2025년 2호

독일
콘텐츠 산업동향

(독일 내 게임 박물관 및 정부지원 현황)

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

독일 내 게임 박물관 및 정부지원 현황

Status of Game Museums and Government Support in Germany

2025년 02호

한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

K-콘텐츠와 세계로 미래로

작성 | 한국콘텐츠진흥원 독일비즈니스센터
배포 | 2025.10.31

한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY
K-콘텐츠와 세계로 미래로

독일 내 게임 박물관 및 정부지원 현황

Ⅰ. 독일 게임 산업 개요

순서

1 독일 게임 산업 경제적·문화적 위치

독일의 게임 산업은 콘텐츠 산업 중에서도 빠르게 성장하는 분야 중 하나로, 경제적 규모와 문화적 영향력 모두에서 중요한 위치를 차지하고 있다. Newzoo에 따르면 2024년 독일 게임 시장 규모는 약 64억 달러로, 유럽 내에서 영국을 제치고 1위, 전 세계 5위를 달성했다.[1)]

독일은 유럽 최대의 게임 전시회인 Gamescom을 개최하는 국가로, 쾰른에서 매년 열리는 이 행사는 전 세계 게임 기업과 개발자, 유저들을 연결하는 국제 허브로 자리 잡고 있다. 2024년 기준 약 64개국, 1천 100여 개의 기업이 참여했으며, 2025년에는 더 많은 1천 400여 개의 기업이 참여했다. 이는 게임 산업의 문화적 위상을 방증한다.

시장의 성장을 견인하는 바탕에는 젊은 층뿐 아니라 다양한 연령의 활발한 소비, 인게임 결제·구독 서비스 및 하드웨어 판매 확대, 그리고 정부와 지방자치단체의 지원 정책이 있다. 독일 연방정부는 게임 개발 펀드와 세제 혜택 등 다양한 정책으로 폭넓은 산업 환경을 구축하고 있다.

문화적으로 독일 게임 산업의 존재감은 더욱 높아지고 있다. 게임은 예술, 교육, 사회적 소통·커뮤니케이션의 중요한 매체로 자리 잡았고, 독일에서는 주요 박물관, 테마 전시관, 국제 게임 페스티벌을 통해 게임의 문화적 가치를 적극적으로 조명한다. 이러한 환경은 독일 게임 산업이 자국 내 문화산업의 미래 성장 동력으로 자리매김하도록 이끌고 있다.

1) *Top countries and markets by video game revenues*. newzoo. https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues

II. 독일의 주요 게임 박물관

순서

1 베를린 컴퓨터 게임 박물관 (Computerspielemuseum)

베를린 컴퓨터 게임 박물관은 1997년 세계 최초로 개관한 상설 디지털 게임 박물관으로, 2011년 'Computer Games. Evolution of a Medium'이라는 영구 전시를 통해 새롭게 문을 열었다. 현재 약 35,000개의 게임 매체와 350종 이상의 콘솔·컴퓨터 시스템, 그리고 관련 잡지, 영상, 아카이브 자료를 보유하고 있다.[2)]

전시의 가장 큰 특징은 관람객이 직접 체험할 수 있는 '플레이 가능한' 전시물이다. 아타리, 닌텐도, 세가 등 다양한 고전 콘솔 게임을 실제로 즐길 수 있으며, 1980년대 아케이드실, 70~90년대 가정집 재현 공간, '하드웨어의 벽(Wall of Hardware)'과 같은 공간 연출을 통해 게임 문화의 변천사를 체감할 수 있다.

또한 'PainStation'과 같은 게임 아트 설치물, 영화·레이싱 게임 중심의 특별 기획전 등 주제를 확장한 전시도 자주 열린다. 이 박물관은 단순한 전시를 넘어 디지털 유물 보존, 교육, 연구 활동에도 힘쓰고 있으며, 독일 게임상 특별 심사위원상(2017)과 어린이 문화상(2002)을 수상하며 문화기관으로서의 공신력을 인정받았다.

2) About the Museum World's first computer games museum. *Computer Spiele Museum*. https://www.computerspielemuseum.de/en/Museum/47-About-the-museum.htm?utm

|그림 1| 베를린 컴퓨터 박물관 외부와 내부 전경 (출처: Computerspielemuseum)

|그림 3| 베를린 컴퓨터 박물관 외부와 내부 전경

2 하노버 게임 박물관 (Hi-Score)

하노버에 위치한 Hi-Score는 대규모 인터랙티브 게임 체험 박물관으로, 약 1,000㎡ 공간에 300여 개의 오리지널 콘솔과 아케이드 게임기를 전시하고 있다. 모든 전시품은 작동할 수 있는 상태로 유지되어 입장료만 지불하면 추가 비용 없이 자유롭게 즐길 수 있다.[3)]

콘솔 전시는 1972년 아타리 2600, C64, NES부터 최신형 PlayStation 5에 이르기까지 190여 개 기기를 포함하고, 아케이드 섹션에서는 Space Invaders, Pac-Man, Donkey Kong, Street Fighter II와 같은 명작들이 준비되어 있다. 이곳은 단순 전시를 넘어 게임 토너먼트, 코스프레 행사, e스포츠 워크숍, 아티스트 전시 등 다양한 커뮤니티 활동을 병행한다. 특히 예약제를 통해 방문객의 몰입도 높은 체험 환경을 제공하며, 하노버 지역의 게임 문화 중심지로 자리 잡았다.

|그림 2| 하노버 게임 박물관 내부 전경 (출처: Hi-Score)

3) Hi-Score, https://hi-score.org/

3 올덴부르크 컴퓨터 박물관 (Oldenburger Computer-Museum)

|그림 6|

올덴부르크 컴퓨터 박물관은 2008년 설립된 비영리 박물관으로, 주로 1970~1980년대 가정용 컴퓨터와 콘솔의 보존과 체험을 목표로 운영된다. 전시 공간은 약 1,000㎡에 달하며, 모든 기기가 작동할 수 있는 상태로 유지되어 관람객이 직접 조작해 볼 수 있다.[4]

주요 전시품에는 PDP-8, Commodore PET, Apple II, Osborne 1, Sinclair ZX Spectrum, Commodore 64, Atari 800XL, Amiga 500 등 당대 대표 기종이 포함되어 있다. 이러한 구성을 통해 초기 개인용 컴퓨터 문화의 흐름과 기술 발전 과정을 직접 경험할 수 있다.

이 박물관은 자원봉사자와 지역 커뮤니티의 지원으로 운영되며, 교육 프로그램과 미디어 리터러시 증진 활동에도 적극적으로 참여한다. 이를 통해 단순한 전시를 넘어 디지털 문화유산의 체험과 학습의 장 역할을 하고 있다.

|그림 3| 올덴부르크 컴퓨터 박물관 내부 전경 (출처: Oldenburger Computer-Museum)

4 함부르크 레트로 게임 클럽 (Retro Spiele Club Hamburg)

함부르크 레트로 게임 클럽은 '플레이 가능한 박물관'을 표방하며 지난 50년간의 컴퓨터와 게임기를 전시·운영한다. 약 400㎡ 규모의 공간에 50여 개의 게임 스테이션이 마련되어 있으며, Pong, Commodore 64, Amiga, NES, SNES, Mega Drive, Atari 등 다양한 기기를 갖추고 있다.[5] [6]

이 클럽은 매주 목요일 '오픈 하우스'를 운영하여 누구나 방문할 수 있으며, 사전 예약을 통해 이벤트, 게임 나이트, 워크숍을 개최한다. 또한 팟캐스트, 강연, 포럼을 정기적으로 진행하며, 게임을 매개로 한 커뮤니티 교류를 활성화한다.

4) Oldenburger Computer-Museum, https://computermuseum-oldenburg.de/das-museum/
5) Retro Spiele Club Hamburg, https://www.retrospieleclub.de/
6) https://de.wikipedia.org/wiki/Retro_Spiele_Club_Hamburg

최근 확장 이전을 통해 LAN 섹션과 VR/XR 장비를 갖추는 등 현대적 요소를 더해 고전 게임과 최신 기술이 공존하는 공간으로 발전하고 있다.

|그림 4| 함부르크 레트로 게임 클럽 내부 전경 (출처: Retro Spiele Club Hamburg)

5 카를스루에 레트로게임 샵 (Karlsruhe RetroGames e.V.)

RetroGames e.V.는 카를스루에(Karlsruhe)에 위치한 대표적인 레트로 게임 클럽·박물관으로, 실제 플레이 가능한 고전 아케이드 게임기와 콘솔을 중심으로 하는 곳이다.[7)]

이곳은 전통적인 박물관과 달리, 모든 전시물이 아날로그 아케이드 게임기, 초기 콘솔, 핀볼 머신 등 실물 하드웨어로 구성되어 있어 “관람”이 아니라 직접 체험이 주를 이룬다. 40여 대 이상의 다양한 게임기를 운영하며, 1970년대 후반부터 1990년대 중반까지의 대표적 작품들이 배치되어 있다.

입장객은 소정의 입장료만 내면 대부분의 게임기를 자유롭게 플레이할 수 있으며, RetroGames e.V.는 정기적인 테마 이벤트와 대회도 개최하며 지역 레트로 게임 커뮤니티의 중심 역할을 한다.

소규모이지만, 게임의 역사와 진화 과정을 실제 하드웨어와 플레이 경험으로 전달하는, 살아있는 레트로 게임 체험 공간이라는 점에서 카를스루에의 독창적 명소로 자리 잡고 있다.

|그림 5| 올덴부르크 컴퓨터 박물관 내부 전경 (출처: Oldenburger Computer-Museum)

7) RetroGames e.V., https://www.retrogames.info/

Ⅲ. 독일 게임 박물관 분석

순서

1 박물관 내 교육 콘텐츠의 역할

독일 게임 박물관들은 단순한 전시를 넘어, 방문객과 지역 커뮤니티에 체험 기반의 교육 콘텐츠를 지속적으로 제공한다. 예를 들어 베를린 컴퓨터 게임 박물관은 어린이와 청소년 대상 워크숍, 역사적 게임 개발 과정 이해, 디지털 미디어 리터러시를 주제로 한 교육 프로그램을 상설 운영한다. 박물관 방문은 공식 학교 교육과 연계되어 현장 체험학습의 한 형태로 인정받으며, 일부 주(州)에서는 박물관 교육일(Museums-Tag)[8]이나 커리큘럼 연동 프로그램으로 관람료 지원 및 전문 교육사가 제공하는 맞춤형 교육도 진행되고 있다.

교육 콘텐츠의 또 하나의 특징은 체험 중심, 탐구형 학습이라는 점이다. 아이들은 설명을 듣는 데 그치지 않고, 실제로 버튼을 누르고, 조이스틱을 써보고, 아케이드 기계나 가정용 컴퓨터를 작동해 보며 이해와 호기심을 확장한다. 독일 박물관은 전통적 'Do Not Touch' 방식 대신 'Please Touch' 원칙을 채택해, 디지털·과학 기술을 '손으로 만지는 교육'으로 바꿔놓았다. 이런 접근은 창의력, 비판적 사고, 문제해결 능력 등 현대 교육에서 강조하는 역량을 자연스럽게 키우는 데 효과적이다. 독일 게임 박물관은 기술 교육과 인성 교육·역사 인식까지 복합적인 효과를 동시에 추구하는 살아 있는 교육 플랫폼으로 톡톡히 자리매김하고 있다.

8) *자녀와 함께 독일 박물관-과학관 즐기는 방법*. (08월16일). mfrankfurt. https://www.mfrankfurt.com/post/%EC%9E%90%EB%85%80%EC%99%80-%ED%95%A8%EA%BB%98-%EB%8F%85%EC%9D%BC-%EB%B0%95%EB%AC%BC%EA%B4%80-%EA%B3%BC%ED%95%99%EA%B4%80-%EC%A690%EA%B8%B0%EB%8A%94-%EB%B0%A9%EB%B2%95

2 세대 간 소통 수단으로서의 게임

독일 게임 박물관과 문화 기관에서는 게임을 매개로 다양한 세대가 소통할 수 있는 체험형 전시와 교육 프로그램을 운영한다. 박물관 내에는 고전 콘솔부터 최신 VR/XR 기기까지 폭넓게 갖춰져 있어, 부모와 자녀, 조부모부터 청소년까지 각 세대가 서로의 시대적 게임 경험을 직접 플레이하며 대화와 추억을 공유한다. 이런 공간은 단순한 놀이를 넘어, 가족이 함께 디지털 문화를 즐기고, 경험과 관점을 나눌 수 있는 소통의 장으로 자리 잡았다.

최근에는 VR·AR 등 첨단 기술을 적극 활용하며, 더욱 깊이 있는 역사·사회 교육이 이루어지고 있다. 독일의 일부 박물관과 과학관에서는 VR을 통해 나치 시대의 역사를 직접 체험하는 프로그램이 도입되어[9], 모든 세대가 게임·가상현실 환경에서 비판적 시각과 민주적 감수성, 인권의 중요성을 함께 학습할 수 있다. 이는 과거의 어두운 역사를 되새기며 세대 간 토론과 반성의 기회를 제공하고, 나치 문화의 재발 방지라는 사회적 책임과 문화적 의무를 실천하는 데 목적을 둔다.

결과적으로 독일의 박물관과 게임 관련 문화 공간은 VR·AR 등 디지털 기술을 활용해 '세대 간 소통'과 '역사 재발 방지'라는 두 가지 목적을 모두 달성하고 있다. 놀이와 학습, 비판적 역사 인식과 공동체 경험이 자연스럽게 융합되며, 독일 사회의 포용성과 민주적 문화가 한층 더 강화되고 있다.

3 독일 박물관의 차별점 및 강점

독일의 게임 박물관은 세계 어느 곳보다 '실제 체험'에 집중된 방대한 디지털 유물, 완벽한 하드웨어 보존, 그리고 유럽적 사회 참여성을 결합했다는 점에서 독보적인 위치를 점한다. 베를린 컴퓨터 게임 박물관, 하노버 Hi-Score, 올덴부르크, 레트로 게임 클럽 등은 모든 전시물을 관람객이 직접 플레이할 수 있도록 유지·관리한다. 단순한 전시가 아니라 '손에 잡히고 사운드를 들으며 온 가족이 즐기는 박물관'이라는 독특한 체험이 가능하다.

또한, 전시품의 다양성뿐 아니라 커뮤니티 중심, 비영리 협동 운영, 지역과 글로벌 네트워크 연계, 교육과 문화 체험이 융합된 구조도 큰 강점이다. 박물관 내에서 열리는 공개 강연, 창의 워크숍, 미디어 아트 전시, 게임 토너먼트, 국제 네트워킹 행사 등은 독일이 지향하는 열린 문화공간, 실질적 소통과 협력의 장을 구현한다.

특히 독일 박물관은 과거사를 체험하고 교육하는 데 첨단 디지털 기술을 적극 활용한다. VR 기기 및 몰입형 전시물로 나치 시대의 역사적 현장을 비판적으로 재구성하여, 인권과 민주주의에 대한 사회적

9) *홀로코스트 75주기 추모 VR전시회 열려*. (2020년01월14). 주간 조선. https://weekly.chosun.com/news/articleView.html?idxno=38273

교육까지 병행한다. 역사교육과 미디어 교육, 창의적 학습이 결합한 이런 전시 프로그램은 단순히 과거를 보기만 하는 것이 아니라, 학습자가 능동적으로 역사·사회적 맥락에 참여하도록 이끈다.

운영 방식에서도 독일 박물관은 저가 또는 무료입장, 탄탄한 지역 자원봉사자 네트워크, 매년 새로운 테마 전시 및 비공식 커뮤니티 이벤트를 통해 누구나 쉽게 접근할 수 있는 열린 공간이 되어간다. 독자적인 박물관의 독립성, 공공성과 사회적 책임감을 유지하는 데 높은 평가를 받고 있다.

결론적으로 독일의 게임 박물관들은 디지털 문화를 생생하게 보존·전달하면서도 현장 중심의 교육, 사회적 통합, 과거 역사에 대한 비판적 성찰, 미래지향적 창의성까지 아우르는 문턱 낮은 문화 플랫폼이자, 유럽 및 세계적으로 모범적인 디지털 문화기관으로 자리 잡았다.

Ⅳ. 독일 정부의 게임 산업 지원 정책

순서

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게 KOCCA

1 연방정부 차원의 지원 정책

1. 독일 게임산업 정책방향

- 독일 독일 연방정부는 게임산업을 문화와 경제, 기술 혁신이 결합된 전략 산업으로 인식하고 장기적인 발전 비전을 설정해왔다. 정부는 게임을 단순한 오락 콘텐츠가 아니라 사회적 가치와 교육적 기능을 동시에 지닌 문화산업으로 규정했으며, 디지털 전환과 창의산업 진흥 정책의 중요한 축으로 포함시켰다. 이를 통해 게임은 독일 사회 전반에서 예술·과학·기술과 연결되는 복합적 산업으로 자리매김하게 되었다.[10)]

  게임산업 정책은 특히 신기술 혁신과 인재 육성에 방점을 두고 전개되었다. 연방정부는 인공지능(AI), 확장현실(XR), 메타버스, 클라우드 게이밍과 같은 차세대 기술을 게임 개발과 서비스에 적극 도입하도록 장려했으며, 대학·연구소와 기업 간 공동 프로젝트를 통해 전문 인력을 양성하는 프로그램을 추진했다. 이러한 정책 기조는 게임을 통해 축적된 기술이 교육, 의료, 산업 시뮬레이션 등 타 분야로 확산될 수 있도록 기반을 제공했다.[11)]

10) game - Annual Report of the German Games Industry 2025; GamesWirtschaft, 2025

또한 독일은 스타트업 육성과 해외 진출 지원을 강화했다. 국제 게임 전시회에 독일 공동관을 운영하여 자국 기업들의 해외 파트너십 구축을 지원했고, 유럽연합(EU) 차원의 크리에이티브 유럽(Creative Europe) 프로그램과 연계하여 독일 개발사의 국제 공동 프로젝트 참여를 장려했다. 이와 같은 노력은 독일 게임사가 글로벌 퍼블리셔와의 협력 기회를 넓히고, 자국 게임이 세계 시장에서 존재감을 확대하는 데 기여했다.[12)]

독일 게임산업은 최근 몇 년간 팬데믹 특수 이후 조정기를 거치며 일시적 성장 둔화를 겪었다. 그러나 게임 이용 인구는 독일 전체 인구의 절반 이상으로 확대되었고, 온라인 구독형 서비스와 클라우드 게임 부문은 두 자릿수 성장을 기록하며 시장 구조가 변화했다. 이에 따라 정부와 업계는 전통적인 패키지·하드웨어 중심에서 '서비스형 게임(GaaS)'과 지속가능한 게임 생태계로의 전환을 정책적으로 뒷받침하고 있다.[13)]

2. 게임 개발 보조금 제도(Gamesförderung)

- 독일의 게임 개발 보조금 제도는 2019 년부터 연방 정부 차원에서 운영되기 시작했으며, 현재는 연방경제기후행동부(BMWK)가 총괄한다. 제도의 목적은 독일 게임 산업의 경쟁력 제고, 중소 게임 기업의 성장 지원, 문화적 가치 창출을 동시에 달성하는 데 있다. 보조금은 독일 내 본사나 지사를 둔 기업을 대상으로, 프로젝트 규모와 단계에 따라 차등 지원이 이뤄진다. 구체적으로, 개발비용이 200 만 유로 이하 프로젝트는 최대 50%, 200 만~800 만 유로 사이 프로젝트는 25~50%, 800 만 유로 이상 대형 프로젝트는 최대 25%까지 지원받을 수 있다.[14)] 또한 신청 기업은 반드시 문화 테스트(Cultural Test)를 통과해야 하며, 이는 게임이 독일·유럽의 문화, 교육, 사회적 가치를 반영하는지를 평가하는 핵심 절차이다. 심사는 혁신성, 사업성, 기술적 진보성, 문화 기여도 등을 기준으로 온라인 접수를 통해 이뤄진다.

  이 제도는 크게 세 유형으로 운영된다. 첫째, 초기 단계의 프로토타입 개발 지원, 둘째, 중간 규모의 상용 개발 프로젝트 지원, 셋째, AAA 급 대규모 게임 지원이다. 프로젝트 규모가 작을수록 지원 비율이 높고, 대형 프로젝트는 상대적으로 낮은 비율로 적용된다. 이러한 구조는 소규모 및 인디 개발사들에게 비교적 우호적 환경을 제공한다.

  최근 몇 년간 연방 차원의 보조금 운영은 불안정성을 드러내기도 했지만, 그럼에도 불구하고 정부 자체 평가와 PwC 의 외부 분석은 보조금 제도의 효과성을 강조했다. 독일에서 개발된 신규 게임의 72%는 보조금이 없다면 출시가 불가능했을 것이라 밝혀졌고,[15)] 수혜 기업은 그렇지 못한 기업에

11) game – Annual Report 2025; Deloitte – German Media & Entertainment Outlook 2024/25; GamesWirtschaft, 2024
12) game – Annual Report 2025; Creative Europe MEDIA Funded Projects 2024–2025
13) game – Annual Report of the German Games Industry 2025; GamesWirtschaft, 2025
14) game – Annual Report 2025; PwC – German Entertainment & Media Outlook 2024–2028
15) Pascal W. (2023, December 12). Evaluation of German games funding suggests Changes and Tax Credits.

비해 더 많은 일자리를 창출했다. 또한, 창업 초기 기업 지원을 겨냥한 "Press Start: Games Founding Grant" 프로그램이 도입되었다. 이 제도는 18 개월 동안 매달 약 2,750 유로를 창업자에게 제공하고, 교육·네트워킹·코칭 프로그램을 함께 지원하여 큰 호응을 얻었으며 1,000 여 건 이상의 신청이 접수된 끝에 132 개의 프로젝트가 선정되었다.[16]

새 연립정부(CDU·CSU·SPD)는 게임 산업을 '문화·경제의 핵심 성장 분야'로 규정하고, 세제 혜택 도입을 적극 추진했다. 골드미디어(Goldmedia) 연구에 따르면, 게임 세액 공제 1 유로는 약 4.8 유로의 추가 투자를 유도하고, 3.4 유로 세수와 사회보장 기여금을 발생시키며, 총 8.7 유로 규모의 부가가치를 창출할 수 있는 것으로 나타났다.[17] 이에 따라 중소기업을 위한 30~35% 세제 공제 도입안도 논의되고 있다.

또한 연방 정부 예산안은 2025 년 8,800 만 유로, 2026 년부터 매년 1 억 2,500 만 유로 지원을 명시하는 등 게임 분야 예산 확대를 약속했다. 같은 시기 바이에른, NRW 등 일부 주정부도 자체 지원금을 증액했지만, 연방 차원의 제도 정비야말로 독일 게임 산업의 생태계 성장에 핵심 기반으로 작용하고 있음을 보여준다.

2 주 정부 및 지방 자치단체의 참여

1. 주요 주별 지원 프로그램

- 독일의 각 연방 주(州)는 지역 게임 산업의 경쟁력 확보와 창의적 생태계 조성을 위해 다양한 지원 정책을 지속하고 있다. 바이에른(Bayern), 노르트라인-베스트팔렌(NRW), 베를린, 함부르크, 바덴-뷔르템베르크 등은 공통적으로 게임 개발자와 스타트업을 위한 직접 보조금과 프로젝트 지원금, 연구개발(R&D) 인프라, 그리고 전문 인력 양성 프로그램을 제공한다. 이 중 노르트라인-베스트팔렌과 바이에른은 대규모 게임펀드와 인큐베이팅 제도를 운영하는 대표적 지역으로, 각 주의 기업들에게 수억 원 규모의 지원을 제공하며 대형 프로젝트를 육성하는 데 강점을 보인다.

GamesMarkt. https://www.gamesmarket.global/german-gamesmarket/official-report-evaluation-of-german-games-funding-suggests-changes-and-tax-credits-f54866a804d4909f08bcfdfa07c6282c

16) Annual Report of the German Games Industry 2025 Section 03-2 Games Funding. (2025). *game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.* https://www.game.de/en/guides/annual-report-of-the-german-games-industry-2025/03-the-games-industry-in-germany/03-2-games-funding/

17) (2025). *Volkswirtschaftliche Bedeutung der Games-Branche in Deutschland und Hebeleffekte einer steuerlichen Förderung*. Goldmedia. https://www.goldmedia.com/studie/volkswirtschaftliche-bedeutung-der-games-branche-in-deutschland-und-hebeleffekte-einer-steuerlichen-foerderung/.

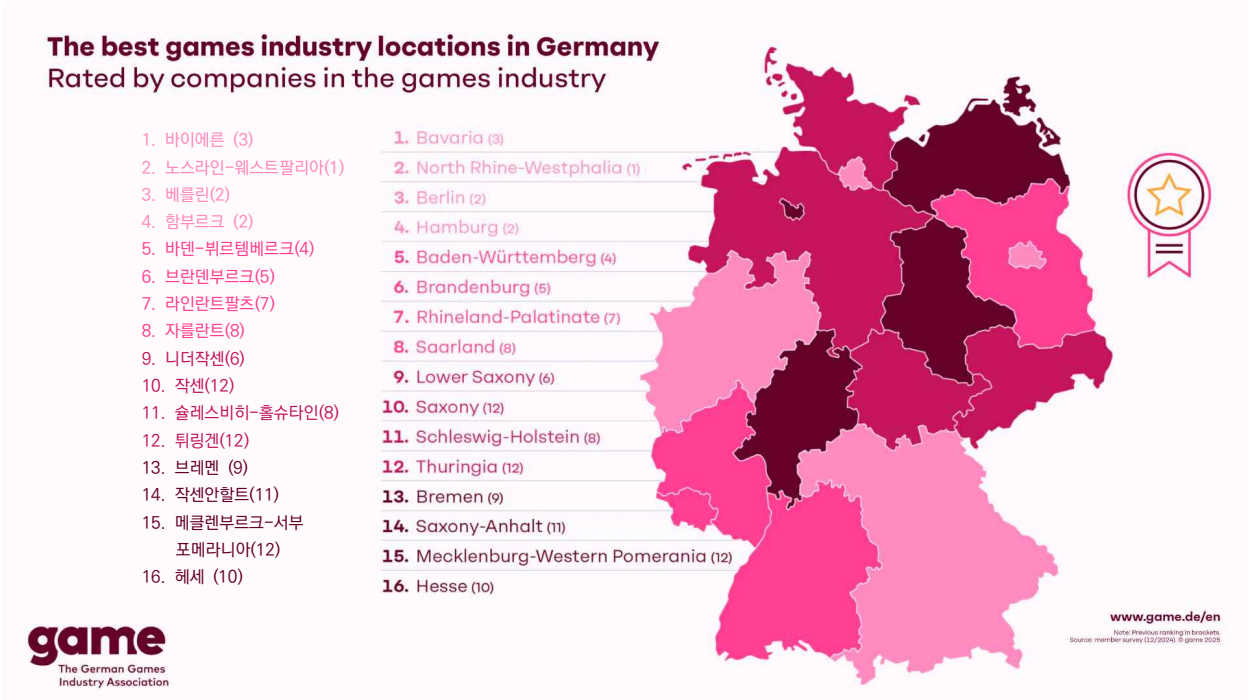
반면 바덴-뷔르템베르크는 연간 약 120만 유로의 비교적 작은 예산을 운용하지만, 대신 질적·구조적 지원을 차별화 요소로 삼고 있다. 주정부 산하기관인 MFG Baden-Württemberg는 단순한 자금 지원을 넘어 업계와의 긴밀한 협업을 통해 수요를 분석하고 그에 따른 맞춤형 지원을 제공한다.[18] 특히 Developer-Boost 프로그램을 운영하여 졸업 이후 창업 단계로 나아가는 신진 개발자들이 겪는 간극을 메우고 있으며, 그룹 및 개인 코칭, 워크숍, 피치 트레이닝, 투자자 네트워킹 등을 통해 스타트업의 성장을 돕는다. 또한, 공동 작업공간을 제공하는 GamesHub(루트빅스부르크), 건강·의료 분야와 게임을 접목한 GiG 이니셔티브 등 특화된 지원 모델을 운영하며, 산업의 다변화와 융합을 촉진하고 있다.

2. 지역별 특화 산업 클러스터 및 인프라

- 독일은 쾰른, 베를린, 함부르크, 뮌헨 등 주요 도시를 중심으로 게임 산업 클러스터를 형성하고 있다. 특히 쾰른은 세계 최대 규모의 게임 전시회인 게임스컴(Gamescom)이 매년 개최되는 산업의 허브로, 스타트업 보육 기관과 대형 전시 인프라가 집적되어 있다.

  여기에 더해 바덴-뷔르템베르크 역시 독특한 클러스터를 형성하고 있다. 루트빅스부르크는 Filmakademie Baden-Württemberg를 중심으로 한 애니메이션·VFX와 게임의 융합 생태계로 유명한데, Studio Fizbin, Kaleidoscube 등 여러 수상 경력 있는 스튜디오들이 이곳에서 성장했다. 한편, 카를스루에는 독일 대표 온라인 게임 기업 Gameforge가 위치한 게임산업 거점으로, 매년 글로벌 게임잼(Global Game Jam)의 주요 개최지 중 하나로 자리 매김하며 인디 개발자와 청년 인재들이 국제 네트워크에 진입하는 통로 역할을 하고 있다. 이처럼 바덴-뷔르템베르크는 다른 주가 자금 투자를 중심으로 한 지원을 강조하는 것과 달리, 교육·창작·산업 간 융합을 결합한 클러스터 모델을 통해 강점을 발휘하고 있다.

18) Stephan, S. (2025, July 16). Games-Standort Baden-Württemberg: Vielfältig, innovativ, jung, erfolgreich. *BlickpunktFilm*. https://www.blickpunktfilm.de/en/30-jahre-mfg/30-jahre-mfg-games-standort-baden-wuerttemberg-vielfaeltig-innovativ-jung-erfolgreich-ee41781adfb4168d29fa38b75e89c3d9



|그림 6| 게임 기업이 선정한 독일 최고의 게임 산업 지역 순위
(출처: game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.)

3. 지역 게임 페스티벌 및 전시회 연계 지원

- 독일의 지방 정부와 기관은 국제 전시회와 지역 게임 페스티벌을 적극적으로 연계해 지원 정책을 펼치고 있다. 앞서 언급한 쾰른의 게임스컴(Gamescom 2025)은 역대 최대 규모인 72 개국 1,500 여 개 업체가 참가[19]했으며, 참가 기업들은 부스 설치 비용, 전시 공간, 현장 통역·네트워킹 서비스 등 다양한 행정적·재정적 지원을 제공받았다. 이러한 지원은 특히 중소기업 및 스타트업들이 글로벌 시장으로 진출하는 데 큰 발판이 되고 있다. 함부르크의 PLAY Creative Gaming Festival 역시 인디 개발자 중심 행사로, 참가기업에게 홍보 지원 및 현지 언론 연결 기회를 부여하며 실질적인 성과 창출을 돕는다.

  바덴-뷔르템베르크는 전시회 연계 지원 측면에서도 독자적 색채가 두드러진다. 매년 슈투트가르트에서 개최되는 국제 애니메이션 페스티벌(ITFS)에서 Animated Games Award Germany 를 운영하여 게임과 애니메이션, 인터랙티브 미디어 간 융합을 장려한다. 상금과 함께 업계의 관심을 모으는 이 시상식은 창의적 인디 게임 스튜디오들에게 실질적인 인지도 제고 기회가 된다. 또한 바덴-뷔르템베르크는 독자적인 “The Länd” 브랜드로 Gamescom 에서 대규모 공동관을 마련해 자국 기업들에게 독립적인 홍보 공간을 제공함과 동시에 글로벌 파트너사와 연결될 수 있도록 지원하고 있다.

19) 이두현. (2025년08월18일). 독일 '게임스컴 2025'. 역대 최대인 72개 국가 1500개 이상의 업체 참가. *INVEN*. https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=308434

독일은 연방정부 차원의 광범위한 보조 정책과 더불어, 각 주정부가 자신들의 산업적 특성을 반영한 맞춤형 지원을 병행하고 있다. 자금력에서 강점을 가진 NRW 와 바이에른은 대형 프로젝트와 대규모 기업 플랜트 조성에 집중하는 반면, 바덴-뷔르템베르크는 교육, 스타트업 육성, 네트워크, 산업 간 융합이라는 질적 지원에 초점을 맞춰 독일 내 게임 생태계를 다변화하는 중요한 축으로 기능하고 있다. 이처럼 각 주별 지원 전략은 업계 종사자들에게 다양한 사업 기회를 제공하며, 독일 게임 산업의 국제적 위상 제고와 지속 가능한 성장을 견인하고 있다.

4. 주요 지역 게임 산업 지원 특징

지역	주요 특징
베를린-브란덴부르크	- Medienboard Berlin-Brandenburg 가 6 백만€ 규모로 독일 최대 지역 지원 - 18 백만€ 투자 유발 효과로 1:3 레버리지 달성 - Games Incubator 로 스타트업 생태계까지 포괄적 지원
바이에른	- 2009 년 독일 최초 게임 전담 펀딩 도입한 역사적 중요성 - FFF Bayern 을 중심으로 한 체계적 지원 구조 - Games/Bavaria 네트워크로 50 개 이상 기업 연결
함부르크	- 인큐베이터 특화 허브 - Gamecity Hamburg 의 프로토타입 중심 지원 전략 - Games Lift Incubator 5 개 팀 성공적 런칭 - nextReality Hamburg 로 XR/VR 분야 선도
노르트라인-베스트팔렌	- 독일 최대 주 경제력 바탕으로 한 강력한 재정 지원 - NRW.BANK 의 100 만€ 단일 프로젝트 지원 가능 - 전통적 미디어 산업과 게임의 융합 추진
동부 독일	- MDM 을 통한 동독 지역 특화 게임 산업 육성 - 통일 이후 지역 균형 발전 정책의 일환 - 상대적으로 저렴한 개발 비용의 이점

〈그래프 1〉 주요 지역 게임 산업 지원 특징
(출처:Medienboard, Games/Bavaria, Gamecity Hamburg, Creative.nrw, NRW.BANK, Mitteldeutsche Medienförderung)

3 지원 정책의 성과

1. 산업 규모 성장 및 해외 진출 성과

- 최근 5 년간 독일 정부의 지속적인 게임산업 지원 정책은 산업 규모의 안정적 성장과 글로벌 시장 진출에 중요한 역할을 했다. 2024 년 기준 독일 게임 시장 매출은 106 억 달러로 유럽 2 위, 세계 6 위의 대형 시장으로 자리 잡았으며, 연평균 7% 이상 성장률을 기록하고 있다. 게임 개발사들은 AAA 게임 및 캐주얼 게임, 인게임 구매, 구독형 서비스 등 다양한 영역에서 수익원을 다변화하며, 글로벌 플랫폼을 통한 수출과 협력도 꾸준히 확대하고 있다.[20)]

  독일 기업들은 EU 및 국제 지원 협력체계(예: Creative Europe 등)를 활용하여 유럽 각국은 물론 북미·아시아 시장까지 수출을 늘리고 있다. 게임스컴을 비롯한 대형 국제 박람회 연계 지원, 스타트업 액셀러레이터와 투자 펀드를 통한 글로벌 진출 촉진, 현지화·현장 마케팅 지원 등이 실질적 수출 성과로 이어졌다. 그 결과 독일산 게임 IP 의 해외 인지도와 매출이 빠르게 늘어났으며, 다국적 협력 프로젝트도 매년 증가하고 있다.[21)]

2. 스타트업, 인디게임 개발사 육성 효과

- 독일 정부와 지방자치단체의 게임산업 육성 정책은 스타트업과 인디게임 개발사의 성장에도 매우 긍정적인 영향을 미치고 있다. 연방 경제부와 주 단위 클러스터, 인큐베이터 프로그램 등 다양한 제도가 신생 개발자·기업에게 최대 50%에 달하는 개발 비용 지원, 창업 공간·네트워크 제공 등 실질적 도움을 주고 있다. 특히 노르트라인-베스트팔렌(NRW), 바이에른, 베를린, 함부르크 등 주요 주 단위의 창업 지원 정책은 인디게임의 실험성과 다양성을 존중하며 개발사의 글로벌 경쟁력을 강화하는 데 기여하고 있다.[22)]

  이러한 육성 환경은 소규모 개발팀의 혁신적 기획과 프로젝트 성공으로 이어지고, 대형 박람회에서 독창적인 인디 작품들이 국제적으로 주목받는 계기도 만들고 있다. 인디 및 스타트업의 해외 진출 지원, 현지화 컨설팅, 홍보 마케팅 보조금 제공 등이 계속 확대되는 가운데, 독일 게임 시장에서는 대기업과 중소기업, 인디·스타트업이 나란히 성장하고 있다. 이런 정책 효과는 산업 내 다양한 생태계가 공존하며 창의성과 기술력이 집약되는 글로벌 경쟁력의 원동력으로 평가된다.

---

20) *[Insight] 독일 게임시장 현황*. (2024년11월27일). Latis Global. https://latisglobal.com/blog/insight-%EB%8F%85%EC%9D%BC-%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%8B%9C%EC%9E%A5-%ED%98%84%ED%99%A9/

21) (2024). *독일 게임 산업 동향*. (독일 24-02호). 한국콘텐츠진흥원. https://welcon.kocca.kr/ko/info/trend/1954735

22) (2024). *글로벌 게임 산업 트랜드*. (2024 9/10월호). 한국콘텐츠진흥원. https://www.kocca.kr/global/2024_9+10/index.html

3. 독일 기업의 참여 현황 및 지원금 수혜 사례

- 2024 년 기준, 독일 기업은 Creative Europe MEDIA 섹터 등에서 활발하게 참여하며, 유럽 전체 게임 개발 프로젝트 총 7.7 백만 유로 중 독일 업체가 6 건, 총 130 만 유로(약 20%)를 지원받았다.

  대표적 수혜 사례로 쾰른에 있는 Ciné-Litté Productions 가 인터랙티브 VR 게임형 애니메이션 'Fonce' 프로젝트로 20 만 유로의 Creative Europe MEDIA 보조금을 받았고, 전시에 참여 및 국제 협력 프로젝트도 활발히 진행 중이다. 또한 Codecks, K5 Media & Investments, Malao 등 독일 소프트웨어·게임 기업이 'Innovative Tools and Business Models' 지원 라인에서 291 만 유로를 지원받는 등 산업 내 혁신 제품·플랫폼 개발에도 적극적이다.[23)]

  Creative Europe Desk Berlin, Hamburg, München 등 국내 전담 사무국이 기업 컨설팅·지원·행정업무를 지원하여, 중소기업부터 스타트업까지 유럽 시장 진출을 촉진하고 있다. 독일 기업들은 이 프로그램을 통해 기술혁신, 국제 협업, 콘텐츠 유통 다각화, 인력 교류 등 여러 방면에서 성장의 기회를 얻고 있으며, EU 의 창의 산업 전반에 중요한 파트너 역할을 하고 있음이 확인된다.

23) Marcel Kleffmann. Creative Europe Media 2024: €7.7M Euros for European Video Games. *GamesMarkt.* https://www.gamesmarket.global/business/funding-creative-europe-media-2024-euro77m-euros-for-european-video-games-d42fe0da4c84a414d3f358cb69d33702

V. 맺음말

순서

1 독일 사례의 시사점

- 독일의 게임 박물관 운영은 전통적 문화유산 보존과 디지털 시대의 창의교육을 융합한 대표적 모델로 평가받는다. 베를린 컴퓨터 게임 박물관을 비롯해 하노버, 올덴부르크, 함부르크, 카를스루에 등 각 지역 박물관·클럽들은 '플레이 가능한 전시'를 통해 게임을 단순 관람이 아닌 직접 체험의 대상으로 확장하고 있다. 이러한 체험형 콘텐츠는 실제 유물 체험, 인터랙티브 프로그램, VR·AR 융합 등으로 구현되어, 게임이 가진 역사·기술·예술·사회적 가치를 총체적으로 전달하는 데 중점을 둔다.

  특히 박물관 내 교육 프로그램은 미디어 리터러시, 디지털 창의성, 역사 체험(예: VR 을 통한 나치 과거의 비판적 성찰 등) 등 사회적 교육 역할까지 수행함으로써 현장감 있는 학습의 장이 되고 있다. 독일은 사회적 책임과 문화적 성찰을 게임 박물관의 정책 방향에 적극 반영하여, 과거의 어두운 역사를 반복하지 않기 위한 역사의식과 민주적 가치 교육을 결합하고 있다. 이는 박물관이 지역 커뮤니티, 학교, 일반 시민 모두의 학습·참여 거점으로 자리 잡게 만드는 중요한 정책적, 교육적 특장점으로 볼 수 있다.

  또한 다양한 연령대와 배경을 가진 방문객들이 함께 게임을 매개로 소통하며, 세대 간 경험과 기억을 공유하는 '문화적 통합 공간'으로 활용되는 점도 주목할 만하다. 독일 박물관은 비영리 자치 모델, 저가 혹은 무료 입장, 지역사회 연계, 글로벌 네트워킹, 독립·공공성 확립 등에서 강점이 뚜렷하다. 이러한 운영 방식은 게임이 단순 소비재를 넘어 문화유산·예술 작품으로, 사회적으로 인정받을 수 있는 기반을 제공하고, 콘텐츠 산업과 사회의 지속가능한 발전 모델을 제시한다.

  궁극적으로 독일 사례는 디지털 미디어와 전통 박물관 운영이 공존하는 창의적 문화 관리, 혁신적 교육 정책, 그리고 사회적 역량 강화라는 측면에서 세계 각국에 참고할 만한 선진 사례임을 보여준다.

독일비즈니스센터 담당자 연락처		
이중현 센터장	+49 1520 2353372	jhlee2008@kocca.kr

독일 게임 산업 동향

Trends in the German Game Industry

주관기관	한국콘텐츠진흥원
감수	이중현 (독일비즈니스센터장)
집필자	최혜정 (팝콘파트너 대표)
발행인	유현석 (한국콘텐츠진흥원장 직무대행)
발행일	2025년 10월 31일
발행처	한국콘텐츠진흥원
주소	전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전화	1566-1114
홈페이지	www.kocca.kr
ISSN	2733-5798 (비매품)