

kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[베트남]

주제

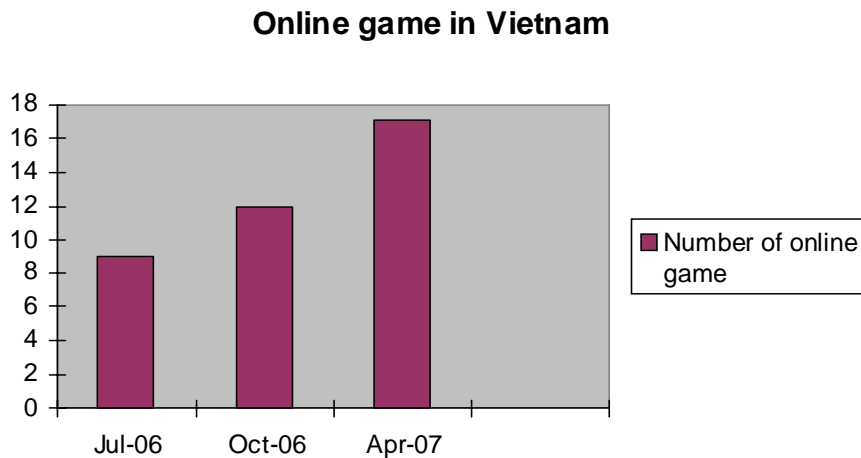
- 베트남 무료 게임 시장

5호 - 2007. 4월

베트남 무료게임 시장 현황

1. 시장 정보

- 베트남은 젊은 인구를 가진 개발 도상 국가 이다. (40%가 29세 이하 이다.) 인터넷 사용자는 1400만(인구의 18%)이고 기술의 발전이 매우 빠르다. 온라인게임을 위한 수용능력이 상당수의 인터넷 사용자와 국민수에 비해 게이머는 매우 적은 것처럼 여전히 가능성을 가지고 있다는 것은 부인할 수 없다. 베트남의 온라인 게임 시장은 2006년에 급속도로 발전했다. 아래 차트가 베트남 온라인 게임 시장의 발전을 보여준다.



(Source: <http://www.gamethu.net> and <http://vietnamnet.vn>)



- 베트남에 공인된 온라인 게임이 나타난 2005년에, 몇몇 온라인 게임은 사용료를 지불했다. 시범 서비스 만료기간 후에, player는 게임을 하기 위해 사용자 카드를 반드시 구입해야 한다. 그러나 많은 수의 가입자를 잃는 결과를 가져왔다. 베트남의 player들은 오직 무료로 즐기는걸 좋아한다.
- 게다가 playing time은 하루 5시간으로 제한되어 있다. 특히 10대들과 젊

은층의 players에게 해가 되는 걸 피하기 위해 베트남 당국은 2006년 아래 법안을 발표했다.

"공공보안부와 우편통신부, 문화정보부의 Joint circular 60/ 2006/ TTL-VHTT-BBCVT-BCA에 따라서 하루 최대 게임시간은 5시간이다."

이 법안은 게이머의 게임시간을 제한하는 동시에 게임사용료를 통한 게임 배급업자의 수익을 제한한다.

- 게이머를 확보하기 위한 시도로써, 많은 기업들이 무료 게임들을 제공하고 더 많은 고객을 끌어들이기 위해 게임 관련 상품을 제공한다. 거의 대부분의 게임들은 무료이다. 게이머들은 단순히 게임을 다운로드하고, 등록, 로그인 한 후면 게임을 즐길 수 있다. 아래는 Audition and Vo Lam Truyen Ky game, 두 게임의 등록문서이다.

<i>Game</i>	<i>Audition</i>	<i>Vo Lam Truyen Ky</i>
<i>Register form</i>		
<i>Information requested</i>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>User name</i> ❖ <i>Pass word</i> ❖ <i>Email address</i> ❖ <i>Secondary pass word</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>User name</i> ❖ <i>Pass word</i> ❖ <i>Email address</i> ❖ <i>Secondary pass word</i> ❖ <i>User's ID number (not compulsory)</i>

- 베트남에서 다른 종류의 온라인게임은 어느 웹사이트에 있는 단순한

플래시 게임이다. 지난 몇 년 동안, 규모가 큰 거의 모든 웹사이트는 더 많은 사람들을 방문시키고 머무르게 할 목적으로 플래시 게임들을 배포했다. 그 당시 베트남에는 온라인게임의 인기가 없었다. 다른 종류의 게임들 역시 대중적이지 않았다. 그러므로 웹 상에서 플래시 게임의 배포는 방문자들을 끌어들이는 방법중의 하나였다.

- 오늘날 사람들은 쉽게 자신의 컴퓨터로 온라인게임을 하거나 다른 게임을 설치할 수 있다. 단순한 플래시 게임들은 여흥적 요구를 만족 시켜줄 수 없다. 몇몇 웹사이트는 이런 게임들을 없앴으며 다른 방법으로 사용자를 지키기 위해 노력했다. 그러나 또 다른 웹사이트들에서는 사용자들에게 훌륭한 서비스를 제공하려는 바람을 가지고 계속해서 플래시 게임을 제공하기도 했다.
- Dantri online newspaper (www.dantri.com.vn) 게임부서의 기술자에 따르면 이런 종류의 모든 게임은 소프트웨어 회사를 통한 무료 게임이다. 소프트웨어 회사들은 이런 게임들을 웹사이트에 업로드 시키고 사용자들에게 무료로 제공되는 것을 허락한다. 이런 플래시 게임들은 매우 단순하고 웹사이트 상에서도 작은 용량만을 차지한다.

2. 배급업체들의 수익

- 플래시 게임들을 위해 웹사이트 그 게임들로부터 직접적으로 수익을 얻지 않는다. 모든 수익과 이익은 웹사이트의 광고비이다. 이러한 게임들은 판촉선물로써 오직 사용자들에게만 제공된다. 그러나 사실, 플래시 게임이 너무 단순하고 덜 매력적이기 때문에 이러한 게임에 관심을 갖고 있는 사람들은 많지 않다.
- 큰 온라인 게임 배급업체의 수입은 게임관련 상품의 판매와 광고로부터 나온다. 이 두 수입원은 게임의 재미에 의존된다. 오직 흥미로운 게임만이 게이머들이 상품을 사도록 유인한다. 그리고 기업들은 많은 게이머들을 가진 웹사이트에 배너와 팝업 광고를 위한 지출을 한다.
- 무료 접속 후 게임을 즐기게 하는 것은 모든 온라인게임들의 판촉 방법이다. 이 방법에 의해 많은 게이머들로 하여금 게임을 하도록 유도할 수 있다. 하지만 그 게임이 유명해지고 게이머가 그것을 향한 열정을 가지기 시작하면 게이머는 레벨을 올리고, 무기 및 의상을 위해 반드시 지출 할 것이다.

- 예를 들어, Audition 게임에서 게이머가 의상을 구입하거나 음악, 사 진 다운로드 하기 위해 2가지 형태의 Vcoin 구입방법이 있다.

Type 1: buying the card: Card 1: VND 15,000(US\$0.93) for 150 Vcoin
 Card 2: VND 60,000 (US\$ 3.7) for 600 Vcoin

Type 2: sending message from mobile phone at:
 VND 5,000 (US\$) for 40 Vcoin
 VND 15,000 (US\$) for 120 Vcoin

게이머는 Vcoin으로 게임 내에서 원하는 모든 것을 살 수 있다. 이것은 게이머의 능력에 따라 일정 시점에 도달 했을 때 얻을 수 있는 DEN과는 다르다 이러한 DEN은 오직 몇 가지 제한된 물건들만을 구입할 수 있다.

<i>Costume</i>	<i>Price</i>
<i>B l o u s e , T-shirt</i>	<i>75-105 Vcoin</i>
<i>T r o u s e r s , skirt</i>	<i>400-105 Vcoin or ~300,000 DEN</i>
<i>Hat</i>	<i>75-107 Vcoin or 150,000 DEN</i>
<i>Shoes</i>	<i>20-105 Vcoin or 30,000 100,000DEN</i>
<i>Hair style</i>	<i>~105 Vcoin</i>

베트남에는 2006년도 평가된 수익총액이 USD 30 million 인 온라인 게임공급업체가 10개 있다. 아래는 온라인 게임 공급업체들의 목록과 상품들이다.

<i>No</i>	<i>Provider</i>	<i>Game online</i>
<i>1</i>	<i>Vina Game</i>	<i>Vo Lam Truyen Ky, 9 dragon, Ragnarok online,</i>

			<i>Phong than, Boom online</i>
2	<i>FPT</i>		<i>MU, Priston Tale</i>
3	<i>VASC</i>		<i>Risk Your Life</i>
4	<i>VTC</i>		<i>Space Cowboy, Audition</i>
5	<i>Hanoi Telecom</i>		<i>Khan online</i>
6	<i>VDC - NET2E</i>		<i>Silky road</i>
7	<i>Asiasoft</i>		<i>Romance of three kingdoms, T.S online</i>
8	<i>Quang Minh DEC</i>		<i>Perfect World</i>
9	<i>Saigon Telecom</i>		<i>Shaiya</i>
10	<i>Netgame Asia</i>		<i>Super Dance Online</i>

Social Information on Online Game

1. 온라인 게임 잡지와 웹사이트

- 지난 2년 동안 온라인 게임은 인기를 얻게 되었다. 사람들은 온라인 게임에 관한 내용을 일간지나 전자 신문을 통해 찾을 수 있다. 젊은층과 10대는 온라인게임에 가장 높은 관심을 보이고 있다. 이런 주제는 그들의 모든 토론에서 찾아 볼 수 있다.
- 온라인 게임과 많은 웹사이트들에 관한 2개의 공식적인 잡지가 있다. 아래의 목록은 베트남에서 가장 일반적인 잡지와 웹사이트이다.

Website/magazine	Content	Language
http://www.gamethu.net	News on game, new game, game player forum.	Vietnamese
http://www.gamevn.com/	News, evaluation, experience on game, new game, game player forum.	Vietnamese
http://www.vinagame.com.vn/	Website of vinagame office: game of Vinagame info	English
Viet game magazine	All about game	Vietnamese
http://www.pcworld.com.vn	PC world Vietnam-special issue on Game and entertainment	Vietnamese
PC world Vietnam -	All about game	Vietnamese

special issue on Game and entertainment		
--	--	--

2. 온라인 게임에 관한 대중의 목소리

- 베트남 당국과 사회적 시선은 온라인 게임이 특히 10대와 젊은 층에 있어서 건강, 학업, 일 적인 측면 등에서 해로운 영향을 미칠 수 있다는 점을 염려하고 있다.

최대 게임 사용시간의 제한하는 법은 이러한 위험을 피할 수 있는 한 가지 방법이다. 베트남 부모들 역시 온라인 게임을 반대한다. 부모들은 자식들이 대학에 진학하고 사회적 활동의 일원으로 참여하길 원하고 있다. 이런 부모님들에게 있어서 온라인 게임은 시간과 정신력을 소모하게 하는 주요 원인이다.

- 온라인 게임의 발전과 함께 몇 가지 악폐가 나타나게 되었고, 사회적 근심이 되었다. 상품거래와 관련된 불법게임에서 게이머와 해커 사이의 분쟁은 정보가 많지 않은 사람들에게 악평을 부르는 원인이 된다.
- 그러한 사실에도 불구하고, 주목할 만한 발전을 한 2년 후에 베트남의 총 게이머 인구는 약 220만 명이 되었고, 그들 중 40% 는 게임을 하는데 있어서 기꺼이 비용을 지불할 의사를 가지고 있다. 게임은 총 17개가 있으므로 각각의 게임을 대략 2 만 명의 게이머가 즐기고 있다.

실제 게이머의 수는 가장 인기 있는 게임인 Volamtruyenky, Audition 그리고 9 Dragon 보다 작다. 다른 게임들은 적은 수의 게이머들에게 인기가 있다.

- 많은 사업가와 전문가들은 베트남에서의 온라인 게임은 이제 막 그 황금기가 시작됐다고 이야기 하고 있다. 다른 아시아 국가들에서처럼 베트남 사람들도 야외활동을 하기 보다는 실내에서 컴퓨터를 이용한 활동을 하길 좋아한다. 베트남에는 오직 소수의 공식 배급업체들이 있고 온라인게임 대부분은 무료로 이용할 수 있다. 그러므로 베트남은 온라인게임에 있어서 잠재적 시장이다.