

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

5

주요기업
동향



VIETNAM



v e

!

1. VNG(VNG)
 2. VTC(VTC)
 3. 예1!(Yeah1!)
-

인터넷 |

VNG (VNG)



표20 VNG 회사 개요

기업명	VNG Corporation		
설립자	르 홍민/ Le Hong Minh	설립연도	2004년
본사주소	182 Le Dai Hanh. st., Ward 15, District 11, Ho Chi Minh City, Vietnam		
홈페이지	www.vng.com.vn		
고용인원	약 2,700명 (2019)	상장여부	비상장
업종	미디어 / 게임 / 모바일 메신저 / e커머스		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · 2004년 VNG 설립 (구 Vinagame) · 2006년 Zing 브랜드 웹포탈 서비스 출시 · 2008년 VNG Corporation으로 사명 변경 · 2010년 Thuan Thien Kiem 우수 게임상 수상 · 2012년 모바일메신저 잘로(Zalo) 출시 · 2016년 모바일 페이먼트 잘로페이(Zalopay) 출시 · 2018년 자카르타 아시안 게임 공식 중계 담당 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> · VNG 그룹은 베트남의 종합 인터넷 서비스 포탈 기업으로 베트남 1위 메신저 잘로, 1위 포탈 서비스 사이트 Zing 등을 서비스하고 있음 · PUBG 모바일, Rules of survival 등 다수 인기 게임도 퍼블리싱 중 · 2014년에는 10억 달러의 기업 가치를 평가받으면서 베트남 최초의 유니콘 기업으로 등극 · 현재 게임 퍼블리싱, 모바일메신저, 인터넷 포탈 서비스 등의 성공적인 운영을 통해 1위 인터넷 서비스 운영 업체로 자리매김 		

출시하는 서비스들의 연속적인 성공

- VNG 그룹은 설립초기부터 현재까지 지속적으로 사업 단위를 확장해 왔으며 출시하는 서비스들이 서로간의 시너지 효과를 보이면서 성공적으로 시장에 안착하였음
 - 2004년에 설립된 베트남 첫 온라인 게임 퍼블리싱 회사로써 현재까지도 선두 위치를 지키고 있음. 첫 게임 <무림전기(Vo Lam Truyen Ky)>는 출시 이 후 동시접속자수 20만명을 기록하며 폭발적인 인기를 누린 바 있음. 최근에는 텐센트 PUBG 모바일, 넷이즈 Rules of Survival(PC 버전) 등을 출시하면서 지속적으로 게임 영역에서도 큰 영향력을 행사하고 있음
 - PC방 관리 프로그램, e커머스 사이트, 음원 스트리밍 및 미디어 서비스, 모바일 메신저, 모바일 결제 서비스, 클라우드 서버 등을 지속적으로 출시하면서 앞선 기술력과 한 발 빠른 시장 출시로 시장에 반향을 불러일으켜 왔음
 - PC 게임으로 시작하여 모바일 게임까지 장악한 게임 업계 1위 회사이며, 2014년 기업 가치가 10억 달러로 평가 받으면서 베트남 내에서 유일한 유니콘 회사로 등극하였음

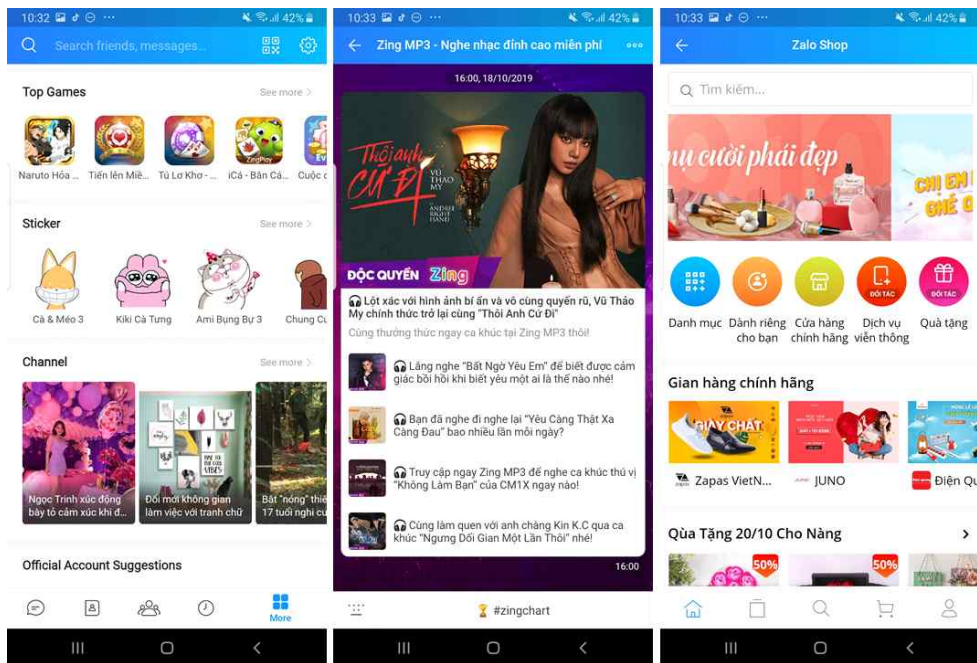
베트남에서 가장 활성화된 현지 모바일 어플리케이션 1위

- VNG가 만든 모바일 메신저 잘로는 페이스북을 이어 베트남에서 2번째로 많이 사용되는 서비스이며, 3위 또한 VNG의 Zing MP3 음원 서비스 임
 - VNG는 모바일 메신저 잘로를 통하여 스마트폰을 이용한 모바일 위주로 패러다임으로 성공리에 전환하였으며 이후 Zing MP3 음원 서비스, 모바일 게임 연동, e커머스 등을 잘로에 연동 시키면서 락인⁴⁰⁾ 효과를 거두고 있음

40) Lock-in 효과, 기존의 제품 및 서비스보다 더 개선되고 성능이 좋은 것이 나와도 이미 투자된 비용이나 기회 비용 때문에 타 제품 및 서비스로의 교체 비용이 높게 느껴져 기존의 제품에 충성도를 지니는 효과

- 별도로 다른 서비스를 추가 인스톨하지 않더라도 잘로 모바일 메신저 내에서 서비스를 이용할 수 있으며, 특히 모바일 게임의 경우에도 HTML 5⁴¹⁾ 기술을 적용하여 게임 파일을 다운로드 받지 않고 메신저에서 바로 게임 플레이가 가능

그림12 모바일 메신저 <잘로> 내에서 바로 이용할 수 있는 서비스 내역



※ 출처: 잘로 메신저 어플리케이션

베트남 40대 브랜드 중 하나로 선정

- PC 게임으로 시작한 회사이지만 모바일 트렌드로 성공적으로 전환하면서 일반 대중들에게도 높은 인지도를 가지게 되었음
 - 2017년 미국 나스닥 시장에 상장을 꾀하였으나 베트남 내 규제 문제로 아직 상장되지는 못하였음. 최근 싱가포르 국부펀드 테마섹 (Temasek)이 주도한 펀드레이징에서 VNG 기업 가치는 약 22억 달러로 추정되었음

41) 차세대 웹 언어 규격으로 문서 작성 중심으로 구성된 기존 표준에 그림, 동영상, 음악 등을 실행하는 기능을 포함시킴으로써 각종 프로그램을 별도로 설치할 필요가 없는 장점이 있음

- VNG는 해외에서 들어온 게임의 국내 퍼블리싱에만 안주하지 않고 대규모 온라인 게임 개발에도 참여하여 베트남 국내에서는 VTC와 함께 유일하게 자체 게임 콘텐츠를 개발하여 해외로 판권 계약을 하였음
- 2019년 상반기 VNG 매출은 작년 동기간 대비하여 22% 증가한 2조 5,200억 베트남 동이며 이 중 온라인 게임 매출은 여전히 그룹내 캐시카우 역할을 하면서 전체 매출의 80% 이상을 차지하는 2조 412억 원을 기록하였음
- 베트남 국내에서의 높은 시장 점유율과 매출액을 바탕으로 일찍부터 해외에 진출하여 자사의 서비스를 유통하고 있음. 동남아시아를 중심으로 태국, 인도네시아, 미얀마에 지사를 운영하고 있으며 베트남 국내에서는 호치민 본사 및 데이터 센터, 하노이 지사, 다낭 지사를 운영 중에 있음

방송 |

VTC (VTC)



표21 고객 회사 개요

기업명	Vietnam Multimedia Corporation		
설립자	베트남 체신부 설립 (국영기업)	설립연도	1988년
본사주소	VTC Building - No.23 Lac Trung Str., Vinh Tuy Ward, Hai Ba Trung Dist., Hanoi, Vietnam		
홈페이지	www.vtc.org.vn		
고용인원	약 1,500명	상장여부	국영회사
업종	TV 방송 / 프로그램 제작 / 게임퍼블리싱 / 디지털미디어		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · 1988년 베트남 체신부 VTV 방송국 설립 · 1992년 INTEDICO로 사명 변경 · 1996년 Telexim Ratimex와 합병 · 2003년 하노이에서 이지털 DVB-T 송출 개시 · 2009년 위성방송 서비스 개시 · 2010년 VTC Studio 설립 · 2019년 2022년 월드컵 방송 주관사로 선정 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> · 베트남 최대의 국영 텔레비전 방송사로 산하에 방송 콘텐츠 제작사, 통신사, 디지털 미디어 회사, 방송 통신 관련, 온라인/모바일 게임 퍼블리싱, 디지털 미디어 광고 회사 등을 자회사로 운영하고 있음 · 정보통신부 산하의 회사로써 베트남 내 각 방송 방송사업자의 지도/감독권을 가지고 있음 · 미디어 산업에 대한 시장 지배적인 위치를 가지고 있으며 국영기업으로써 관련 회사들에게 관리 및 감독권을 가지고 있어 사업 전반에 큰 영향력을 행사하고 있음 		

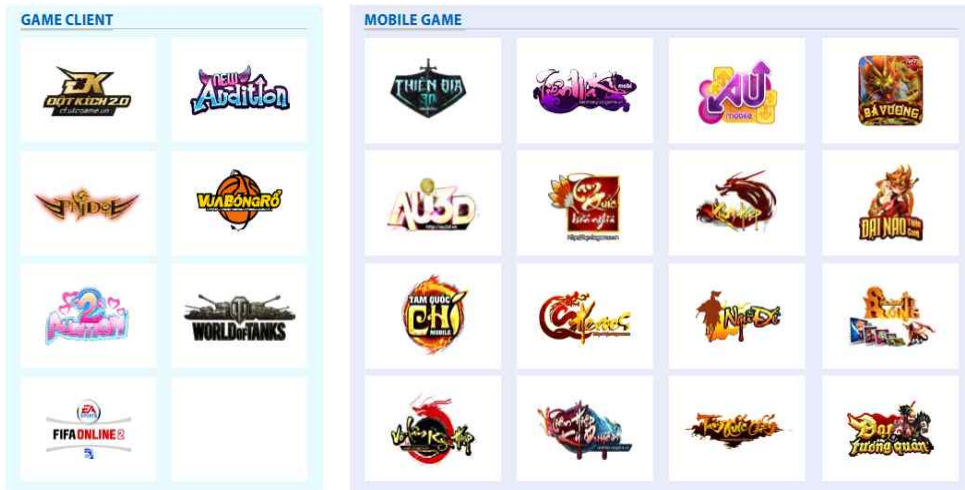
텔레비전 방송 송출부터, 대중 통신망, 게임 퍼블리싱, 결제서비스까지 종합 디지털 콘텐츠 및 온라인 서비스 제공회사

- 2020년까지 베트남 내에서 정보와 엔터테인먼트에 기반을 둔 탑 멀티미디어 제공 회사로 거듭나는 것을 그 목표로 하고 있음
 - 현재 VTC INTECOM, VTC DIGITAL, VTC MEDIA, VTC DIGICOM, VTC COMTECH, VTC MOBILE, NETVIET 등 총 7개의 회사를 통해 디지털 콘텐츠 분야 전반을 아우르는 서비스를 제공하고 있으며 각 분야에서 선도적인 위치를 차지하기 위하여 지금도 매년 새로운 서비스를 출시하고 있음
 - 특히 공중파 채널 VTC HD2, VTC HD3, itv, iTV HD, Kids & Family TV를 운영하면서 국영방송사인 VTV와 더불어 베트남 내 각 방송사업자의 지도 감독권을 가지고 베트남 내 방송 시장을 선도하고 있음
- 디지털 지상파 방송을 베트남 최초로 송출하였으며 인터넷을 매개로 한 새로운 미디어도 적극적으로 런칭
 - 텔레비전 방송 송출에 있어서는 총 22개의 HD 채널, 112개 SD 채널을 보유하고 있으며 전국적으로 100만 이상 시청자 보유 중. 인터넷 TV 부문에서 총 30개 OTT 채널, 12개 WebTV채널을 운영하고 있음

국영 미디어 회사임에도 베트남 현지 게임 퍼블리싱 사업에 일찍부터 뛰어들었으며 현재 국내 2위의 퍼블리셔로 자리매김하고 있음

- VTC Intecom, VTC Mobile을 통하여 베트남 국내외에서 게임 사업을 진행하고 있으며 FPS, TPS, 스포츠 등 장르를 가리지 않고 인기 게임을 출시해왔음. 현재 약 3,000만개의 유효 회원 DB를 가지고 있으며 자사가 서비스하는 게임 전체의 동시 접속자수가 약 30만명에 달하고 있음.

그림 13 VTC가 서비스하는 온라인/모바일 게임 내역



※ 출처: VTC 2018년 회사 소개서

- VTC는 스마일게이트, T3, 넥슨 등 한국 게임 개발사들과도 활발하게 협력하고 있으며 오디션, 크로스파이어 등 국내 게임들도 많이 퍼블리싱 해왔음. VTC는 크로스파이어 엘리트리그 대회를 통하여 크로스파이어 e스포츠를 대규모로 운영하고 있으며 그 밖에 월드 오브 탱크(World of Tank) e스포츠 대회도 운영하고 있음

혁신적인 서비스의 지속 출시

- 국영 방송사의 위치에 안주하지 않고 게임 퍼블리싱, 모바일 게임 출시, 게임 제작, PG 서비스 등을 지속적으로 출시하고 있음
 - VTC 게임에서 비롯한 VTC Pay는 현재 횡수 기준 월간 1,000만 건 이상, 1,500억 베트남 동을 결제를 일으키고 있으며 30개 국내 은행과 연결되어 있음. 현재는 약 1,000개의 외부 머천트(Merchant)들과 협력 관계를 맺고 결제가 가능하며 그 숫자는 지속적으로 증가하고 있음
 - 이 밖에 VTC가 운영하는 마켓플레이스 방식의 전자상거래 사이트 VTC365에는 약 73,000개의 셀러가 이미 입점하여 운영하고 있으며 자체 페이먼트게이트웨이와 게임 회원 DB를 통해 마케팅에서도 강

점을 보이고 있음

- 대중들과의 접점을 높이기 위하여 미디어로써 미스틴 콘테스트(Miss Teen Contest), VTC컵 학생 축구 대회, 인텔리전트 트래픽 콘테스트 등 각종 커뮤니티 이벤트를 지속적으로 개최하면서 VTC의 브랜드를 강화해 가고 있음
- 이 밖에도 VTC 클라우드 서비스, 네트워크 설치, VOIP 서비스, 국내외 전화 연결에 대한 IDD 서비스 제공을 통하여 일상 생활에서 항상 볼 수 있는 서비스를 제공하고 있음

그림 14

VTC가 서비스하는 크로스파이어 e스포츠 대회 포스터



※ 출처: vtc게임 홈페이지 (www.vtcgame.vn)

인터넷 미디어(Internet Media) |

예1! (Yeah1!)



표22 바이트댄스 회사 개요

기업명	Yeah1!		
설립자	홍 지노(Hung Zino)	설립연도	2006년
본사주소	4th Floor, Riverbank Place, 3C Ton Duc Thang St, Ben Nghe Ward, District 1, Ho Chi Minh City, Vietnam		
홈페이지	www.yeah1group.com		
고용인원	약 30,000명 (2019)	상장여부	상장
업종	뉴스 미디어 / Short Term TV 플랫폼 등		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · 2006년 www.yeah1.com 설립 · 2008년 Yeah1 TV 텔레비전 채널 개시 · 2010년 Yeah1 Family, iMovieTV 채널 개시 · 2015년 Youtube 공식 MCN 등록 · 2016년 채널 내 구독자 2,000만 명 달성 · 2017년 TV 광고 에이전시 TNT 설립 · 2017년 Netlink, 구글 공식 퍼블리싱 파트너십 확보 · 2018년 태국, 필리핀, 인도네시아 시장 진출 · 2018년 베트남 내 유니버설 음원 공식 파트너십 체결 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> · Yeah1은 현재 동남아시아에서 가장 큰 MCN으로 평가 받고 있으며, 이를 바탕으로 누적 투자 1억 300만 달러를 유치하였음 · 자체적으로 확보하고 있는 인플루언서 풀과 채널을 바탕으로 유튜브 내 누적 총합 1억 4,900만 구독자를 보유하고 있음 · TV를 비롯한 전통 채널 운영, 디지털 채널 Y1N 운영, TV 에이전시, 영상 콘텐츠 및 영화를 활발하게 제작하고 있음 		

화제를 모은 신규 미디어 회사의 호치민 증권거래소 상장

- 디지털 미디어를 기반으로 단시일 내에 성장한 Yeah1은 지난 2018년 6월 호치민 증권 거래소에 상장되어, 현재 시가총액이 약 5억 달러에 이르고 있음
 - Yeah1은 베트남을 비롯하여 동남아시아 최대의 MCN으로 영화, 텔레비전 채널, 인터넷 디지털 미디어 등 다양한 미디어를 운영하면서 동남아시아 최대의 미디어 에코시스템을 지향하고 있음
 - 자체적으로 고품질의 동영상 콘텐츠를 만들어낼 수 있는 능력을 바탕으로 텔레비전, 인터넷, 인터넷 미디어에 유통할 수 있는 다양한 유통 채널을 보유하고 있으며 특히 인플루언서를 활용한 동영상 미디어 제작 및 유통에서 큰 강점을 가지고 있음
 - 2018년 상장을 바탕으로 태국, 인도네시아, 필리핀으로 공격적인 확장을 꾀하고 있음. 지난 2월에는 태국의 대형 MCN인 TMG사(Thoughtful Media Group)를 155만 달러에 인수하였으며 2018년에도 태국 및 미국의 여러 MCN을 인수 합병 한 바 있음

트렌디한 동영상 제작과 트렌디한 유통 방식

- 대도시로의 인구 유입과 빠른 경제 성장은 1인 개별 소비자의 미디어 소비 습성을 정착시켜 나가고 있으며, 기존 전통적인 방식의 동영상 이외에 수많은 형태의 동영상 수요가 나타나고 있음
 - 인터넷 인프라의 확장과 스마트폰의 보급은 각자가 보유하고 있는 스마트폰 디바이스를 통해 콘텐츠를 소비하는 소비 습성을 정착시켜왔으며 이에 따라 1인 소비에 적합한 동영상 포맷에 대한 수요가 급증하였음
 - Yeah1 미디어는 이러한 소비 트렌드의 변화에 주목하고 일찍부터 트렌디한 동영상 포맷, 짧은 영상 시간, 밀레니얼 취향의 소재에 맞는 다양한 동영상을 제작해 왔음. 이러한 동영상 제작 역량과 자체 보유한 인플루언서 풀이 시너지 효과를 일으키면서 새로운 미디어 집단 출현에 대한 큰 관심을 받아 왔음

- 유튜브로 대표되는 인터넷 미디어를 통해 주로 소비되는 동영상을 제작하고 있어 광고주와의 협업이 용이하였으며, 코카콜라, 삼성, 비나폰, 유니레버, 펩시 등 대형 광고주들의 PPL 및 스폰서십을 다수 유치하였음

그림15 Yeah1이 제작한 다양한 콘텐츠



※ 출처: vtc게임 홈페이지 (www.vtcgame.vn)

- Yeah1이 미디어 시장에서 큰 영향력을 발휘하는 것은 제작과 유통을 동시에 할 수 있는 역량을 지닌 것에서 비롯함. 새로운 포맷의 동영상을 인플루언서, 인터넷 미디어 채널 등을 통하여 유저들에게 잘 전달가능하게 하였으며 영화, 드라마 등의 콘텐츠도 자체 스튜디오를 통하여 제작 후 자사 텔레비전을 중심으로 공급할 수 있었기 때문에 제작 후 멀티플랫폼 유통이 가능한 구조임