 사회적 편견을 불식시키고, 학부모와 교육계가 게임을 가치 있는 문화 활동으로 인식하게 만드는 결정적 계기가 되었음. 또한 개발자들에게 상업적 성공뿐만 아니라 '사회적 영향력'을 갖춘 고품질의 서사를 개발하도록 독려하는 강력한 상징적 메시지를 전달했다고 평가 받음²⁸⁾

- **문화적 자산:** 데모신(Demoscene) 문화: 1980년대 초반부터 형성된 컴퓨터 기반의 글로벌 아티스트 하부 문화로, 제한된 하드웨어 성능 환경에서 컴퓨터 프로그래밍을 통해 실시간으로 생성되는 비주얼과 오디오(이를 '데모'라고 함)를 제작하는 커뮤니티를 의미한다. 특히, 폴란드 게임산업에서는 기술적 우위의 원천이자 역사적 뿌리로 평가받으며 유네스코(UNESCO)는 2021년 데모신을 국가 무형문화유산(National Intangible Cultural Heritage)으로 공식 등재했다.²⁹⁾
- **슬라브 신화와 민속학:** 폴란드 게임산업의 가장 큰 문화적 '원재료'는 슬라브 신화이다. 폴란드

26) "Innovative Solutions for the Game Industry: The GameINN Initiative," Polish Science & Technology Review 12, no. 4 (2024): 88-92.

27) "Video Games as Cultural Heritage: The Polish Model of State Support," Journal of Cultural Management and Policy 14, no. 2 (2024): 112-125.

28) "Poland adds This War of Mine to school reading list," GamesIndustry.biz, June 18, 2020, <https://www.gamesindustry.biz/poland-adds-this-war-of-mine-to-school-reading-list>.

29) "Demoscene: The Digital Art Form Recognized by UNESCO," European Cultural Heritage Review 19, no. 3 (2024): 45-51.

게임은 이를 기반으로 서구권의 정형화된 판타지(반지의 제왕 등)와 차별화되는 폴란드만의 독특한 분위기(초자연적인 존재, 괴물, 주술 등 슬라브 특유의 기괴하고도 매혹적인 설정)를 만들었으며 <더 위쳐(The Witcher)> 시리즈는 슬라브 신화의 괴물과 전설을 현대적 감각으로 재해석하여 전 세계적인 메가 히트를 기록한 대표적 사례다.

- **역사적 트라우마와 저항 정신:** 독일, 러시아, 오스트리아 등 강대국 사이에서 국토가 분할 점령되거나 긴 세월 동안 제 2 차 세계대전, 공산 독재 등을 경험하는 등 혹독했던 폴란드의 근현대사는 '생존'과 '저항'의 서사가 폴란드 게임의 밑바닥에 흐르는 기본 정서가 되었다. <디스 워 오브 마인(This War of Mine)>은 전쟁을 군인의 시점이 아닌 민간인의 생존 시점으로 다루어 세계적인 찬사를 받았으며 <60 초!(60 Seconds!)> 같은 게임도 냉전 시대의 핵전쟁 공포를 폴란드식 블랙코미디로 풀어낸 좋은 사례이다.
- **폴란드 SF 및 판타지 문학:** 폴란드는 '스타니스와프 렘(Stanisław Lem)'과 같은 세계적인 SF 거장을 배출한 문학 강국이다. 이러한 문학적 전통은 게임 개발자들이 복잡한 서사와 철학적 질문을 게임에 담는 것을 두려워하지 않게 했고 <사이버펑크 2077(Cyberpunk 2077)>에는 폴란드 개발자 특유의 철학적 고찰과 디스토피아적 감성이 잘 드러난다. 또한 최근 출시된 '인빈시블(The Invincible)'은 스타니스와프 렘의 소설을 직접 게임화한 사례이다.

데모신(Demoscene)은 게임의 불법 복제를 방지하는 암호를 해독(Crack)하던 이들이 자신의 실력을 과시하기 위해 프로그램 시작 전 짧은 그래픽 영상을 넣던 '크랙트로(Cracktro)'에서 시작되었음.³⁰⁾ 폴란드의 초창기 게임 개발자들(CD Projekt, Techland 등의 설립자 및 초기 인력)은 대부분 데모신 출신으로 알려졌다.

- **실시간 렌더링:** 미리 제작된 영상(FMV)이 아니라, 실행 중인 하드웨어에서 실시간으로 계산되어 출력되는 그래픽이어야 함
- **제한된 용량:** 4KB, 64KB 등 극단적으로 작은 용량 제한 내에서 얼마나 화려한 3D 그래픽과 사운드를 구현하는지가 핵심 경쟁 요소
- **데모파티:** 제작자들이 한자리에 모여 작품을 상영하고 순위를 매기는 행사로, 폴란드는 유럽 내에서 가장 활발한 데모파티 개최지임
- **최적화 역량:** 저 사양 하드웨어에서 최대의 퍼포먼스를 뽑아내던 경험은 폴란드 게임이 전 세계적으로 '최적화가 뛰어난 게임'으로 인정받는 기술적 토대가 되었음
- **독자적 엔진 개발:** 상용 엔진이 없던 시절, 데모신에서 다진 프로그래밍 실력으로 자체 게임 엔진을 구축하며 독립적인 제작 환경을 조성했음
- **협동 문화:** 데모신은 프로그래머, 아티스트, 뮤지션이 한 팀으로 작업하는 구조로서 이 협업 모델은 그대로 게임 스튜디오의 팀워크 문화로 전이되었음

30) "How the Demoscene Defined Polish Game Development," Gamasutra (Game Developer), February 20, 2023, <https://www.gamedeveloper.com/business/how-the-demoscene-defined-polish-game-development>.

3 폴란드 게임산업의 위기 요인



❖ 거시 경제 위기와 생태계의 급격한 위축

- 전 세계적인 게임산업의 조정기와 지역적 특수성이 맞물려 산업 전체의 위기를 맞고 있다. 최근 2년간 폴란드 게임 스튜디오의 대규모 구조조정이 진행되었는데, 팬데믹 특수 종료와 더불어 인접국인 우크라이나 전쟁의 장기화로 인해 국제 자본이 중동부 유럽(CEE) 지역을 위험 자산으로 간주하며 투자가 급격히 위축되었고 이는 자본력이 약한 중소형 스튜디오들의 대거 퇴출로 이어졌다.³¹⁾

❖ 자본 구조의 변화와 해외자본 종속화

- **거대 자본의 잠식:** 2023년 '텐센트(Tencent)'의 '테크랜드(Techland)' 투자는 폴란드 게임 역사상 최대 규모의 거래였으나 현지 매체들은 이를 "폴란드의 기술력과 운영 노하우가 해외로 통째로 흡수되는 사건"으로 보았다.³²⁾ 이처럼 거대 자본의 유입으로 폴란드 게임이 특유의 실험적이고 어두운 서사보다는 자본의 논리에 따른 상업적 프로젝트에 매몰될 가능성이 제기되었다.

❖ 인적자원의 양극화 및 '시니어 가뭄'

- **인재 유출:** 글로벌 대기업들이 폴란드 지사를 설립하며 고액 연봉으로 현지의 시니어급 인재를 흡수하고 있다. 이로 인해 자국 중소 스튜디오들은 프로젝트를 이끌 리드급 인력을 구하지 못해 개발 지연과 품질 저하라는 이중고를 겪는 것으로 알려졌다.³³⁾

❖ 제작 모델의 한계 및 수익 변동성

- PC·콘솔 AAA 편중: 매출의 대부분이 대형 블록버스터의 출시 주기에 따라 요동치는 '올인(All-in)형' 구조로, 모바일 및 서비스형 게임(Live Ops) 비중이 낮아 신작 흥행 실패시 스튜디오 전체가 곧바로 도산 위기에 처할 수 있다.
- 완성도 미달 출시 강행: 주요 공공 펀딩 프로그램의 종료로 재정이 고갈된 스튜디오들이 무리하게 출시를 강행하여 브랜드 가치를 훼손하는 리스크가 반복되고 있다.

❖ 저비용 고효율' 경쟁력의 점진적 상실

- **비용 상승 압박:** 폴란드의 급격한 물가 상승과 개발자 임금 상승률이 서유럽 평균을 상회하면서 루마니아나 불가리아, 동남아시아 국가 대비 가격 경쟁력이 점차 약화되고 있다.³⁴⁾

31) Jakub Marszałkowski et al., 『The Game Industry of Poland - report 2025』, Polish Agency for Enterprise Development (PARP), 2025.,62.

32) "Tencent przejmuje Techland. To największa transakcja w historii polskiego gamedevu," Bankier.pl, July 24, 2023, <https://www.bankier.pl/wiadomosc/Tencent-przejmuje-Techland-To-najwieksza-transakcja-w-historii-polskiego-gamedevu-8583446.html>.

33) "The Skills Gap in Polish Gamedev: Why Senior Talent is Leaving," Game Developer, November 5, 2025, <https://www.gamedeveloper.com/business/the-skills-gap-in-polish-gamedev>.

4 결론 및 한국 기업에 주는 시사점



❖ 결론: 전략적 보완 관계를 통한 'K-P(Korea-Poland) 게임 동맹'

- 폴란드 게임산업은 한국 게임산업이 직면한 한계를 돌파할 수 있는 '매력적인 퍼즐 조각'이라고 할 만하다. 양국은 서로 갖지 못한 결정적인 장점들을 보유하고 있으며 이를 결합하여 협력할 경우, 단순한 투자를 넘어 글로벌 게임 시장에 새로운 흐름을 만들어 낼 수 있다.

❖ 양국 게임산업의 상보적 결합 모델

구분	폴란드	한국
핵심역량	내러티브 및 기술력: AAA급 싱글 플레이 PC·콘솔 제작, 독창적 세계관 구축(IP)	라이브 서비스 및 BM: 모바일 최적화, 정교한 수익 모델(BM), 대규모 유저 운영 노하우
강점	저비용·고효율의 하이엔드 제작 공정, 글로벌 서구권 유저에 최적화된 감성	데이터 기반의 유저 관리, 글로벌 퍼블리싱 및 마케팅 자본력, 플랫폼 확장성
예상 시너지	IP의 자본화: 폴란드의 독창적 IP가 한국의 자본과 BM을 만나 수익성 극대화	장르의 다각화: 한국의 기술적 한계(PC·콘솔)를 폴란드의 제작 인프라로 즉시 보완

❖ 양국 게임산업 간 협력을 위한 제언

- **공동 개발(Co-development)을 통한 리스크 분산 및 기술 내재화:** 단순 지분 투자를 넘어, 한국의 기획력과 폴란드의 제작역량을 결합한 공동 개발 모델을 활성화한다. 이를 통해 한국 개발자들은 부족한 PC·콘솔 제작 공정을 체득하고, 폴란드 스튜디오는 자본 부족을 해결하는 윈-윈(Win-Win) 전략이다.
- **폴란드 IP의 '라이브 서비스형 게임(GaaS)' 전환:** 폴란드 게임의 약점인 '단발성 수익 구조'를 한국의 '라이브 서비스 노하우'로 보완할 수 있다. 폴란드의 강력한 싱글 플레이 IP를 한국의 멀티플레이 운영 기술과 접목하여 지속 가능한 수익원을 창출하는 'IP 롱런 전략'이 가능하다.
- **유럽-아시아를 잇는 글로벌 퍼블리싱 거점 구축:** 폴란드를 한국 게임의 유럽 진출 전초기지로 활용한다. 반대로 폴란드 게임이 아시아 시장에 진출할 때 한국이 관문 역할을 함으로써 양국이 글로벌 게임 공급망의 핵심 축으로 기능하는 협력 체계를 구축할 수 있다.

나가며

폴란드 게임산업의 위기는 한국에게는 '저평가된 우량 IP'를 확보할 기회이며, 한국의 투자 위축은 폴란드에게 '검증된 라이브 파트너'가 필요한 시점임을 시사한다. 양국 게임산업이 서로의 장점을 활용하고 단점을 보완하는 전략적 동맹을 맺을 수 있는 구체적인 계기가 마련되기를 기대한다.

34) "Rising Costs in Central Europe: Is Poland Losing its Competitive Edge?," Financial Times - fDi Intelligence, January 15, 2026, <https://www.fdiintelligence.com/content/rising-costs-central-europe>.



APPENDIX

1. 폴란드 주요 게임 스튜디오

이름	내용 (대표작/설명/웹사이트)
CD Projekt RED	〈더 위쳐〉, 〈사이버펑크 2077〉 / 폴란드 산업의 상징 / cdprojektred.com
Techland	〈다잉 라이트〉 시리즈 / 오픈월드 액션 기술력 보유 / techland.net
11 bit studios	〈디스 워 오브 마인〉, 〈프로스트펑크〉 / 서사 중심 게임 / 11bitstudios.com
People Can Fly	〈아웃라이더스〉 / 슈팅 게임 전문 AAA 스튜디오 / peoplecanfly.com
Bloober Team	〈사일런트 힐 2 리메이크〉 / 호러 장르 세계적 강자 / blooberteam.com
One More Level	〈고스트러너〉 시리즈 / 하이엔드 1 인칭 액션 전문 / omlgames.com
PlayWay	〈카 메카닉〉 등 / 70 개 이상 자회사를 둔 시뮬레이션 거물 / playway.com
Flying Wild Hog	〈쉐도우 워리어〉 / 액션 및 그래픽 기술력 특화 / flyingwildhog.com
CI Games	〈스나이퍼 고스트 워리어〉 / 제작 및 글로벌 유통 병행 / cigames.com
Creepy Jar	〈그린 헬〉 / 하드코어 생존 시뮬레이션 전문 / creepyjar.com
Drago Entertainment	〈가스 스테이션 시뮬레이터〉 / 시뮬레이션 신형 강자 / drago-entertainment.com
Anshar Studios	〈가메덱〉 / RPG 전문 및 AAA 공동 개발(Co-dev) 역량 / ansharstudios.com
Far From Home	〈포에버 스카이즈〉 / 생존 게임 기술 특화 (크래프톤 투자) / farfromhomegames.com
Teyon	〈로보캅: 로그 시티〉 / 고전 IP 의 현대적 재해석 전문 / teyon.com
The Astronauts	〈위치파이어〉 / 독보적인 비주얼 아트 및 FPS 기술 / theastronauts.com
Destructive Creations	〈앤시스터즈 레거시〉 / 고품질 RTS 및 파격적 주제 / destructivecreations.com
All in! Games	〈고스트러너〉 유통 / 퍼블리싱 기반 창의적 허브 / allingames.com
Pyramid Games	〈오큐파이 마르스〉 / 과학 고증 기반 시뮬레이션 특화 / pyramid.games
Ice Code Games	〈하드 웨스트 2〉 / 턴제 전술 RPG 기획력 우수 / icecodegames.com
Juggler Games	〈마이 메모리 오브 어스〉 / 독창적 아트 및 서사 중심 인디 / jugglergames.com
Madmind Studio	〈서큐버스〉 / 하드코어 성인향 호러 시장 개척 / madmind-studio.com
Starward Industries	〈인빈시블〉 / 정통 SF 문학의 게임화 전문 / starwardindustries.com
Vile Monarch	〈플러드랜드〉 / 독창적 시스템 설계 및 기획 / vilemonarch.com
Fool's Theory	〈더 위쳐 리메이크〉 / RPG 공동 제작 및 기술 지원 / foolstheory.com
Rebel Wolves	AAA 다크 판타지 신작 준비 중 (CDPR 핵심 인력 설립) / rebel-wolves.com

2. 주요 기관 및 협단체

이름	역할 및 지원 내용
Instytut Przemysłów Kreatywnych	폴란드 창의산업진흥원 / 게임 개발 지원, 해외 전시, 마켓 참가 지원 / ipk.gov.pl
PARP	폴란드 기업개발청 / 산업 리포트 발간 및 중소기업 지원 / parp.gov.pl
NCBR	국립연구개발센터 / GameINN 등 R&D 보조금 집행 / gov.pl/ncbr
PAIH	폴란드 투자무역청 / 해외 진출 및 투자 유치 통합 창구 / paih.gov.pl
Ministry of Culture and Heritage	문화부 / 게임의 예술적 가치 보호 및 보조금 지급 / gov.pl/kultura
PGA	폴란드 게임 제작사 협회 / 업계 권익 대변 및 정책 제언 / polskiegry.eu
Indie Games Poland	독립 개발사 컨설팅 및 해외 게임쇼 참가 지원 / igp.org.pl
KPT	크라쿠프 테크놀로지 파크 / 클러스터 조성 및 인큐베이팅 / kpt.krakow.pl
SPIDOR	유통사 협회 / 게임 퍼블리셔 권익 보호 및 시장 분석 / spidor.pl
Digital Dragons	유럽 최대 B2B 컨퍼런스 주관 및 교육 플랫폼 / digitaldragons.pl

폴란드 비즈니스센터 담당자 연락처

김일중 센터장

kimiljoong@kocca.kr

2026년 폴란드 게임산업 현황

2026, Outlook of the Polish Game Industry

주관기관 한국콘텐츠진흥원

편집·감수 김일중 (폴란드 비즈니스센터장)

집필자 김시우 (큐로드 해외사업실장)

발행인 유현석 (한국콘텐츠진흥원장 직무대행)

발행일 2026년 2월 23일

발행처 한국콘텐츠진흥원

주소 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)

전화 1566-1114

홈페이지 www.kocca.kr

ISSN 2733-5798 (비매품)

- 본 보고서는 필자의 개인적 의견을 바탕으로 작성되었으며, 한국콘텐츠진흥원의 공식 입장과 다를 수 있습니다.
- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”