한국게임산업개발원 kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[베트남]

주제

· 베트남 온라인 게임시장

부록

· Joint Circular

게임 리스트

· 베트남 현지에 서비스 중인 온라인 게임 리스트

4호 – 2007.3월

개관

베트남의 온라인 게임시장

대다수의 베트남 젊은이들 사이에서 온라인 게임은 가장 첫 번째로 손꼽히는 오락의 수단이 되어왔으며 뿐만 아니라 전 연령층의 사용자들은 온라인 게임에 매료되었다. FPT사와 Webzen간의 협약에 따라 베트남에서 <MU Online>이 제공되고 있으며 서비스 제공사들 사이에서 게이머들에게 보다 나은 혜택을 제공하기 위한 경쟁이 치열해지고 있다. 2005년은 베트남에서 온라인 게임의 발전에 있어서의 획기적인 해로서 몇 개월 후 베트남의 첫 번째 온라인 게임인 <MU Online>이 베트남의 게임시장에 공식적으로 진출하였다.

"나는 몇 년안에 온라인 게임이 많은 수의 이용자들을 가진 가장 매력적인 온라인 서비스가 될 것이라 확신합니다. 온라인 엔터테인먼트는 의심할 여지없이 거의 모든 사용자들에게 중요한 휴식처가 될 것입니다. 인터넷 광대역의 빠른 발전과 고사양 컴퓨터의 가격하락, 다양한 콘텐츠를 가진 재미있는 온라인 게임들의 등장, 아름다운 그래픽 등은 인터넷 사용자들에게 온라인 서비스를 보다 매력적으로 느끼게 하는 주된 이유가 됩니다. 현재 인터넷 사용자들 중 약 30%가 온라인게임을 즐기고 있습니다." 라고 FPT 텔레콤의 general director인 Mr. Truong Dinh Anh가 전했다.

기록적인 성장이 있은 후로부터 2년 후, 베트남에서는 10개의 MMORPG 게임이 운영되고 있다. 게다가 게이머들은 외국의 무료 온라인 게임을 사용할 수 있는 기회가 더욱 많아졌다. 경쟁력은 큰 변화를 낳았고 게이머들은 보다 다양하게 재미있는 이벤트와 경쟁력있는 프로그램을 경험할 수 있는 기회를 가지게 되었다. 우리는 이러한 베트남에서의 온라인 게임의 등장을 시기상의 3가지 차이를 두고 3가지 물결로 나눌 수 있다.

- 첫 번째는 Vo Lam Truyeb Ky(Vinagame), Khan Online (Hanoi Telecom), Priston Tale (FPT), MU online (FPT), Risk Your Life (VASC), Gunbound (Asia Soft)가 진행하는 베트남에서의 온라인 게임 도입기이다.

- 다음은 Space Cowboy와 Audition (VTC), Cuu Long Tranh Ba (Vinagame), Hiep Khach Giang Ho (Asiasoft), Silky Road (VDC-Net2E)가 등장하는 단계이다. 이 게임들은 콘텐츠와 그래픽에서 많은 향상을 보였다. Audition은 현재에도 매일 수백만 명의 게이머들이 즐기고 있다.

- 마지막 세대는 Three Kingdom (Asiasoft), The gioi Hoan My-Perfect World (Quang Minh DEC), Vua Bong Da (Cyber World)가 될 것이다. 이 세 게임은 곧 시장에 나올 준비를 하고 있으며 베트남 온라인 게임에 새롭게 큰 변화를 가져다 줄 것으로 기대된다.

현재 베트남에서 서비스 중인 온라인 게임의 리스트이다.

온라인 게임 리스트

No	Game online	Provider	Type	Situation
1	Vo Lam Truyen Ky	Vina Game	MMORPG	Premium
2	MU	FPT	MMORPG	Premium
3	Priston Tale	FPT	MMORPG	Premium
4	Risk Your Life	VASC	MMORPG	Premium
5	Ragnarok online	Vina Game	MMORPG	Premium
6	T.S online	Asiasoft	MMORPG	Premium
7	Space Cowboy	VTC	MMORPG	Premium
8	Auditon	VTC	MMORPG	Premium
9	Khan online	Hanoi Telecom	MMORPG	Premium
10	9 Dragon	Vina Game	MMORPG	Premium
11	Silky road	VDC - NET2E	MMORPG	Premium
12	Romance of three kingdoms	Asiasoft	MMORPG	Premium
13	Phong than	Vina Game	MMORPG	Premium
14	Perfect World	Quang Minh DEC	MMORPG	Premium
15	Shaiya	Saigon Telecom	MMORPG	Premium
16	Super Dance Online	Netgame Asia	MMORPG	Premium
17	Boom Online	Vina Game	MMORPG	Open Beta

The most attractive game in Vietnam ***Vo Lam Truyen Ky***

Audition The most attractive game for girl

9 Dragon

Silky Road

Space Cowboy

하지만 기록적인 발전을 이룬 2년 후, 베트남의 온라인 게임시장은 하향세로 접어들었다. 요컨대 베트남의 온라인 게임시장은 "공급과잉" 현상이 된 것이다. 베트남의 게이머들은 거의 2백만 명에 달하며 이들 중 40%만이 게임을 위해 돈을 낼 의향이 있었다. 프리미엄 또는 오픈베타 서비스가 진행되는 게임은 모두 17개로 각 게임마다 대략 2만 명의 게이머들이 존재하는 것이다. Volamtrutenky, Audition, 9 Dragon과 같은 높은 인기를 누리고 있는 3개의 게임이 총 게이머의 3/4를 차지하기 때문에 그 실제적인 수는 훨씬 적다. 그 외에는 사용자의 부족으로 인해 쇠퇴하거나 발전의 기회도 가지지 못하고 있다. 이 분야에서의 사업을 꺼리는 게임 공급업자들도 있다.

"거의 모든 게이머들이 2005년부터 게임을 시작하였습니다. 그들은 몇몇의 처음의 게임들을 알게 되었고 게임과 게임을 비교해야하는 이유가 없었습니다. 게임 시나리오, 그래픽엔진, 사운드 퀄리티, 3D 효과 등의 컨셉들은 게이머들에게 익숙하지 않습니다. 그리고 그들은 자신들이 즐겨온 첫 번째 게임에 대해 굉장히 충성스럽습니다." The Perfect World의 공급사인 Quang Minh DEC의 vice-director, Mr. Nguyen Vinh Cuong이 말했다.

더욱이 최근 정보문화부에서 베트남 온라인게임의 운영에 관한 The

Circular 60를 공표했다. HCM City Department의 우정통신부에 따르면 “대부분의 온라인게임 공급자들은 베트남 온라인 게임을 운영하는 The Circular 60에 맞춰진 상태로 만나지 않습니다.”

11월 1일, 담당 부서에서 8개의 온라인게임 공급사 대표들과 온라인 게임을 공급하는 데 있어서 적합한 상황인지 아닌지를 논의하기 위한 만남을 가졌다.

담당 부서의 Director인 Le Manh Ha는 이러한 기업들은 반드시 문화정보부에서 그들이 공급하는 게임 콘텐츠를 승인하고 우정통신부와 보안부에서 기술적인 만족과 Fact-finding 상황에서의 전문성에 대한 부분까지 확인하는 문서를 가져야한다고 말했다.

이 부서에 따르면 VinaGame과 AsiaSoft만이 The Circular 60이 발표된 후에 반응을 해왔었지만 아직까지도 완벽하게 모든 요건들과 맞아떨어지지는 않고 있다. 다른 업체들은 온라인 게임 사업의 자격 승인을 기다리고 있는 중이다.

우정통신부의 대표에 따르면 대다수의 온라인 게임 공급업자들은 게임을 운영하는 소프트웨어를 보유하고 있지 않는 등, 필요조건에 맞지 않다고 한다.

“요구되는 자격 승인 없이는 그들은 사업을 계속해서 진행할 수 없다”고 정부 당국자가 말했다.

문화정보부 역시 그들의 게임 콘텐츠에 관련한 문서를 확실하게 하지 않았으며 게임 주로부터의 저작권을 부여받지 않은 3개사가 있음을 확인했다.

VinaGame의 Director인 Le Hong Minh은 “우리는 9월에 우정통신부에 기술적 전문적 상태에 대해 보고하였으며 플레이어들의 보너스 포인트 제한에 대한 제출 시한을 연장해 줄 것을 요청하였다. 그러나 해외 파트너가 수정중인 약간의 기술적 문제로 인해, 필요한 첨부 서류를 보내는 것이 지연되고 있다.”라고 설명했다.

FPT Telecom의 대표 Pham Thanh Duc는 “우리는 절차를 실행하는 데에 무척이나 곤란한 상태이다. 현재 한국의 파트너들에게 온라인 게임을 제공하는데 필요한 충분한 설비를 요청해야하는 어려움들에 직면해있다.”고 말했다.

AsiaSoft의 Nguyen Le Trung은 “우리의 게임 플레잉 시간을 제한하는 것은 우리에게 있어 무척이나 힘든 일이다. 우리는 외국파트너의 조력이 필요하다.”라고 말했다.

우정통신국의 HCM City Department는 온라인 게임 공급업자들에게 어떻게 문서화 시키는지 설명하고 그들의 임무를 빠른 시간 안에 끝낼 수 있도록 요청했다.

베트남의 온라인 게임은 “인기와 파멸”을 경험했다. 많은 게임 공급업자들이 이윤을 얻을 수도 있지만 위험 부담이 큰 그들의 사업을 지속하는 것을 꺼리는 이유로 인해 공급은 수요를 넘어섰다. 하지만 베트남의 온라인 게임 시장은 아직도 성장 가능성을 가진다. “현재의 상황은 그렇게 오래가지 않을 것입니다. 베트남은 젊은 세대들 (29세 이하, 40%)이 발전을 이끌어가고 있고 인터넷 이용자들은 인구의 18%에 육박하는 1천 4백만 명에 이르며 기술의 발전 역시 매우 빠릅니다. 인터넷 사용자들에 비해 게이머들의 수는 적지만 온라인 게임은 충분한 잠재력을 가지고 있다는 것 역시 부인할 수 없습니다. 이것이 우리가 베트남의 온라인 게임 시장을 포기할 수 없는 이유입니다.” 이것은 베트남의 주요 온라인 게임 공급업체 중 하나인 Quang Minh DEC의 vice-director Mr.Nguyen Vinh Cuong의 의견이다.

부록

JOINT CIRCULAR
No. 60/2006/TTLT-BVHTT-
of June 1, 2006, on management of online games

Pursuant to the Government's Decree No. 55/2001/ ND-CP of August 23, 2001, on the management, provision and use of Internet services;
Pursuant to the Government's Decree No. 90/2002/ ND-CP of November 11, 2002, defining the functions, tasks, powers and organizational structure of the Ministry of Post and Telematics;
Pursuant to the Government's Decree No. 63/2003/ ND-Cpof June 11, 2003, defining the functions, tasks, powers and organizational structure of the Ministry of Culture and Information;
Pursuant to the Government's Decree No. 136/ 2003/ND-CP of November 14, 2003, defining the functions, tasks, powers and organizational structure of the Ministry of Public Security;
The Ministry of Culture and Information, the Ministry of Post and Telematics and the Ministry of Public Security hereby jointly guide the management of online games as follows

Chapter 1
General Provisions

Article 1 - 적용범위와 응용주제
이 Circular은 베트남에서의 온라인 게임 서비스 사용과 규정의 제작을 관리한다.
이 Circular의 응용 주제는 온라인 게임을 제작하는 것, 온라인 게임 공급사들, 인터넷 access 서비스 공급사, 온라인 게임 서비스 사용자와 인터넷 에이전트 등 기업들과 개인들 모두에 관한 것이다.
Article 2 - 용어 해설
1. 온라인게임은 플레이어와 온라인 게임을 제공하는 게임업체 서버, 또 다

른 플레이어들의 상호작용으로 인터넷에서 게임이 진행되는 것으로 말한다.

이 Circular에서 온라인 게임은 MMORPG와 캐주얼 게임을 포함하는 MMOG로 한정시킨다.

2. 온라인 게임 서비스를 공급하는 기업들은 설비 시스템을 설치하며 직접적으로 온라인 게임 서비스를 공급하는 업체들이다.

Article3 – 금지 행위

1. 다음 콘텐츠에 따른 온라인 게임 수입, 제작, 공급

a) 국가의 단결의 저해하고 베트남 정부에 대한 반대를 고무시키는 내용

b) 폭력을 자극하고 침략전쟁에 대한 선전을 펼치는 것, 나라와 국민들에게 혐오감을 유포시키는 것, 자극적인 외설행위, 환란, 범죄

c) 법과 관련된 정부의 비밀, 방어시설, 보안, 경제, 외교관계상의 비밀 등의 보안 유포

d) 시민들의 명예와 품위 뿐 아닌 기관의 위신에 대한 불확실한 정보, 왜곡, 훼손, 위반등의 행위

2. 합법적 메니지먼트 에이전트의 허가가 없는 베트남에서의 온라인 게임 서비스나 온라인 게임 서비스 공급 에이전트의 사업의 공급

3. 베트남에서 아직까지 유통이 허가되지 않은 게임을 광고하거나 소개하는 것

Article4 – 온라인 게임의 제작과 처리

게임 제작사와 개인은 상황에 만족할 것이며 소프트웨어 제작과 관련된 법의 조항들을 지킬 것이다. 정부는 국내사와 개인들이 온라인 게임의 정보를 찾고 제작하는 것을 장려하고 지원한다. 본국에서 제작되고, 국가의 역사나 전통 문화와 적합한 콘텐츠를 가진 온라인 게임에 배급의 우선권이 지급될 것이다.

Chapter 2
Provision of online game services

Article5 – 온라인 게임 서비스의 조항 상황

3. 정보의 안전과 보안, 서비스 품질과 서비스 사용자들의 합법적 이익을 위해 온라인 게임 서비스를 공급하는 업체들을 위해 규정된 기술적이고 전문적인 상황들에 대한 만족에 대한 국가정보부와 우정통신국의 협약의 확인을 획득함

Article6 – 콘텐츠와 온라인 게임 시나리오의 승인 서류와 절차

1. 게임 콘텐츠와 시나리오의 승인을 위한 신청서

문화정보부에게 신청
a) 기업의 신청
b) 온라인 게임, 비디오 게임 서비스를 포함하는 기업의 합법적 사업 등록 확인 서류 복사본(본사보다는 각 지점)
c) 다음을 포함하는 게임 정보
- 게임명
- 원작 (수입사 혹은 제작사)
- 게임 소프트웨어 저작권과 베트남에서 그 게임의 배급을 승인하는 게임 주의 확인 관련서류
- 게임종류 (MMORPG 혹은 캐쥬얼게임)
- 게임의 주된 콘텐츠와 시나리오 요약
- 게임에서 사용되는 언어
- 그 외에 필요한 정보
2. 온라인 게임의 콘텐츠와 시나리오를 평가하는 절차

문화정보부는 관련 서류들을 받고 온라인 게임의 시나리오와 콘텐츠를 평가하고 승인할 것이다.

유효 관련 서류 수령 후 15일 안에 문화정보부는 응답을 발표하고 게임의 콘텐츠와 시나리오에 관련하여 그들의 승인 혹은 불승인, 그에 대한 이유를 공표할 것이다.

Article7 – 기술적, 전문적인 상황과 평가 절차
1. 기술적, 전문적인 상황들

설비 시스템과 기술적, 전문적 방식들의 공식적 설치 완류 후에 기업들은 바로 우정통신부에 보고서를 보낼 것이다. 보고서를 받은 15일 안에 우정통신부는 주된 책임을 가질 것이며 보안국과 기업의 수행영역 조사를 협력할 것이다. 만약 기업이 이 Article의 1번 조항에 명시된 서비스 조항과 모든 상황이 맞아 떨어진다면 우정통신부는 기술적, 전문적 상황의 이행 증명서를 발표할 것이다. 거절의 경우에는 기업이 문제를 해결할 수 있도록 그 이유에 대한 답변을 할 것이다.

기업에서 합법적 매니지먼트 에이전트들에게 이미 발표한 기술적, 전문적 계획의 새로운 게임에 대한 조항으로부터 생긴 어떠한 변화에 대해서 우정통신부는 기업의 보고서를 받은 후 15일 안에 답변을 생각하고 발표할 것이다. 만약 우정통신부에서 마감기한이 지나도 답변을 하지 못할 경우 기업은 이미 보고된 게임을 공급할 자격을 가진다.

Chapter3
Responsibilities of organizations and individuals
Providing and using online game services

1. 공급사들이 서비스 이용자들에게 요청하는 서비스 이용자들을 증명하기 위해 필요한 이름, 주소, 사회보장번호(10numbers) 또는 그 외의 세부사항들과 같은 개인정보
2. 과도한 게임 플레잉으로 인해 비롯된 신체적, 정신적 문제와 같은 의도하지 않은 영향에 대해 게임에서의 소유물 처분의 권리 등에 대해 서비스 사용자들에게 경고
이러한 법규는 현재 문화정보부, 우정통신부, 보안부로부터 전해짐
3. 기업들은 서비스 사용자들과 정보를 저장해야 하며 정부 매니지먼트 에이전트가 요청할 때 그 정보를 제공해야 함
4. 온라인 게임 서비스를 공급하는 기업들은 웹 사이트 제작을 위한 등록을 해야 하며 웹 사이트에 등록될 정보와 현재의 법 안에서 엄밀한 인증에 따른 게임 포럼 서비스 사용자들에 의해 정보가 변경되는 것을 관리해야한다.
게임 홈페이지에는 다음과 같은 정보가 포함되어야 한다.
- 게임의 규칙
- 온라인 게임의 운영 규정과 게임의 공평성의 확실성에 대한 규정
5. 사용자들의 합법적인 이익을 보증하고 서비스 사용자들 간의 논쟁들을 해결하며, 서비스의 품질, 정보 보호와 보안, 요금 부가에 대한 책임을 지게 하기 위한 알맞은 법안의 적용에 대한 것임
온라인 게임을 공급하는 기업들은 게임에서의 이윤 추구의 목적으로서 유효한 자산을 생성하거나 플레이어의 자산이나 가치에 대한 정보를 변경하는 것은 절대로 금지됨
6. 반년마다 혹은 불확실한 요청에 따라 문화정보부, 우정통신부, 보안국에 보고서를 제출해야 함
7. 현재의 법 조항에 따른 합법적 매니지먼트 에이전트의 조사와 점검에 맡겨짐
8. 온라인 게임 서비스 규정의 종결을 원할 경우에는 온라인 게임 서비스를 공급하고 있는 기업들은 문화정보부, 우정통신부, 보안부에 서면으로 작성하여 보고해야하며 게임 홈페이지에 서비스 조항의 종료 시기보다 적어도 3개월 전에 공개해야하며 서비스 사용자들의 이익을 보장해야한다.
현재의 기준 안에서의 온라인 게임 서비스를 공급하기 위한 채널을 빌리거

나 인터넷 연결 서비스를 공급할 때 혹은 네트워크 혼잡이 발생할 때의 엄격한 권리를 부여하는 인터넷 access 서비스의 품질 보증 계획을 가짐
3. 어떤 지역이라도 학교(유치원에서 학원까지 모두 포함하여) 출입문으로부터 적어도 200m의 거리를 둔 장소에서 온라인 게임 서비스 공급할 것
Article12 – 서비스 사용자들에 대한 책임
1. 이 Circular의 관련된 조항에 따른 엄격한 준수
2. 1번과 3번 Article의 위반하는 게임 포럼 정보를 공고하지 말 것
3. 그들의 신분을 증명하기 위해 온라인 게임 서비스 공급 업체에서 요구하는 이름, 주소, 10number 뿐 아닌 그 외에 요구되는 세부사항과 같은 개인정보를 적절하게 제공할 것

Chapter4
Inspection, Examination, and Handling of Violations

Article13 – 조사와 점검
문화정보부와 우정통신국에게 자격을 부여받은 조사기관은 그들의 매니지먼트 내에서 Article 1의 정의에 따라 온라인 게임 서비스 제작, 공급, 사용에 관한 조사와 점검을 해야 한다.
Article14 – 위반 관리
온라인 게임 규정을 위반한 온라인 게임 제작, 공급하는 기업과 개인, 온라인 게임 서비스의 인터넷 에이전트와 사용자들은 그들의 위반 성격과 심각성에 따라 행정적으로 처벌되거나 법조항에 따른 형법상의 책임이 검토됨

Chapter5
Organization of Implementation

Article15– 지점들과 부서들의 책임
1. 문화정보부
a) 온라인 게임 공급사들의 경영 감시규정과 온라인 게임에 적합한 정보 규정 감독과 지도
b) 온라인 게임 정보를 선전하는 매스미디어를 감독하는 관계사들과 이 서비스의 관리하는 부서와의 협력
c) 온라인 게임 운영 규정 위반을 관리, 감독, 조사
2. 우정통신부
a) 전송 품질과 인터넷 access 서비스, 기준의 확립을 보증하기 위한 인터넷 서비스 공급사의 실행계획을 감독

b) 중요한 책임을 지고 있는 지방 · 시의 우정통신 서비스의 감독과 인터넷 에이전트들의 활동의 감독을 강화하는 관계단체들과의 협력
c) 온라인 게임 운영 규정 위반을 관리, 감독, 조사
3. 보안부
a) 온라인 게임과 관계된 위법행위와의 대응과 예방의 감독, 실행
b) 현재의 법 규정에 따라 그들이 책임을 가지는 지역에 대한 온라인 게임 서비스의 규정 위반을 관리, 감독, 조사하는 우정통신부와 문화정보부의 감시단과 협력해있는 전문단체, 지방 · 시의 경찰 감독
4. 지방 · 시의 주민 위원회
a) 온라인 게임 제작, 공급하는 기업 · 개인과 온라인 게임 서비스를 공급하는 인터넷 에이전트를 운영, 관리, 감독하는 활동에 대한 다양한 등급 권한 감독
b) 지방 · 시의 우정통신부, 문화정보부, 경찰국 온라인 게임 서비스를 제작, 공급하는 기업과 개인과 해당 지역에 온라인 게임 서비스를 공급하는 인터넷 에이전트에 대한 정기적 혹은 불시의 검사를 구성하고 법에 명시된 그들의 임무와 권력에 따라 규정위반을 단속
c) 기업의 활동을 관리하는 정부 부서들 혹은 정부 부서 수준을 가진 에이전트와 해당 지역에서 온라인 게임 서비스를 공급하는 인터넷 에이전트간의 협력

Chapter6
Implementation Provisions

Article16 – 이 Circular은 "CONG BAO"에서 공표된 15일 후부터 효력을 가진다.

문화정보부, 우정통신부, 보안부는 그들의 임무와 권력 내에서 이 Circular의 규정에 따른 권한을 부여하고 기관, 조직과 단체들을 지도해야한다.

기관, 조직과 개인들은 실행 단계에서 발생한 어떠한 문제에 대해서도 문화정보부와 우정통신부, 보안부에게 안내하고 처리하기 위한 보고를 요청받는다.

For the Post and Telematics Minister Vice Minister
LE NAM THANG
For the Public Security Minister Vice Minister

NGUYEN VAN HUONG
For the Culture and Information Minister Vice Minister
DO QUY DOA