



**kotra**

# 동남아 게임시장 동향 정기보고서

[베트남]

주제

- 베트남 인터넷 및 온라인 게임 시장

7호 - 2007. 6월

# 베트남의 인터넷 및 온라인 게임

## 1. 베트남의 인터넷과 온라인게임 관리현황

현재 하노이와 호치민에 있는 인터넷 서비스 영업소는 나라 전체의 34%를 차지한다. 조사에 따르면 하노이의 14개 지역 238개 구역 내에는 3,216개의 영업소가 있으며 호치민의 24개 지역 317개의 구역 내에는 3,875개의 영업소가 있다고 한다. 각각의 구역들은 그 부근에 위치해 있는 12개의 영업소를 감독하는 책임을 가진다.

2005년도의 통계자료에서는 전체 1747개의 영업소 중 41%에 불과한 720개만이 사업 등록 인증서를 가졌으며 2006년에는 3216개의 영업소 중 71.39%에 달하는 2296개가 공인된 계약을 통한 영업소로 확인되었다. 합법적 등록을 거치지 않은 인터넷 서비스 영업소의 수는 2005년에 비해 59%에서 28%로 감소했다. 하노이에 비해 호치민의 인터넷 서비스 영업소의 성장률이 훨씬 빠르지만 그 위법률은 하노이가 훨씬 적다.

하노이와 호치민이라는 2개의 주요 도시에서의 인터넷 서비스 사업 활동에 대한 총체적인 조사와 평가에서 이 프로젝트의 담당자는 인터넷 서비스 영업소를 직접적으로 감독하는 것은 그 지역에서 가지는 권한임을 알게 되었다. 그렇지만 온라인 게임의 경우에는 얼마 전 정부에서 기업의 기술 상태를 조사하였다. 대체로 온라인 게임, 인터넷 샵은 하루 24시간의 영업을 하고 어떤 게이머들은 자신들의 게임 레벨을 올리기 위해 가게에서 먹고 자는 것까지 해결하지만, 그들은 규정된 시간보다 늦게 문을 연다.

## 2. 베트남 온라인 게임 시장의 변화

현재 베트남의 8천만의 인구 중 온라인 게임을 가장 좋아하는 16살 이상, 30세 미만은 40%를 차지한다. Vinagames의 대표 Mr. Le Hong Minh은 “더욱이 그들 대다수는 다양한 유희거리를 가지고 있지 않다.”고 말했다.

게다가 최근 베트남의 인터넷 시장은, 특히 DSL에서 놀라운 속도로 발전하고 있다. VNNIC의 통계자료는 베트남의 인터넷 사용자 수가 8백만 명에 육박했음을 보여준다. “8백만의 인구 중 1백만 명은 온라인 게임을 즐기고 그들 중 50%가 게임 서비스에 비용을 지불한다. 베트남 온라인 게임 시장은 5백만 달러 이상의 수익을 올렸다. 이와 관련하여 2006년과 2007년 동안에 3천9백만 명에서 5천만 명으로의 증가를 보였다.” 또한 “2007년 베트남의 인구는 비록 중국의 1/15이지만 온라인 게임 시장의 규모는 중국의 1/10에 달할 것이다.”라고 덧붙였다.

전문가들은 각 온라인 게임의 매출 통신이나 컴퓨터 등의 산업을 보조하는 수단으로서의 온라인게임은 6배의 매출을 가지고 올 것이라 분석했으며 이를 통해 대략 3억 달러의 수익을 기대할 수 있게 된다. 또한 인터넷 시설의 발전, E-bis나 온라인 게임 소프트웨어 등의 IT 애플리케이션의 발전과 같은 다양한 기회도 새로이 만들어낼 것이다.

어쨌든 베트남의 온라인 게임은 큰 어려움에 직면해 있다. 예를 들어 플레이어들의 커뮤니티에서 벌어지는 사기나 눈속임과 같은 질 낮은 행동, 인터넷 서비스 범위의 취약성, 떨어지고 있다고는 해도 아직까지 높은 인터넷 사용 요금 등이 바로 그것이다. Mr. Le Hong Minh은 베트남의 가장 저렴한 DSL의 가입비용이 한국은 15달러인 것에 반해 300.000VND/mth(대략 20달러) 임을 그 증거로 제시했다.

더욱이 온라인 게임사들이 말하는 가장 큰 문제는 전체적으로 사회의 공감대가 여전히 부족하다는 것이다. 그들은 이 분야의 사업과 관련하여 관계 당국이 어떤 법안을 공포할지 알고 싶어 한다. 온라인 게임의 부정적인 측면에 대한 강력한 제한 뿐 아닌 잠재 시장의 개발에 대한 지원이 함께하는 만족스러운 정책을 간절히 기대한다.

### 3. 전망

IDC는 베트남의 게임 시장이 앞으로의 3년 동안 14.9%의 연평균 복합성장률을 보일 것이라 기대하고 있다. 이러한 시장의 전망은 일본을 제외한 아시아 지역에서 최근에 실시한 조사를 통해 예측한 것이다.

IDC의 전문가들은 온라인 게임 사업이 현재 베트남에서 새로이 등장하였다고는 하지만 국가 전체를 아우르는 통신, 정보 기술의 커다란 발전을 통해 베트남에서 번성할 것이라 말했다.

현재 8천3백1십만 명이 넘는 인구를 가진 베트남은 전체의 14.2%에 달하는 1천 1백 8십만 명의 인터넷 사용자를 가지고 있다. 그러나 온라인 게임산업의 보다 빠른 성장을 위해서는 특히 ADSL 인터넷 요금 인하하여 게이머들의 지지를 얻어야만 한다는 것이 전문가들의 의견이다.

IDC는 2006년부터 2010년까지 21.1%의 연평균 복합성장률을 가지는 아시아 온라인 게임 시장이 2010년까지 현재 수익 자금의 2배가 넘는 3십 6억 달러의 시장을 이룰 수 있을 것으로 추정된다.

담당자는 목요일, 베트남에 있는 컴퓨터와 모바일 용 게임 개발사들의 수는 현재 10개에 불과하지만 2010년에는 83개까지 증가할 것이라고 말했다.

“우리는 83개의 개발사들이 국내 시장에서 넓게 유통되는 게임이 각 업체당 적어도 한 개씩은 가지고 있기를 바란다. 이것이 달성된다면 그들은 2010년 안에 8천 3백만 달러의 수익을 가질 수 있을 것이다.” 라고 베트남 소프트웨어 협회(Vinasa)의 의장 Truong Hoai

Trang은 말했다.

지금 대부분의 컴퓨터 게임(MMORPG)은 한국과 중국으로부터 수입된 것이며 한국의 웹젠이 개발한 게임 MU는 백만 명, 중국 Kingsoft사의 Vo La, Truyen Ky(Swordsman 베트남 에디션)은 9십만 명, 한국 예당 엔터테인먼트의 PTV(Prisom Tale의 로컬라이즈드 버전)은 5십만명의 유저를 거느리고 있다.

베트남 게임 산업의 발전을 위해 Vinasa는 게임 개발사의 설립, 외국 유망 기업간의 기술 제휴, 게임 연구 및 발전 센터 건설, 게임 프로그래밍 콘테스트 개최 등의 4가지의 주요 방법을 제시하였다.

정보 통신 기술의 발전을 위해 정부는 2010년까지 거주민 백 명당 32~42대의 전화기와 10대의 개인 컴퓨터, 그리고 8~12명의 인터넷 가입을 가능하도록 할 계획을 가지고 있다.