

2019  
글로벌 마켓리포트  
베트남

2019 Vietnam Global Market Report

20  
19



# CONTENTS



## 1 개요 : 베트남

1. 국가개요	04
---------	----

## 2 시장 동향 및 이슈

1. 음악 : 디지털 음악 서비스 시장의 발전	08
2. 스타트업 : 뜨겁게 달아오르고 있는 베트남 스타트업 생태계	15
3. 인터넷미디어 : 새로운 미디어의 출현과 1인 크리에이터의 급격한 성장	23
4. 패션 : 국내 브랜드가 성장하고 있는 베트남 패션 시장	33

## 3 심층분석

모바일 게임 시장의 성장과 e스포츠 시장의 성숙	47
1. 베트남 게임 시장 개요	47
2. 온라인 게임 시장 현황	51
3. 모바일 게임 시장 현황	52
5. e스포츠 시장의 성숙	56

## 4 베트남 한류 동향

베트남 한류 동향	63
-----------	----

## 5 주요 기업 동향

1. 인터넷 - VNG(VNG)	73
2. 방송 - VTC(VTC)	77
3. 인터넷미디어 - 예1!(Yeah1!)	81

Chapter

3

심층분석



VIETNAM



v e

!

베트남 모바일 게임 시장의 성장과 e스포츠 시장의 성숙

1. 베트남 게임 시장 개요
  2. 온라인 게임 시장 현황
  3. 모바일 게임 시장 현황
  4. e스포츠 시장의 성숙
-

## 베트남 모바일 게임 시장의 성장과 e스포츠 시장의 성숙

2019년 베트남 게임 시장은 전체 규모는 약 4억 6,100만 달러로 예상하고 있으며, PC 게임 시장이 약 3억 5,100만 달러, 모바일 게임 시장은 약 1억 400만 달러 규모로 전망. 온라인 게임 시장에서는 <리그 오브 레전드>, <크로스파이어>, <피파 온라인> 등이 큰 인기를 얻고 있으며 모바일 게임 시장에서는 전세계적으로 유행하고 있는 배틀로얄 장르의 <PUBG 모바일>, <프리파이어> 등과 함께 MOBA 장르의 <아레나 오브 발로르>가 큰 인기를 얻고 있음. 베트남 모바일 게임 시장 전반에는 매출 상위권 이외에도 중국 게임들이 다수 포진해 있어 중국 개발사의 게임들이 많은 영향력을 행사하고 있음. 베트남 게임 시장은 밀레니얼 세대의 e스포츠에 대한 관심과 함께 커가고 있으며 각종 게임 토너먼트에 대하여 비단 게임 관련 산업들 뿐만 아니라 소비재 등 다른 산업에서도 많은 관심을 가지면서 스폰서 규모가 증가하고 있음. e스포츠의 성장은 토너먼트 운영자, 라이브 스트리밍 중계 플랫폼, 프로게임단, 게임 스트리머, 게임 스티리머 관련 MNC, 관련 미디어 등 주변 영역에도 많은 영향을 끼치면서 지속적인 성장을 견인해 가고 있음

### 베트남 게임 시장 개요

- 2019년 베트남 전체 게임 시장은 약 4억 6,100만 달러 규모에 달할 것으로 전망하고 있으며 이 중 PC 게임 시장이 약 3억 5,100만 달러, 모바일 게임 시장은 약 1억 400만 달러 규모로 예상
  - 인터넷 4G 인프라 확충 및 스마트폰의 높은 보급률로 인하여 모바일 게임 시장이 빠르게 성장하고 있으며 2022년까지 전체 게임 시장 규모는 약 5억 9,700만 달러에 달할 것으로 예상하고 있음
  - 게임 리서치 기업 뉴주(Newzoo)에 따르면 2017년 베트남 전체의 게

임 이용자 숫자는 약 3,280만명, 동 기간 ARPU는 약 10.54달러로 집계하였음. 게임에 익숙한 35세 이하의 젊은 인구가 전체의 60%에 달하는 전체 인구 비주으로 인하여 지속적으로 게임 시장은 빠른 속도로 성장할 것으로 예상하고 있으며 스마트폰 보급률의 확대도 이에 기여하고 있음

**표13** 베트남 게임 시장 규모

단위 : US\$ 100만

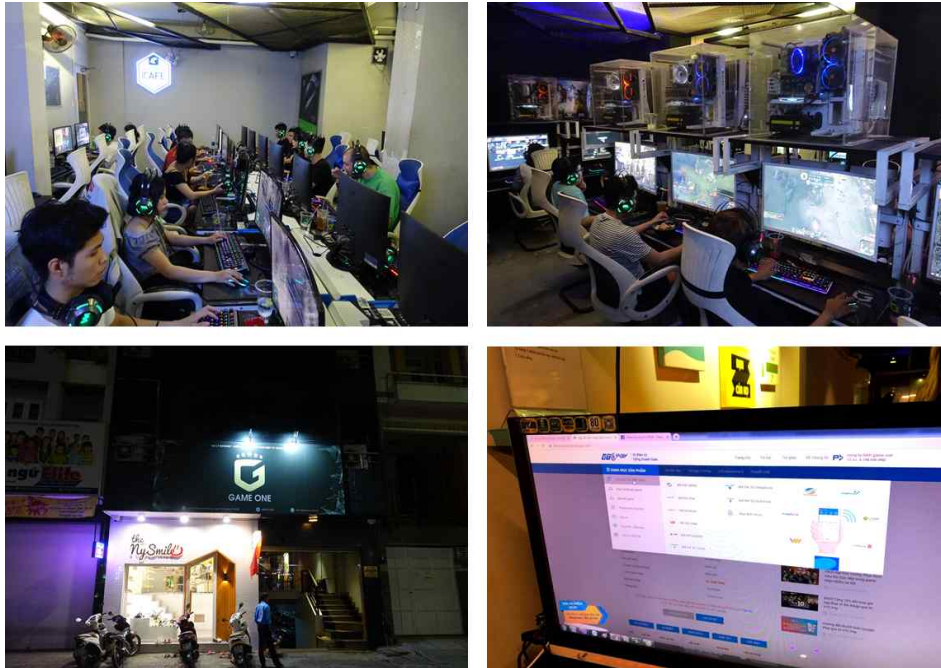
	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
PC 게임	294	306	313	337	342	346	351	357	367	378
모바일 게임	30	40	51	62	74	87	104	128	156	180
콘솔	25	27	28	30	33	35	36	37	38	39
<b>합계</b>	<b>349</b>	<b>373</b>	<b>392</b>	<b>429</b>	<b>449</b>	<b>468</b>	<b>491</b>	<b>522</b>	<b>561</b>	<b>597</b>

출처 : PWC, <Global Entertainment & Media Outlook 2018-2022>

- 베트남 게임 시장은 정부에 의하여 강하게 통제를 받고 있어 국내 퍼블리셔들이 높은 시장점유율을 차지하고 있음
  - 2018년 텐센트(Tencent)를 비롯한 글로벌 게임회사들이 베트남 정부의 게임 허가를 받지 않고 배틀그라운드 모바일(Battleground Mobile), 룰스 오브 서바이벌(Rules of Survival) 등의 게임을 베트남에 직접 서비스 개시하였으나 베트남 정부는 구글(Google) 및 애플(Apple)과 긴밀하게 협력하면서 허가 받지 않은 게임들을 삭제하여 왔음. 이 후 신규 게임들은 현지의 퍼블리셔들과 협력하면서 국내 퍼블리셔들이 판권을 획득하여 베트남 내에 서비스하는 방식으로 선회
  - 아직 베트남 게임 시장은 현지 게임 퍼블리셔들이 해외 게임의 판권을 계약하여 현지에 서비스하는 방식이 주를 이루고 있으며 한국

및 중국 게임이 대부분을 차지하고 있음. 인디게임에서는 지난 2014년 출시되어 전세계적으로 돌풍을 일으킨 플래피버드(Flappy Bird)와 같이 지속적으로 출시되고 있으며 현지의 소셜 카지노 게임 분야에서도 VNG 등 국내 회사에서 현지의 오프라인에서 많이 즐기는 게임들을 온라인화하여 서비스하면서 큰 인기를 얻고 있음

**그림5** 베트남 PC방 전경



출처 : 인도네시아 비즈니스 센터 직접 촬영

### 온라인 게임 시장 현황

- <리그 오브 레전드(League of Legend)>, <도타2(Dota2)>, <카운터스트라이크(Counter Strike)>, <피파 온라인(FIFA Online)>, <월드 오브 탱크>, <크로스 파이어(CrossFire)>가 큰 인기를 얻고 있음
- 한국 게임 개발사 웹젠(Webzen)의 뮤(Mu)가 2000년대 초반 큰 인기를 얻게 되면서 베트남 현지의 온라인 게임 시장이 시작되었으며 이후 T3 엔터테인먼트의 오디션, 스마일게이트의 크로스파이어 등

이 큰 인기를 얻으면서 한국 온라인 게임이 현지 시장에 성공적으로 안착하였음

- 전세계적으로 큰 인기를 얻고 있는 MOBA<sup>31)</sup> 게임 장르에서는 리그 오브 레전드 게임을 더 많은 플레이어들이 즐기고 있으며 국제 무대에서도 좋은 성과를 내고 있음. 리그오브레전드 월드챔피언십의 경우 2018년부터 플레이인 리그인 VCS(Vietnam Championship Series)에 속해 있어 우수한 선수들의 경우 해외의 5대 리그로 진출하는 경우도 많이 있음
- 싱가포르에 본사를 둔 퍼블리셔 가레나(Garena)는 리그 오브 레전드를 운영하면서 현지의 VCS 리그 운영<sup>32)</sup>에도 적극적으로 관여하고 있으며 인기 모바일 게임들을 지속 출시하면서 해외 퍼블리셔 중에서는 현지 게임 시장에 가장 큰 영향력을 가지고 있음. 이외에 현지의 VNG, VTC, 가모타(GAMOTA), 소하게임(Sohagame) 등이 주요 시장 점유율을 확보하고 있음

### 모바일 게임 시장 현황

- 모바일 인터넷 환경의 개선과 스마트폰의 높은 보급으로 인하여 모바일 게임 시장이 폭발적으로 성장하고 있으며 전세계적으로 인기를 얻은大作들이 베트남에서도 큰 인기를 얻고 있음
  - 2017년 5월 ~ 2018년 5월 사이에 베트남 안드로이드 및 iOS 마켓 내에서 월간 약 1억건<sup>33)</sup>의 게임이 다운로드되고 있음. 동기간 ARPU는 약 0.05 달러 수준이며 갈수록 증가하는 추세
  - 2018년 상반기에 새로 출시한 모바일 게임은 21개에 그친 반면 서비스를 중단한 게임은 47개에 달하고 있어 베트남 게임 시장에서의 경쟁이 갈수록 치열해지고 있음을 방증하고 있으며 소수의 인기 게임에 유저들이 몰리는 경향

31) Multiplayer Battle Arena, 대전액션과 공성전이 결합된 실시간 전략 게임으로 리그 오브레전드, 도타2, 펜타스톰, 모바일 레전드 등의 게임이 있음

32) 개발사 라이엇게임(Riotgame)과 가레나 베트남이 공동 주최

33) 출처 : Appota <Vietnam mobile app market report 2018>

- 2018년 상반기의 게임 인기 순위를 살펴보면 액션 게임 22개, 캐주얼 게임 16개, 아케이드 게임 14개, 퍼즐 게임 11개가 올라 있어 다수의 스마트폰 유저들은 여전히 캐주얼, 퍼즐, 아케이드 게임류를 즐기고 있음
- 배틀로얄<sup>34)</sup> 장르 게임이 높은 매출 순위를 보이고 있으며, 초창기 다양한 배틀로얄 게임이 출시되어 경쟁을 벌였으나 현재는 텐센트/크래프톤의 <PUBG 모바일>, 가레나의 <프리파이어>, 넷이즈/VNG의 <롤스 오브 서바이벌>의 구도로 정착되었음

#### 표14 베트남 모바일 게임 시장 주요 지표

iOS 및 안드로이드 앱 마켓 게임 다운로드 횟수



iOS 및 안드로이드 앱 마켓 내 게임유저 ARPU



2018년 상반기 신규 모바일 게임 출시 갯수



2018년 상반기 서비스 중단 모바일 게임 갯수



※ 출처 : APPOTA <Vietnam mobile app market report 2018>

- 오랫동안 매출 1위를 차지해왔던 MOBA 장르의 <아레나 오브 발로르>도 지속적으로 인기를 얻고 있음. 배틀로얄 장르의 게임들과 MOBA 게임은 특히 e스포츠 시청에 적합하여 현지 e스포츠 시장

34) 1인칭(First person shooting) 혹은 3인칭(Third person shooting) 슈팅 게임을 방식을 주로 이용하며 게임에 참가한 다수의 플레이어들 가운데 최종적으로 생존할 경우 승리할 수 있는 게임 방식.



성장의 견인이 크게 기여하였으며 이들을 원활하게 시청할 수 있는 인터넷 위주의 라이브 스트리밍 플랫폼도 대거 출현하고 있음

- 게임 시장 전반이 크게 성장하고 밀레니얼 세대의 대부분이 게임 콘텐츠의 주요 소비층으로 부상하면서 e스포츠에 대한 관중 동원력과 이를 통한 브랜드 노출이 검증되면서 e스포츠에 대한 관심이 크게 늘어나고 있음. 과거 게임 퍼블리셔들이 자사의 게임을 홍보하기 위한 수단으로 e스포츠 및 게임 대회를 진행하던 것과는 별개로 외부 산업에서의 스폰서십이 늘어나고 있으며 이는 e스포츠가 더욱 성장하는 데 원동력이 되고 있음
- 문화적으로 많은 부분을 공유하고 있는 중국 게임들의 베트남 진출이 갈수록 늘어나고 있음
  - 2019년 10월 현재 안드로이드 베트남 시장 매출 상위 10위 내에 7개, 20위 권 내에 15개 게임이 중국 개발사가 직간접적으로 개발한 게임임. 매출 중하위권에서도 중국 게임들이 폭넓게 분포하고 있어 자체 경쟁을 통해 현지 유저들의 좋은 반응을 얻을 경우 상위권으로 언제든지 올라 올 수 있는 저변이 심화되고 있음. 특정 장르의 모바일 게임이 흥행할 경우 유사한 게임들이 여러 중국 개발사에서 쏟아져나오고 있으며 다른 국가의 게임들보다 시장에 빨리 진출하여 수익을 빨리 회수하는 방식
  - 과거에는 중국산 게임에 대한 인식이 좋지 않았으나 최근 게임 콘텐츠, 운영 방식 등이 개선되면서 현지 소비자들의 기대수준을 맞추어나가고 있음. 아울러 중국 게임들의 경우 구글 플레이 등 어플리케이션 마켓의 규제에 적극적으로 따르지 않고 3자 결제 등을 활발하게 탑재하는 경우가 많이 있어 수익을 극대화하고 있음. 최근에는 게임 시장에 대하여 정부가 강하게 개입하고 있어 중국산 모바일 게임들은 현지의 퍼블리셔를 통하여 운영하는 경우가 늘어나고 있으나 모든 게임에 대한 통제는 불가능하기 때문에 중소기업 등은 직접 출시 중

**표15** 베트남 e스포츠 산업 생태계

베트남 e스포츠 산업 핵심 참여자



주요 스폰서

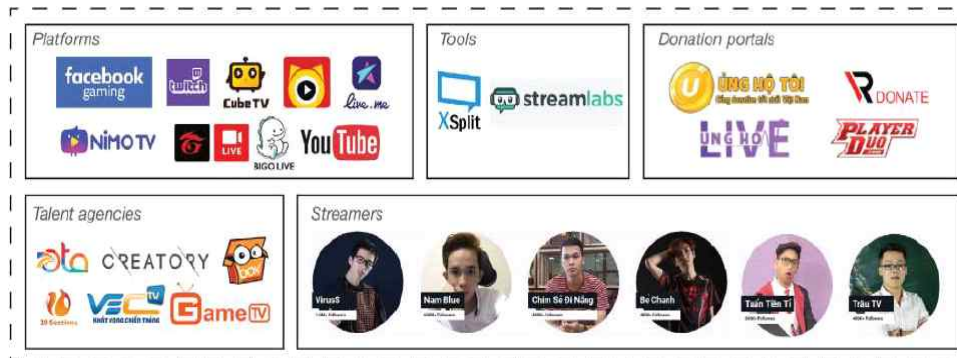
뉴스/미디어



이벤트 운영사 및 기타 Infrastructure



게임 스트리밍 관련

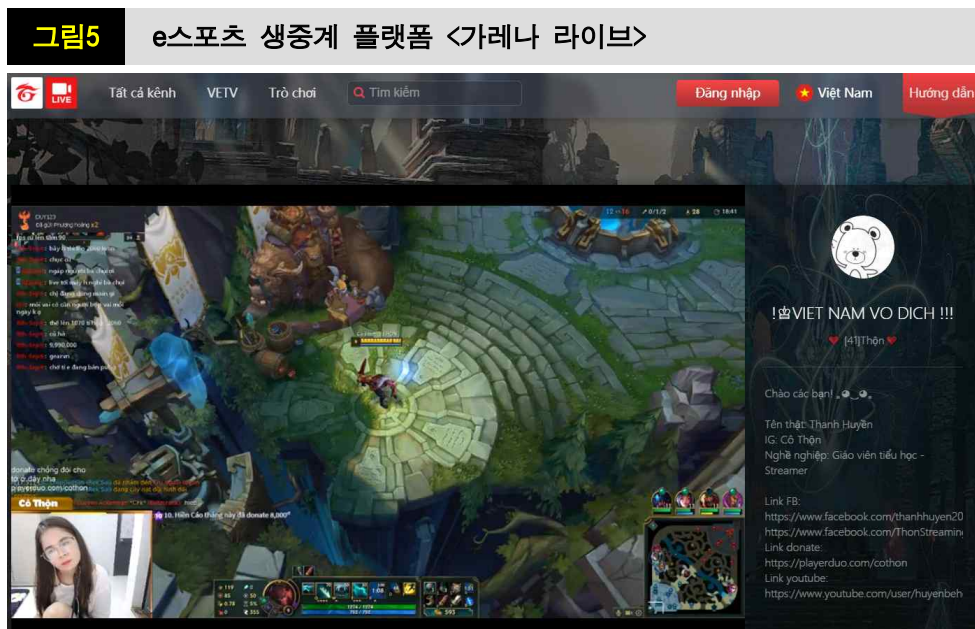


※ 출처 : APPOTA <Vietnam eSports Guidebook 2019>

## e스포츠 시장의 성숙

- 베트남 e스포츠는 기존에 자사 게임을 홍보하기 위하여 해당 게임 개발사 및 현지 퍼블리셔들이 주도하는 마케팅 홍보 모델에서 벗어나 일반 기업들이 메인스폰서로 적극 참여하면서 발전하고 있음
  - 2010년 이후 페이스북을 비롯한 SNS서비스의 급격한 확산에 따라 게임 유저 커뮤니티는 질적인 측면에서 크게 성장하면서 게임 시장을 e스포츠로 견인하였으며, Appota에 따르면 일주일에 최소 1회 이상 e스포츠 경기를 관람하는 유저의 숫자는 1,000만명으로 추산하고 있음
  - 2017년 베트남 e스포츠 토너먼트 대회 전체 상금 규모는 약 150억 베트남 동 규모로 성장하였으며, 이 중에서 53%에 이르는 80.6억 베트남 동이 모바일 게임 관련. 2018년 자카르타-팔렘방 아시안 게임에서 베트남은 e스포츠 시범종목으로 열린 아레나 오브 발로르, 프로에볼루션사커2018(Pro evolution soccer 2018), 클래시 로얄(Clash Royale)에서 동메달을 획득하면서 일반 대중들에게도 큰 관심을 얻었음
  - 게임 행사와 e스포츠가 보여주고 있는 관중 동원력으로 인하여 e스포츠에 대한 스폰서십이 크게 확대되고 있으며 리그 및 토너먼트 스폰서십 이외에 머천다이즈 판매, 프로게임단 스폰서십, e스포츠 경기 티켓 판매, 경기 중계권료, 경기 내 온오프라인 광고 등 수익원이 확보되고 있음. 현재 가장 활발하게 e스포츠 경기가 개최되는 게임 종목은 리그 오브 레전드, 아레나 오브 발로르, 배틀그라운드 모바일, 크로스파이어, 도타2 게임들이며 연중 대회가 개최
- 인터넷 및 라이브스트리밍을 통한 e스포츠 중계는 중계 플랫폼, 1인 스트리머 및 크리에이터, 관련 프로덕션 등의 새로운 미디어 산업의 발전을 낳고 있음
  - e스포츠를 중계하는 미디어의 종류가 매우 다양해지고 있으며 주로 인터넷을 매개로 한 라이브 스트리밍 플랫폼 사업자들이 가장 활발하게 활동하고 있음. 주로 중국에서 들어온 라이브 스트리밍 플랫

폼 사업자들은 게임, 유명 리그, 주요 프로게임단, 스트리머들과 스폰서십을 맺고 협업하면서 독점 중계 등의 방식으로 콘텐츠를 방영하고 있음. e스포츠 중계와 관련하여 유튜브와 페이스북 게이밍(Facebook Gaming) 플랫폼이 가장 높은 시장 점유율을 가지고 있는 가운데 니모TV(NimoTV), 큐브TV(CubeTV), 노노라이브(Nonolive), 비고TV(BigoTV) 등의 중국 사업자들이 e스포츠 시청자를 잡기 위해 경쟁하고 있으며 늘어난 플랫폼 만큼 증가한 스트리머의 공급을 맞추기 위하여 자체적으로 1인 크리에이터를 교육시키는 방식으로 대응하고 있음



※ 출처 : 가레나 라이브 사이트 (www.garena.live)

- 라이브 스트리밍 플랫폼의 발달에 따라 페이스북, 유튜브 등 기존 서비스를 배경으로 자체 채널을 운영하는 경우도 늘어나고 있음. 이들은 유명 스트리머 및 캐스터 보유, e스포츠 중계 능력을 바탕으로 페이스북, 유튜브, 라이브 스트리밍 플랫폼 및 자체 홈페이지를 개설하고 개성있는 해설로 시청자들을 모으고 있음. Gank eSport(배틀그라운드 모바일, 베인글로리, 스타크래프트 중계), 23Cretive TV(도타2, 배틀그라운드 모바일 중계), VeTV(아레나 오브

발로르, 리그오브레전드 중계), 500Bros(배틀그라운드 모바일, 카운터스트라이크 중계), DivineTV(배틀그라운드 중계) 등이 특정 게임들에 특화되어 있음

- 가레나는 자사가 운영하는 아레나오브발로르, 리그오브레전드의 인기로 힘입어 e스포츠 중계플랫폼 가레나라이브(Garena Live)를 자체적으로 운영하면서 자체 게임의 주요 e스포츠 리그를 생방송 중계하여 큰 인기를 얻고 있음
- 인터넷을 기반으로 한 미디어들이 e스포츠 중계에서 두각을 나타내면서 전통 미디어들도 e스포츠 중계에 많은 관심을 보이고 있음. 기존 VTVcab<sup>35)</sup> 채널 사업자는 VTVplay e스포츠 전용 채널을 신설하고 밀레니얼 시청자에게 다가가고 있음

## 표16

## 베트남 e스포츠 주요 리그



- VCS(Vietnam Championship Series)
- 경기 종목 : 리그오브레전드
- 총 상금 60,000 달러 규모의 베트남 최대 e스포츠 리그



- Arena of Fame
- 경기 종목 : 아레나 오브 발로르
- 2017년 리그 처음 개최하였으며, 봄, 겨울 시즌으로 구성



- Crossfire Elite League
- 경기 종목 : 크로스파이어 (PC)
- 총 8개 프로게임단이 참여하는 크로스파이어 종목 최대의 리그



- Vietnam Divine League
- 경기 종목 : 배틀그라운드
- 2018년 하반기 최초 개최 루키-고프로-마스터 3개 랭킹 시스템



- Crossfire Legends Star League
- 경기 종목 : 크로스파이어 (모바일)
- 연간 2회 개최되며 총 상금 14,000 달러 규모



- 360 Mobi Mobile Legends
- 경기 종목 : 모바일레전드
- 총 상금 22,000 달러 규모의 베트남 최대 모바일레전드 리그





















※ 출처 : 인도네시아 비즈니스 센터 자체 조사

- VCS(리그오브레전드), 배틀그라운드모바일, 아레나오브발로르, Crossfire Elite league(크로스파이어) 등 주요 e스포츠 리그가 경쟁하

35) Vietnam Cable Television Corporation, 베트남 공중파 채널 VTV 산하의 유료 유선 케이블 채널

고 있음

**표17** 베트남 주요 프로게임단 현황

	<p><b>GAM eSports</b>    <a href="http://fb.com/GAMEsportsVN">fb.com/GAMEsportsVN</a>            Followers: 226,096</p>		<p><b>EVOS eSports</b>    <a href="http://fb.com/TeamEVOSLOL/">fb.com/TeamEVOSLOL/</a>            Followers: 119,736</p>
	<p><b>Team Box Gaming</b>    <a href="http://fb.com/boxgaming.vn">fb.com/boxgaming.vn</a>            Followers: 107,056</p>		<p><b>Phong Vũ Buffalo</b>    <a href="http://fb.com/PhongVuBuffaloLoL">fb.com/PhongVuBuffaloLoL</a>            Followers: 84,467</p>
	<p><b>Friends Forever Gaming</b>    <a href="http://fb.com/FriendsforeverGaming">fb.com/FriendsforeverGaming</a>            Followers: 77,694</p>		<p><b>Team Flash</b>    <a href="http://fb.com/FLASHAOVVN/">fb.com/FLASHAOVVN/</a>            Followers: 65,175</p>
	<p><b>Adonis eSports</b>    <a href="http://fb.com/lqmadoniseSports/">fb.com/lqmadoniseSports/</a>            Followers: 40,563</p>		<p><b>Vikings Gaming</b>    <a href="http://fb.com/Vikings.Gaming">fb.com/Vikings.Gaming</a>            Followers: 39,249</p>
	<p><b>VEC Fantasy Main</b>    <a href="http://fb.com/vecfantasy">fb.com/vecfantasy</a>            Followers: 37,336</p>		<p><b>Team GameTV</b>    <a href="http://fb.com/TeamGameTV">fb.com/TeamGameTV</a>            Followers: 27,801</p>

※ 출처 : APPOTA <Vietnam eSports Guidebook 2019>

- 아마추어 선수가 참여하는 e스포츠 리그를 포함할 경우 현재 연간 수백개 대회가 진행되고 있으며 프로 게임 선수들이 정기적으로 출전하는 대회의 경우 수십 개의 리그가 활발하게 개최되고 있음
- 각급 e스포츠 리그에 출전할 수 있는 프로게임단의 숫자도 증가하고 있으며 한국을 비롯한 해외 프로게임단과 활발하게 교류<sup>36)</sup>하면

36) 베트남은 지난 2009년 한국e스포츠협회(KeSPA)와 협력하여 KeSPA를 모델로하여 베

서 게이밍 하우스<sup>37)</sup> 운영 등 운영 방식이 선진화되어가고 있음. 지난 2013년 말에는 한국의 이인철 감독이 베트남 리그오브레전드 프로게임단에 부임하여 현지 e스포츠 지도자로 활동하였음

- 베트남 e스포츠 주요 시청자는 밀레니얼 세대의 19~24세 남성으로 주로 스마트폰을 이용하여 시청하고 있음

**표18** 베트남 e스포츠 시청자 주요 지표

**85%**

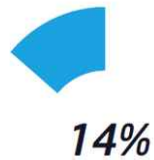
밀레니얼 세대 비율

**94%**

남성 시청자 비율

**58%**

월간 일정 소득 여부



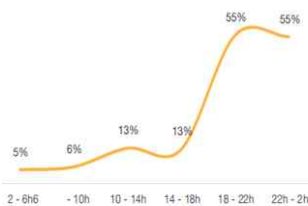
월간 1회 시청



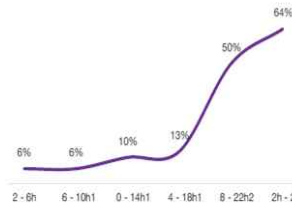
주간 1회 시청



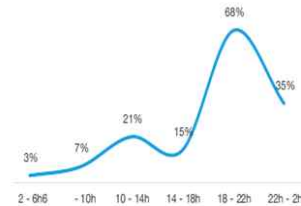
매일 시청



주요 시청 시간 대  
전체 연령 대



19 ~ 24세 연령 대



13 ~ 18세 연령 대

※ 출처 : APPOTA <Vietnam eSports Guidebook 2019>

트남e스포츠협회(VeSPA)를 창설한 바 있음

37) Gaming House, 프로게임단이 선수단과 함께 거주하면서 게임 훈련에 전념할 수 있도록 운영하는 합숙 훈련소

- 베트남 인터넷 조사기관 Appota에 따르면 약 1,000만 명의 시청자가 정기적으로 e스포츠를 시청하고 있음. 전체 시청자의 65%가 19-24세로써 각급 또래의 동류집단압력을 강하게 받는 연령대임. e스포츠 시청자 가운데 자신이 실제로 플레이하지 않는 게임의 경우에도 해당 게임의 e스포츠를 시청하는 비율이 52%에 달하고 있어 게임 시청이 밀레니얼 세대의 미디어 콘텐츠 소비에 깊숙이 들어와 있음을 시사하고 있음
- e스포츠의 관람이 라이브스트리밍 플랫폼을 통하여 이루어지는 만큼 중계를 진행하는 1인 크리에이터에 대하여 기부 등의 비용을 지불하겠다는 의사가 전체 35%에 달하고 있어 스트리머를 통한 e스포츠 시청 또한 이미 익숙한 e스포츠 시청 형태로 자리잡았음을 알 수 있음