2025년 핀란드 게임 산업 현황

2025년 03호

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2025 년 핀란드 게임 산업 현황

2025 년 03 호

구분(장르)	제 목	Key Word

Ⅰ. 개요

Ⅱ. 핀란드 게임 업계 현황
1. 신규 IP 개발 현황
2. 투자 현황
3. 고용 현황
4. 핀란드 게임 산업, 계속 모바일일까?
5. 그 외

Ⅲ. 총평

작성 | 한국콘텐츠진흥원 스웨덴비즈니스센터

배포 | 2025. 9. 29.

한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

K-콘텐츠와 세계로 미래로

2025년 핀란드 게임 산업 현황

순서

1. 개요
2. 핀란드 게임 업계 현황
   1. 신규 IP 개발 현황
   2. 투자 현황
   3. 고용 현황
   4. 핀란드 게임 산업, 계속 모바일일까?
   5. 그 외
Ⅲ. 총평

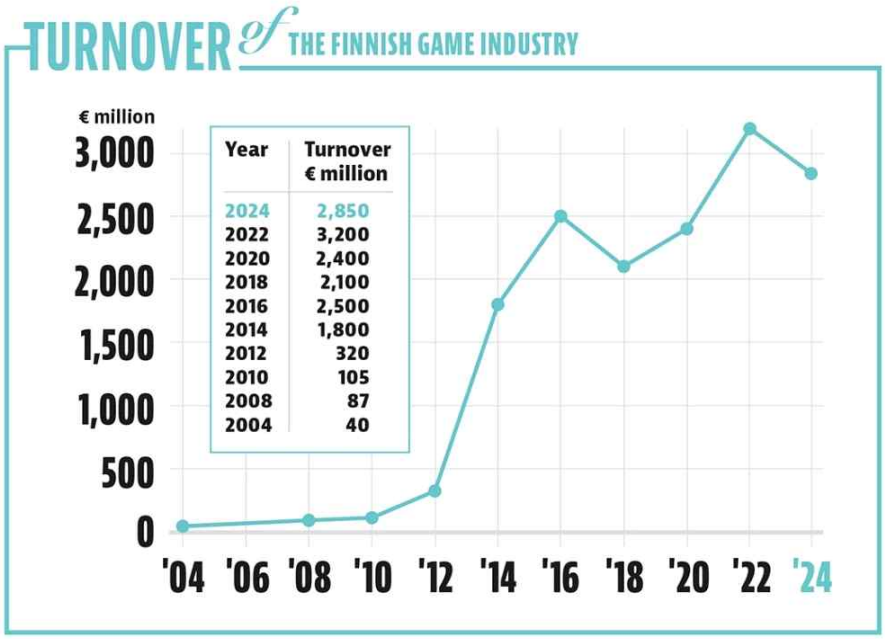
Ⅰ. 개요

- 인구: 550 만 명
- 통화: 유로 (EUR)
- 게임 업계 종사자: 약 4 천 3 백여 명 (2024 년 기준). 이 중 약 35%가 외국인
- 주요 플랫폼: PC, 모바일
- 대표적인 게임: 〈클래시오브클랜〉 (모바일), 〈브롤 스타즈〉 (모바일), 〈앵그리버드〉 (모바일), 〈머지 멘션〉 (모바일), 〈앨런 웨이크〉 (콘솔, PC), 〈맥스 페인〉 (콘솔)
- 주요 게임사: Supercell, Rovio, Remedy Entertainment, Housemarque, Colossal Order, Metacore, Critical Force, Future Play, Next Games – A Netflix Game Studio 외

|그림 1| 2025년 핀란드 게임 어워드 수상작. 〈Pax Dei〉 (Mainstream Interactive) (왼쪽),
|그림 2| 〈LEGO Hill Climb Adventures〉 (Fingersoft) (오른쪽)

II. 핀란드 게임 업계 현황

- 핀란드는 총 인구가 5백 50만 명 정도에 불과해 내수 시장이 작음. 이에 예로부터 해외 수출 및 외국 투자 의존도가 높음. 따라서 최근 세계 게임 시장 침체와 투자 위축에 핀란드 게임산업 또한 적잖은 영향을 받고 있음.



|그림 3| 핀란드 게임업계 2004-2024년 매출액 현황 (출처: Neogames Finland)

1 신규 IP 개발 현황

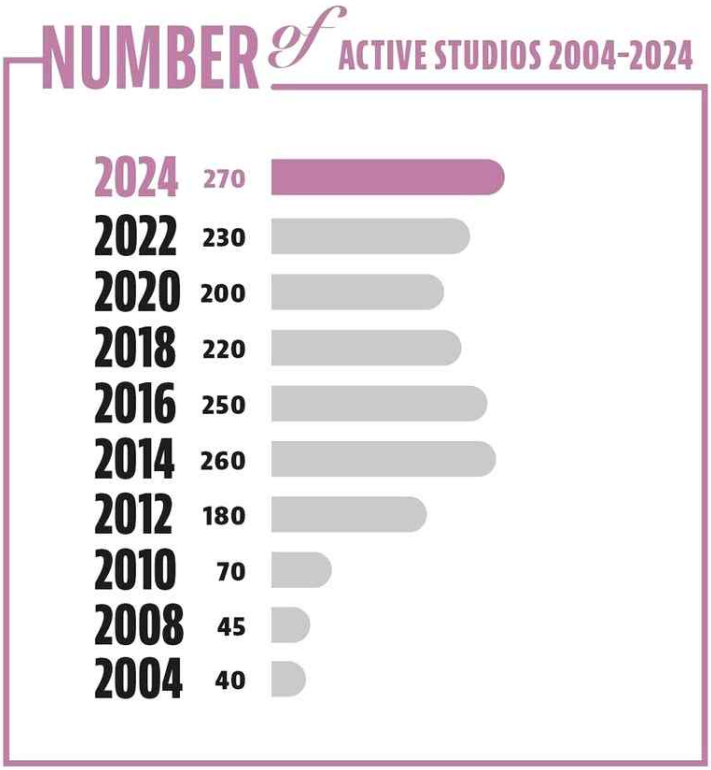
- 핀란드 게임업계 총 매출은 2024 년 말 기준 28 억 5 천만 유로로 집계되었으며, 이는 2 년 전에 비해 10% 가량 줄어든 수치임. 핀란드 게임 매출 감소의 주요 원인으로는 포스트-코로나 시대 게임 매출 둔화, 세계 경제 위축, 국내외 정세 불안, 주요 플랫폼 (예: 구글 플레이, 스팀) 시장의 레드오션화 등이 지적되고 있음.

- 2024 년 기준, 연간 매출 1 억 유로 이상의 핀란드 게임 업체의 수는 총 4 곳으로, 2 년 전과 비교해 동일한 수준인 것으로 조사됨. 그러나 연간 매출 1 천 만 유로를 기록하는 업체는 2 년 전 45 여 개 업체에서 37 여 곳으로 약 18% 가량 감소함. 즉, 중견 게임 개발사들이 더 많은 타격을 받은 것으로 분석됨.

- 최근 핀란드 게임 매출의 61%가 출시된 지 5 년 이상 된 게임에서 발생하고 있는 것으로 조사되었음. 즉, 흥행 IP 를 보유하고 있는 핀란드 대형 게임사들은 여전히 준수한 게임 서비스 매출을 기록하고 있는데 반해 신규 IP 개발이 둔화된 것으로 풀이됨. 특히 슈퍼셀(Supercell) 및 슈퍼셀 계열사들이 핀란드 게임업계 매출을 견인하고 있는 것으로 나타남. 현지 업계는 슈퍼셀의 견제함을 반기면서도, 자칫 이것이 특정 기업에 지나치게 의존된 산업 구조로 고착화되지 않을까하는 우려도 제기하고 있음.

- 핀란드 현지 게임사 수는 약 270 여 개로 추산됨. 이는 2 년 전 2022 년에 비해 약 15% 가량 증가한 수치로 투자 약세에도 불구 꾸준히 핀란드 게임 신생 스타트업들이 탄생하고 있음을 보여줌. 하지만 이 수치가 최근 핀란드에서 발생한 연이은 레이오프(layoff)의 여파로 인해 발생한 일시적인 수치에 불과하다는 반론도 있음. 즉, 레이오프 대상이 된 시니어 개발자들이 신생 스튜디오를 설립하고 있다는 것. 그리고 이들 신생 스튜디오들 중 상당 수가 초기 시드 투자금 모집에 난항을 겪고 있는 것으로 나타남.

- 핀란드는 수도권 밀집 현상이 심화되고 있는 국가이며, 이는 게임 업계에도 그대로 반영되고 있음. 총 270 여 개의 핀란드 현지 게임사 중 절반 가량인 127 개 업체가 헬싱키 수도권 지역에 위치하고 있는 것으로 파악됨. 특히 수도권에 대형 게임사 쏠림 현상이 심하여 전체 핀란드 게임업계 종사자의 80%가 헬싱키 수도권 지역에 거주하고 있는 것으로 조사됨.



|그림 4| 2004년 – 2024년 핀란드 게임 개발사 수 추이 (출처: Neogames Finland)

2 투자현황

- 현지 업계 관계자에 따르면 충분한 자금을 보유하고 있는 대형 개발사들조차 신규 IP 개발에 소극적인 분위기이며, 도전 보다는 안정을 추구하며 기존 게임 서비스를 유지 및 보완하는 것에 역량을 집중하고 있음.

- 2023-2024 년 회계연도 기준 핀란드 게임업계에서 집행된 투자 금액은 약 1 억 2 천 8 백만 유로. 2021-2022 년 대비 약 절반가량이 줄어든 규모임. 해외 투자자들이 리스크 있는 신규 게임 개발 투자보다는 안정성, 즉 흥행이 보증된 기존 IP 에 안전투자를 하는 경향이 장기화되고 있기 때문이라는 분석임. 이 와중에 모바일(구글, 애플)과 PC(스팀) 플랫폼 UA 비용은 여전히 올라가면서 직접 퍼블리싱의 리스크 또한 가파르게 상승하고 있음.

- 이러한 안정성 위주의 투자 현황 속에서 블록체인, UGC (User Generated Contents, 사용자 생산 콘텐츠), 기능성 게임 (Serious games) 등 상용화 검증이 아직 필요한 사업들에 대한 투자 집행이 현격히 감소한 것으로 파악됨. 관련 스타트업 초기 시드 투자에 대한 소식이 2024 년 한 해 동안 거의 전무하였음.

- 이러한 어려운 상황 속에서, 유럽연합의 문화기술 지원금의 역할이 더더욱 중요해졌다는 지적. Creative Europe Media Desk 와 Neogames Finland 가 공동으로 조사한 바에 의하면, 핀란드 게임사들의 유럽연합 지원 사업 채택률이 최근 몇 년 사이 상승하고 있는 것으로 나타남. 나아가 핀란드 정부 또한 문화 혁신 사업에 대한 신규 R&D 예산을 편성하여 신흥 게임사들의 도약에 도움을 주고자 노력하고 있음. 단, 이런 공공 지원금은 직접적인 게임 개발 및 인건비 등에만 지출이 가능하고 마케팅/UA 비용으로는 집행이 불가한 경우가 많음. 마케팅/UA 비용이 모바일과 PC 게임 흥행에 미치는 영향을 감안할 때 현실과 맞지 않는 정책이라는 지적도 있음.

|그림 5| 2024년 핀란드 게임 업계 현황 주요 수치 (출처: Neogames Finland)

3 고용 현황

- 2023-2024 년 사이 핀란드 게임 업계 내 레이오프(layoff)가 다수 발생함. 특히 신규 IP 를 개발하던 중소 게임 개발사들의 피해가 컸던 것으로 파악됨. 해외 퍼블리셔들의 투자를 받았거나 직접적인 파트너 관계에 있는 개발사들 또한 미국 게임업계의 연이은 레이오프와 프로젝트 취소에 영향을 받고 있음.

- 그럼에도 불구하고 핀란드 게임 산업 전체 종사자 수는 4200 여 명으로 2 년 전에 비해 오히려 늘어난 것으로 나타남. 이는 슈퍼셀 등 대형 게임사들이 기존에 출시된 캐시카우(cash cow) 게임 서비스의 매출을 유지 또는 향상시키기 위해 관련 경력직 채용을 늘린 것이 고용 시장을 견인하였기 때문으로 분석됨.

- 핀란드 내 게임업계 종사자의 4 명 중 1 명(24%)이 여전히 비대면 근무를 유지하고 있는 것으로 나타남. 2022 년 전에 비해 (35%) 감소한 수치이긴 하나 여전히 핀란드 게임업계가 비대면근무에 대해 우호적인 분위기를 유지하고 있음을 짐작할 수 있음.

- 핀란드 게임업계 종사자의 약 25%가 여성으로 조사됨. 이는 2022 년 에 비해 약 3% 소폭 상승한 수치임. 나아가 다문화 지수 또한 소폭 상승하여 전체 핀란드 게임개발자의 약 35%가 외국인인 것으로 확인됨. 이 중 미국, 아시아 등 유럽연합 외 지역에서 온 외국인 또한 19%에 달함. 이를 대변하듯 핀란드 게임업계는 여전히 영어를 보편적인 업무 용어로 사용하고 있음.

- 대형 게임사들 중심의 고용시장 흐름에 대한 우려의 목소리도 제기되고 있음. IGDA Finland 대표 킴 쿠피아이넨(Kim Kupiainen)는 본인의 SNS 를 통해 최근 핀란드 대형 게임사들이 안정성을 위해 경력직(시니어) 중심으로 고용하고 있음을 비판하면서, 신규 인재 유치와 청년 게임 개발자 신규 채용이 부족하다고 지적함. 나아가 현 핀란드 게임업계 고용 형태가 지속된다면 핀란드 게임 업계의 미래 인력풀이 어느 시점에 이르러 고갈될 수 있다고 우려를 표현하며, 이를 막기 위해선 중소 게임사를 위한 공적 지원 나아가 대형 개발사들의 주니어-시니어 간의 멘토링과 고용체계 개선이 필요하다고 언급함.

4 핀란드 게임 산업, 계속 모바일일까?

- 오랜 기간 동안 유럽 내 모바일 게임강국의 위치를 지킨 핀란드이나, 시장 경쟁이 치열해지고 UA 비용이 꾸준히 상승하면서 대체제에 대한 요구가 점차 커지고 있음.

- 2024 년 말 기준, 핀란드 현지 게임 개발사들의 주력 플랫폼은 모바일(61%)과 PC(61%)로 나타남. (복수응답 가능) 모바일과 PC 크로스 플랫폼 개발 또는 서비스를 하고 있는 개발사의 비중이 절반을 넘는 58%를 기록했으며, 거기에 콘솔 또는 제 3 의 대안 플랫폼까지 함께 검토하고 있는 업체 또한 23%에 달하는 것으로 나타남.

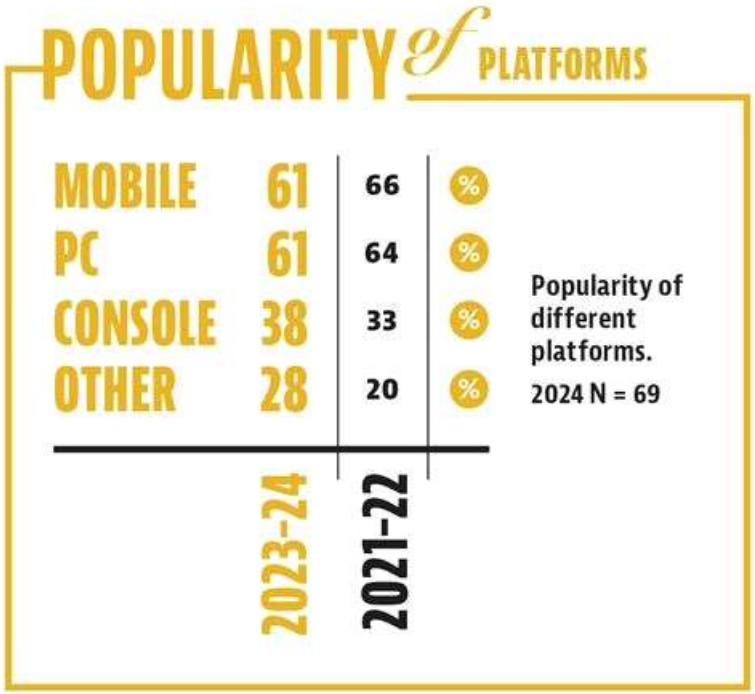
- 이렇게 PC 비중이 전년 대비 높아진 데에는 모바일 외 플랫폼에 대한 필요성이 높아진 데 대한 반사 효과로 추정됨. 실제로 기존 흥행 IP 를 보유하고 있고 UA 비용이 부담 가능한 대형 게임사들은 PC(57%) 보다 모바일(77%) 게임 서비스를 여전히 선호하는데 반해, 중소 게임사 및 스타트업들은 PC(53%) 게임 서비스가 모바일(20%) 보다 진입장벽이 낮다고 인식하는 것으로도 나타남.

- 다만 핀란드 게임업계는 PC 게임 마저도 스팀(Steam) 플랫폼에 의존하는 경향이 높고, 이는 모바일과 마찬가지로 마케팅/UA 비용 상승으로 이어지고 있음. 이에 온전한 대체 플랫폼을 찾아야

한다는 목소리가 핀란드 업계 내에서 점차 힘을 얻고 있음. 하지만 이에 대한 해결책은 아직 마땅히 없는 현황임.

- 최근 웹/브라우저 기반 게임 개발 비중이 소폭 상승하긴 하였으나 (2022 년 6.5% -> 최근 통계 14%) 이것이 수익 다각화로 이어질 수 있을지는 아직 검증이 필요한 상태로 보임. 로블럭스(Roblox) 기반 게임을 주력으로 개발하는 업체도 등장하고 있으나 아직 핀란드 내에선 그 규모나 수익 측면에서 미미한 수준임.

- 콘솔게임도 꾸준히 개발되고 있으나 레메디 엔터테인먼트(Remedy Entertainment) 외에는 투자금 확보에 난항을 겪고 있는 것으로 알려짐. 레메디 엔터테인먼트의 신작 〈앨런 웨이크 II〉 (2023) 또한 기대에는 다소 못 미치는 흥행 실적으로 핀란드 콘솔 게임 개발 업계에 활력을 불러일으키지는 데에는 실패함.



|그림 6| 2021-2024년 핀란드 개발 중인 게임 플랫폼 비중. (출처: Neogames Finland)

5 그 외

- 핀란드의 게임에 대한 사회적 인식은 여전히 긍정적인 편으로 분석됨. 아직까지 게임산업이 국가 세수 및 고용창출에 이바지를 하고 있다는 여론이 견제한 것이 주요한 요인으로 추측됨.

- 최근 유럽 내 반이민정서가 고조됨에 따라 2025 년 6 월 부로 핀란드 근로 비자 규제가 강화되으며, 이것이 외국인 노동자 비율이 높은 핀란드 게임산업에도 적잖은 타격을 줄 것으로 예상되고 있음. 복잡해진 유럽 정세와 이러한 사회적 기조가 현지 게임업계에 어떤 영향을 미칠지 중장기적인 관측과 대비가 필요하다고 보여짐.

Ⅲ. 총평

- 핀란드는 노키아의 나라이자 수십 년 간 컴퓨터, 전자통신 관련 기술 역량을 꾸준히 쌓아 온 IT 강국임. 그러나 2025 년 현재, 핀란드 게임 산업은 세계 경제 침체와 수출둔화, 투자 위축으로 인해 정체기를 거치고 있음. 신규 IP 개발이 줄어들고 새로운 인력풀 확보가 정체되고 있다는 부분이 특히 우려스러운 상황임. 하지만 그럼에도 불구하고 여전히 유럽 내 게임 매출 5 위를 기록하며 유럽 모바일 게임시장의 선두주자로서의 위용은 여전히 과시하고 있음. 앞으로 핀란드 게임 투자 및 고용 현황, 모바일 게임 레드오션화를 어떻게 극복할 것인지가 핀란드 게임 산업의 미래에 매우 중대한 전환점으로 작용할 것으로 예상됨.

자료출처: Neogames Finland Ry “Finnish Game Industry Report 2024” 외

스웨덴 비즈니스센터 담당자 연락처	
천소현 센터장	shc@kocca.kr

2025년 핀란드 게임 산업 현황	
주관기관	한국콘텐츠진흥원
감수	천소현 (스웨덴 비즈니스센터장)
집필자	박솔잎 (핀란드 알토대학교 박사과정)
발행인	유현석 (한국콘텐츠진흥원장 직무대행)
발행일	2025년 9월 29일
발행처	한국콘텐츠진흥원
주소	전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전화	1566-1114
홈페이지	www.kocca.kr
ISSN	2733-5798 (비매품)

- 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"