

베트남 콘텐츠 산업동향

베트남 키즈콘텐츠 시장 동향



KOCCA

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

베트남 콘텐츠 산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF VIETNAM

2021년 1호

| 구분(장르) | 제 목 | Key Word |
|--------|--------------------|----------------------------|
| | 베트남 키즈콘텐츠 산업 개요 | 어린이 인구, 키즈콘텐츠, 정부정책 |
| | 베트남 어린이 인구 동향 | |
| | 베트남 키즈콘텐츠 관련 정부 정책 | |
| 테마리포트 | 베트남 키즈콘텐츠 시장 동향 | 장난감 업체, 어린이 방송, 에듀테크 |
| | 베트남 장난감 업체 동향 | |
| | 베트남 어린이 방송 프로그램 동향 | |
| | 베트남 에듀테크 트렌드 동향 | |

작성 | 한국콘텐츠진흥원 베트남 비즈니스센터

배포 | 2021. 4. 13.



테마리포트

I. 베트남 키즈콘텐츠 산업 개요

작성순서

1. 베트남 어린이 인구 동향
2. 베트남 키즈콘텐츠 관련 정부 정책
 - 1) 장난감 업체 관련 정부 정책
 - 2) 어린이용 프로그램 관련 정부 정책
 - 3) 에듀테크 관련 정부 정책

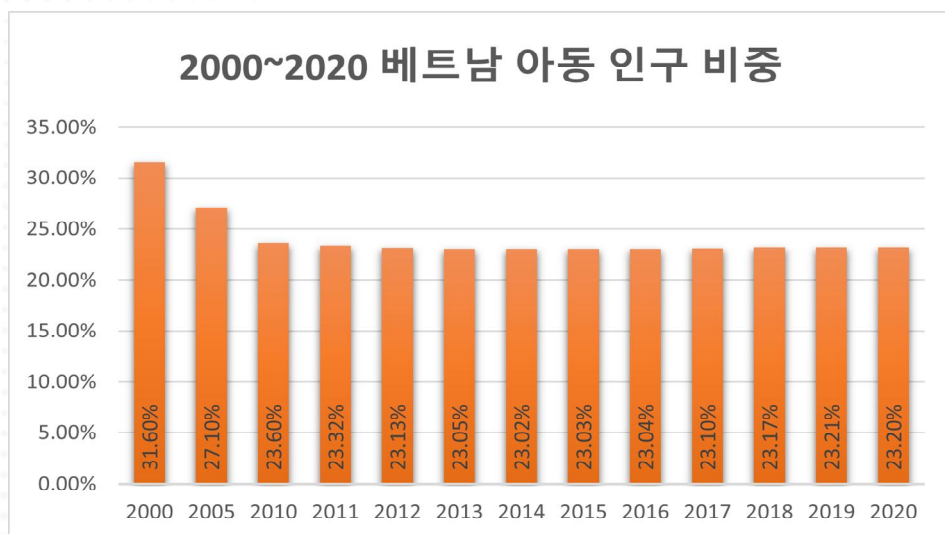
누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

1 베트남 어린이 인구 동향



- 베트남 통계청(General Statistics Office of Vietnam - GSO)에 따르면 베트남 인구증가율은 2016년 1.08%, 2020년 1.14%에 그쳐 낮은 편임. 그중 연령별 인구구조를 보면 어린이(0~14세)가 차지하는 비중은 2000~2010년 사이 크게 하락했고, 2011~2020년 사이에는 평균 23.13%를 유지해 말레이시아 23.4%, 인도네시아 25.9%, 미얀마 25.5% 등 여타 동남아 국가와 유사한 수준을 보임.



[그림 1] 2000~2020 베트남 어린이 인구 비중

※출처 : Statista 및 VIRAC 자체 조사

- 그러나 베트남 국가적으로 볼 때 아동 인구에 대한 가장 큰 문제는 성별 불균형이 확대되었다는 점. 2020년 기준으로 베트남 신생아의 성별 구조를 살펴보면, 여자 100명당 남자 112.1명으로 집계되었는데, 이 수치는 2000년대 중국의 여자 100명당 120명의 절대적 남녀 불균형의 사례와 비교해 심각하지는 않지만, 태국, 캄보디아, 라오스(여자 100명당 남자 105명 수준) 등과 비교하면 훨씬 높은 수치임.
- 이는 성차별 경향, 남존여비 사상과 문화, 불법 낙태, 그리고 태아의 성별을 조기 확인하는 의료 기술의 발전 등이 이러한 상황을 초래한 것으로 판단. 이와 같은 성별 불균형은 베트남의 인구구조에 장기적인 영향을 미칠 것으로 전망됨. 전문가들은 성비 불균형을 억제하지 못하면 2050년까지 베트남에서는 약 2백 3십만 명~4백 3십만 명의 남성들이 결혼을 늦게 하거나 결혼하지 못하는 현상이 발생할 것으로 전망.

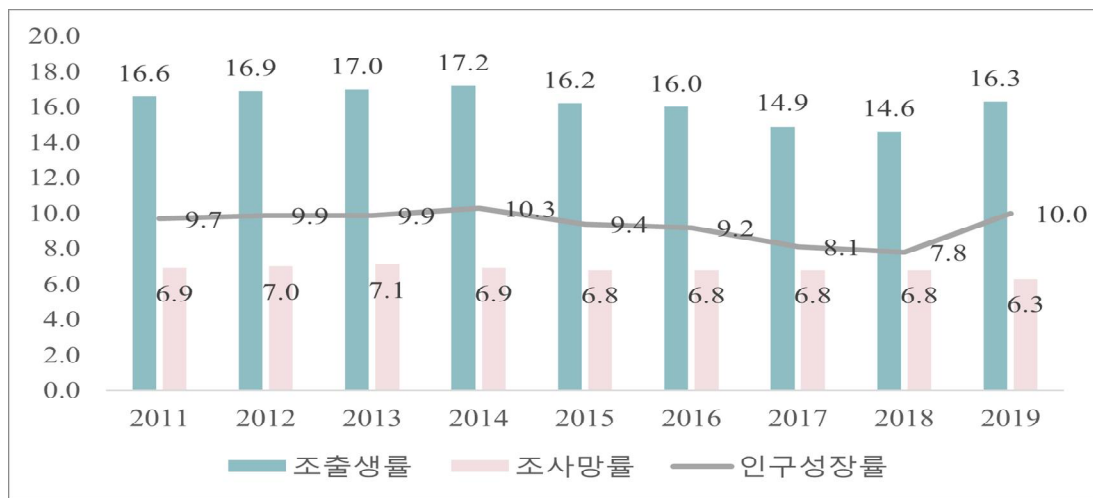


그림 2 | 2019 베트남 인구성장률, 조출생률 및 조사망률
※출처 : 베트남 통계청 및 VIRAC 자체 조사

- 2011~2014년 사이의 베트남 조출생률을 살펴보면, 2011년 16.6%에서 2014년 17.2%로 양적 성장세를 보였음. 베트남 가족계획청에 따르면 이 시기에는 출산율이 다소 적게 증가했음에도 불구하고 적절한 수준이라고 판단했음. 같은 기간, 조사망률은 2011년 6.9%에서 2013년 7.1%로 소폭 상승하였고 2014년 6.9%에 그침. 한편 2014~2018년 사이의 조출생률은 16.2%에서 14.6%로 크게 떨어졌지만, 2019년부터는 다시 늘어날 조짐을 보임.
- 지역별로 살펴보면, 하노이는 2019년 19.1%로 전국에서 가장 조출생률이 높은 지역 중 하나임. 하노이의 출생률은 특히 하동(Hà Đông), 석선(Sóc Sơn), 선떼이(Sơn Tây), 화이득(Hoài Đức), 응화(Ứng Hòa), 푸쎌(Phù Xuyên), 메린(Mê Linh) 등에서 최근 몇 년 동안 양적 성장을 보임. 특히 하노이시에서는 2021년 조출생률이 2020년보다 0.1% 낮게, 3번째 아이 출생률을 3%로 낮추는 등 여아 100명당 남아 113명 수준을 유지했는데, 이는 새로운 피임법 시행자 380,350명을 확보한 결과임.

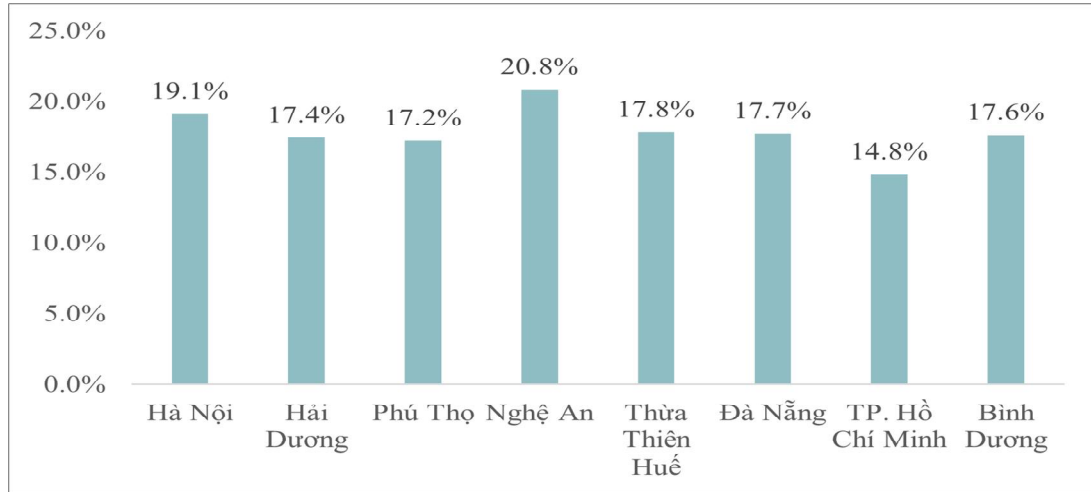


그림 3 | 2019 베트남 주요 지역의 조출생률
※출처 : 베트남 통계청 및 VIRAC 자체 조사

2 베트남 키즈콘텐츠 관련 정부 정책



1. 장난감 업체 관련 정부 정책

✔ 장난감 생산사업 법적 근거

- 2014 년 베트남 기업법
- 2014 년 베트남 투자법
- 「국제 물품의 매매 활동과 외국 물품의 매매, 가공 및 국경 통과 대리 활동에 관한 상법의 세부 시행 의정」 제 187/2013/NĐ-CP 호
- 「물품 무역법, 제한 서비스, 조건이 있는 서비스 매매에 관한 상법의 세부 시행 의정」 제 19/VHHN-BCT 호
- 「사업등록 문서, 절차 진행 안내에 관한 상법의 세부 시행 통자」 제 20/2015/TT-BKHĐT 호

✔ 장난감 생산 규격 승인 규정

- 장난감 생산 규격 승인 규정은 베트남 과학기술부가 발표한 「장난감 안전에 대한 기술 수준 규격에 관한 상법의 세부 시행 통지」 제 18/2009/TT-BKHCHN 호 근거로 진행됨. 이 규정에 따라 2010년 4월 15일부터 베트남 내에서 생산되거나 해외에서 수입되는 어린이 장난감은 시장에서 서만 유통됨.
- 장난감 생산 규격 승인 후 베트남 표준 QCVN 3:2009/BKHCHN 에 규정된 바에 따라 규격 공지를 진행하고 및 규격 승인 스티커를 붙여야 함.

✔ 장난감 제품 경영 및 유통 규정

- 「물품 무역법, 제한 서비스, 조건이 있는 서비스 매매에 관한 상법의 세부 시행 의정」 제 19/VHHN-BCT 호에 따르면, 장난감은 어린이 건강에 대한 안전상의 요구 사항을 확실히 하기 위해 「규격 수준 적합 통지, 규격 승인 통지, 기술 수준에 평가 규정에 관한 상법의 세부 시행 통지」 제 28/2012/TT-BKHCHN 호에 의하여 시장에 내놓기 전에 적절한 인증서를 받아야 함.

- 2014년 기업법 제 7 조 및 제 8 조에 따라 사업 요건을 갖춘 기업은 QCVN 3:2009/BKHCN 규정에 따른 어린이 장난감 안전에 관한 국가 기술기준에 부합되게 품질을 보증해야 함.

✔ **장난감 제품 수출입 규정**

- 「사업등록 문서, 절차 진행 안내에 관한 상법의 세부 시행 통지」 제 20/2015/TT-BKHĐT 호를 근거로 함.
- 베트남 내 생산 장난감
 - 통지 제 28/2012/TT-BKHCN 호 및 통지 제 02/2017/TT-BKHCN 호에 의하여 진행
 - 승인 방식 : 5 번째 방식
- 수입 장난감
 - 통지 제 27/2012/TT-BKHCN 호 및 통지 제 07/2017/TT-BKHCN 호에 의하여 진행
 - 승인 방식 : 7 번째 방식

2. 어린이용 프로그램 관련 정부 정책

✔ **저작권 관련 법률**

- 2005년, 2009년 개정된 지적소유권법 제 28 조에서는 저작권 침해 행동들을 명시함. 우선 2005년 지적소유권법 제 212 조에 의하면 범죄 구성요소를 갖는 지적소유권 침해는 해당 형사법에 따라 개인이 형사 책임을 지도록 규정함. 하지만 2015년, 2017년 개정된 베트남 형법 제 225 조에 따르면 위반자에게는 수억 동의 벌금을 부과하고 3년간 복역할 수 있도록 강화해 규정함.
- 2005년, 2009년 개정된 지적소유권법 제 19 조, 제 20 조에서는 작품의 인적 권리와 재산권을 명시함. 인적 권리는 작품명, 본인 명의 등기, 작품 발표나 타인에게 작품 발표 권리 이양 등 포함. 재산권을 갖는 개인, 단체는 작품의 파생, 복사, 유통 등과 같은 권리를 가지며, 작가와 저작권 소유주가 같은 법인이 아니라면 저작권 소유주가 작품 관련 모든 재산권과 인적 권리를 갖게 됨.
- 2018년 2월 23일 의정 제 28/2018/NĐ-CP에 따라 2005년 저작권법과 2009년 개정, 보완 법률의 일부 조항과 조치가 자세하게 규정됨. 이 규정 제 6 조 1 항에 따라 작가는 문학, 예술 및 과학 작품의 전부 또는 일부를 직접 만든 사람이라고 규정됨.

✔ **어린이용 프로그램 심사 및 방영 허가증 발행에 관련 법률**

- 베트남 문화체육관광부는 심사규제와 어린이용 프로그램 보급 허가증 발급에 대한 5349/VBHN-BVHTTDL 시행령을 발행했으며, 그 내용은 다음과 같음.
 - **허가증 발급 심사권** : 문화체육관광부는 국내에서 제작되거나 수입된 어린이용 프로그램에 대한 허가증 발급권리를 가지고 있음.
 - **허가증 발급 절차** : 어린이용 프로그램 제작 및 수입 단체들은 문화체육관광부의 온라인 공공 서비스 시스템을 통해 서류를 제출한 후 어린이용 프로그램 심사를 받기 위해 영화국 산하 영화 보급소에게 어린이용 프로그램을 보내야 함. 영화국은 법규에 적합한 서류 여부를 판단하고 14일 후 결과를 확정함. 심사에 합격한 제작 기업에게는 보급 허가증이 발급되는 반면, 심사에서 불합격할 경우 그 사유를 적시한 통보문서를 받게 됨.

· · 어린이용 프로그램 보급 허가증 발급 서류

- ① 49/2008/QĐ-BVHTTDL 시행령에서 발표한 1 번 샘플 서식(허가증 발급 신청서)
- ② 프로그램 저작권 증명서
- ③ 사업자등록증 (최초 허가증 발급신청 기업의 경우)

· · 허가증 발급신청 비용

| 상영 시간 | 심사 비용 (VND) | |
|---------------------|-------------|-----------|
| | 프로그램 대본 | 프로그램 |
| 60 분 이하 | 1,500,000 | 1,100,000 |
| 60 ~ 100 분 (1 편) | 3,600,000 | 1,800,000 |
| 101 ~ 150 분 (1.5 편) | 5,400,000 | 2,700,000 |
| 151 ~ 200 분 | 7,200,000 | 3,600,000 |

✔ 어린이용 프로그램 관련 기타 규정

- 2016 년 1 월 18 일 베트남 정부는 「무료 또는 유료 라디오, 방송 서비스 활동 조건 개정에 관한 상법의 세부 시행 의정」 제 06/2016/ND-CP 호를 발표함.
- 베트남 정보통신부는 「어린이용 프로그램 내용 비중과 방송 시간, 불량 및 온라인 신문, 인쇄 신문, 동영상 뉴스 등에서의 어린이와 어울리지 않는 내용 경고에 관한 상법의 세부 시행 통지」 제 09/2017/TT-BTTTT 호를 발표함. 이에 따라 라디오, 방송 활동 허가서에 규정된 라디오 채널, 방송 채널 경우에는 어린이 관련 뉴스 방송 분량은 방송 1 회 최소 60 초, 방송 빈도수는 어린이를 위해 월 최소 1 회 이상 방송해야 함. 또한, 방송에서 관련 정보를 제공하는 이벤트에 따라서는 방송 시간을 당일 뉴스에서 보도해야 함.
- 베트남 드라마 및 16 세 이하 어린이를 위한 드라마 방송 비율과 시간은 의정 제 17 조 2010/ND - CP 및 영화법 62/2006/QH11 및 개정법 16/2009/QH12 에 규정됨.
- 어린이를 위한 방송 프로그램은 1993 년 4 월 24 일에 어린이 보호 관리위원회가 발표한 통지 제 155/TB 호와 1993 년 5 월 18 일에 베트남 방송국이 발표한 결정 제 63/QĐ-THVN 에 따라 만들어졌으며, 노동 보훈 사회부 어린이 보호 관리청 산하 미디어 서비스 및 상담센터의 관리를 받고 있음. 이에 따라 방송 프로그램은 2014 년 9 월 22 일에 베트남 정보통신부가 발급한 면허 제 288/GP-BTTTT 에 따라 진행되는데, 1997 년부터 현재까지 일주일 15 분 분량으로, VTV1 에서 총 52 회, 연간 방송을 지속하고 있음.

3. 에듀테크 관련 정부 정책

✔ 관련 법규 규정

- 베트남은 2005년 6월 14일 교육법, 2005년 6월 14일 개정 및 보완, 2014년 직업 교육법, 2012년 대학 교육법, 「학사 학위 이상 사이버 교육 규제에 관한 상법의 세부 시행 통지」 제 10/2017/TT-BGDĐT 호, 「사이버 교육, 시험 진행, 자격증 발급, 졸업 증명서 등에 관한 상법의 세부 시행 결정」 제 10/2017/QĐ-BGDĐT 호 등에 관한 사이버 교육 법률 규정을 두고 있음
 - 사이버 교육 작업은 베트남 교육부가 정한 교육 규칙을 준수해야 함. 교육 서비스 및 콘텐츠를 제공하는 웹사이트는 「인터넷 서비스와 전자정보 관리, 제공, 사용에 관한 상법의 세부 시행 의정」 제 72/2013/NĐ-CP 호의 내용을 준수해야 함.
 - 전자정보 포털 또는 사이버 교육 웹사이트, 사용자 요구에 충족하고 네트워크 혼잡 또는 과부하가 발생하지 않도록 하는 대역폭과 인터넷 인프라, 사이버 교육을 할 수 있는 인력, 학업 온라인 관리 시스템(Learning Management System-LMS), 자율수업 및 전자 강의 시스템을 SCORM¹⁾ 수준으로 구축되는 교육 콘텐츠 관리 시스템 등 교육부 통지 제 12/2016/TT-BGDĐT 에 따라 전자 수업 요건을 준수해야 함.
- 교육부는 「학사 학위 이상 사이버교육 규제에 관한 상법의 세부 시행 통지」 제 10/2017/TT-BGDĐT 호를 발표하여 온라인 형태로 교육을 진행할 수 있으며, 이를 통해 학교가 직접 진행할 수 있도록 하고 있음.
- 교육부는 2020년 6월 1일부터 시행되는 「사회발전을 위한 수업 확보 추진계획서에 관한 상법의 세부 시행 결정」 제 1420/QĐ-BGDĐT 호를 발표함. 구체적으로 이 결정은 성인 교육, 추천, 권장 및 교육 과정에 대한 지식 육성, 시험 및 교육 과정 평가 및 방송을 통해 온라인 교육, 방송, 규제 위원회 지침의 완성을 포함하는 내용.
- 공문 제 106/BGDĐT-GDTH 는 2019~2020년에 코로나 19 때문에 학교를 휴학하는 동안 고등교육 시설에 대한 방송/인터넷 강의 지침을 제공함.
- 공문 제 1620/BGDĐT-KHTC 호는 2019~2021년에 온라인 수업 또는 보충수업 배치 시에만 학비를 징수하도록 규정함.
- 교육부는 2020년 9월 1일부터 시행되는 중·고교 정관에 대한 통지 제 32/2020/TT-BGDĐT 호를 제정하여 중고등학생들은 수업 시간에 교사들의 허락을 받고 핸드폰을 이용해 공부할 수 있도록 함.
- 「2020~2021 학년도 정보기술 과업수행 안내에 관한 상법의 세부 시행 공문」 제 4003/BGDĐT-CNTT 호는 다음과 같은 주요 내용을 포함.

1) SCORM (Sharable Content Object Reference Model, 공유가능 콘텐츠 객체 참조 모형) : 웹 기반 전자교육에 대한 표준 규격의 하나

- 교육 분야에서 디지털화 국가 프로그램을 효과적으로 진행함. 2019년 3월 7일 정부 결의안 제 17/NQ-NP에 따른 전자정부 발전 핵심 과제 및 솔루션 진행. 베트남 국무총리는 2025년을 지향하는 2016~2020년 교육훈련과 교육의 질을 높이는 데 기여하는 과학연구, 교육 및 교육 활동의 관리와 지원에 정보기술(IT) 활용강화 방안을 승인한 후 2017년 1월 25일 결정 제 117/QĐ-TTg 호를 발표, 교육·교육 활동에 정보통신의 응용을 촉진함.
- 콘텐츠 혁신, 강의 방법, 수업, 시험과 평가, 교육 관리, 학교 운영, 온라인 수업, 온라인 디지털 데이터 웨어하우스 개발, 공동 활용 문제은행, 연계 e-러닝 강의 데이터베이스 등에 정보 기술(IT) 애플리케이션 활용을 강화함.
- 의정 제 86/2018/NĐ-CP는 교육 분야에서의 외국인 투자와 협력에 대해 대학교 수준의 연계 프로그램 및 직접 수업을 촉진하도록 규정하고 있음. 이후 교육부는 온라인과 통합형 연계훈련에 대한 구체적인 규정을 두고 있음. 이 의정 발효 이전에, 외국인 투자자들은 교육 부문 투자 활동에서 많은 장애물에 직면했는데, 베트남 학생 수와 비율의 제한을 예로 들 수 있음. 따라서 국제 학교는 외국 학생의 입시에 많이 의존하다가 이 의정이 발효된 이후 국제학교는 자국민에 대한 입학기회를 주고 베트남 학생 모집 활동을 촉진함. 이러한 움직임은 확실히 외국인 투자자들을 유치하는 데 영향을 미쳤으며, 이는 베트남의 글로벌 교육 시장으로서의 매력을 보여줄 수 있는 기회가 됨.
- 베트남 국무총리 결정 제 749/QĐ-TTg에 따르면, "2025년까지 디지털화 국가 프로그램, 2030년까지 지향하는 교육"과, "교육은 디지털화 우선해야 하는 8개 핵심 분야 중 하나이다"라는 내용을 포함해 더 나은 인재 양성을 위한 국가적 차원의 관심을 표명.

II. 베트남 키즈콘텐츠산업 시장 동향

작성순서

1. 베트남 장난감 업체 동향
 - 1) 베트남 장난감 시장 규모 및 산업 현황
 - 2) 베트남 어린이들을 위한 콘텐츠 시장 동향
2. 베트남 어린이 방송 프로그램 동향
 - 1) 어린이 방송 프로그램
 - 2) 어린이 방송 프로그램 제작사
3. 베트남 에듀테크 트렌드 동향
 - 1) 에듀테크 시장 규모
 - 2) 베트남 에듀테크 시장의 발전 요소
 - 3) 에듀테크 대표 스타트업 및 대표회사

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

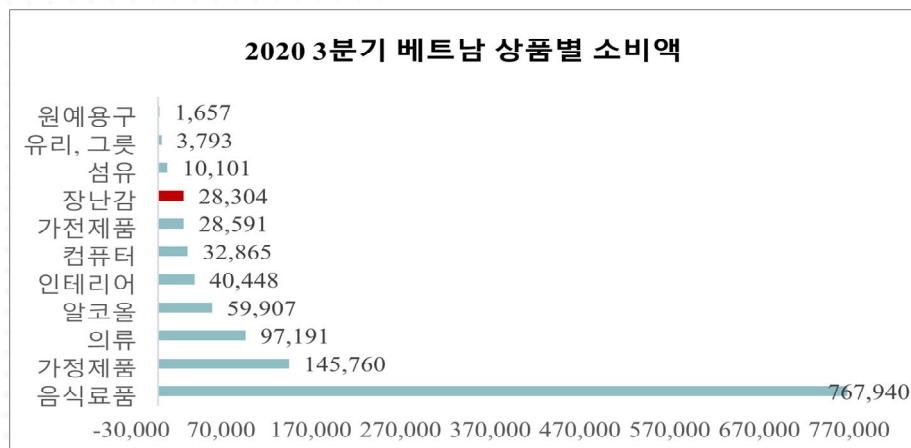
1. 베트남 장난감 업체 동향

>>>

1. 베트남 장난감 시장 규모 및 산업 현황

✔ 베트남 장난감 시장 규모

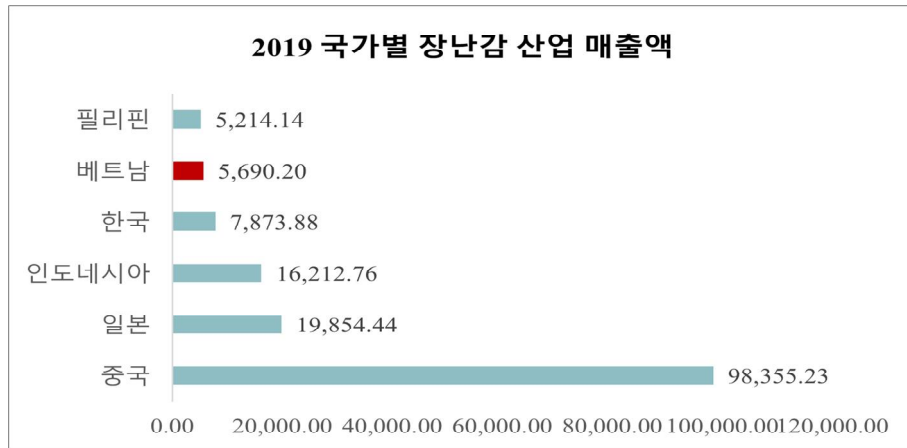
- 피치 솔루션(Fitch Solution)에 따르면, 2020년 3분기 중 식음료품 항목이 767 조 9 천억 동 이상으로 전체 베트남 국민의 63.12%에 달해 베트남 사람이 가장 많은 돈을 쓰는 상품이었다면, 장난감 관련 제품에 대한 지출액은 약 28 조 3 천억 동으로 전체 베트남 사람의 2.32%가 지출하는 것으로 나타남.



[그림 4] 2019 베트남 3분기 베트남 상품별 소비액

※출처 : Fitch Solution 및 VIRAC 자체 조사

- 베트남 GMO Runsystem(주)에서 실시한 20~ 50 세 가족 2,107 명을 대상으로 한 설문 조사에 따르면, 자신의 자녀를 위한 장난감 구입에 드는 비용이 월 10 만 동(약 5 천원)정도라고 응답한 인원이 56.31%, 월 10 만 동 미만이라는 응답은 26.4%를 차지함.
- 이 조사에서는 1 세 이하 어린이가 41.48%로 가장 많은 장난감을 사 주는 상대였고, 3 세 이하 어린이가 33.35%로 뒤를 이음.
- 관련 매출액을 보면 베트남 장난감 시장은 2019 년 56 억 9 천 2 십만 달러에 달해 중국, 일본, 인도네시아, 한국 등 일부 지역 국가에 비하면 매우 낮은 수준.



[그림 5] 2019 국가별 장난감 산업 매출액

※출처 : Statista 및 VIRAC 자체 조사

- 베트남에서는 자체 장난감 제조보다는 중국산 장난감 수입이 대부분임. WJYT CHINA 자료에 따르면, 현재 중국에는 만여 개의 제조사와 약 6 백만 명의 장난감 생산직원이 있으며, 이 중 광둥, 저장, 장쑤, 상하이 등 4 개 주요 도시에 위치하고 있음. 중국 장난감은 전체 세계 소비량의 73%를 차지하면서 세계 최대 장난감 생산 및 소비국가로서의 위치를 보여줌.
- N 키드 그룹(N Kid Group)에 따르면, 베트남 장난감 시장은 다양한 제품과 종류를 갖고 있으며 조립형 장난감은 17%로 시장점유율이 가장 높고, 인형과 모형 장난감은 각 장난감당 14% 점유율을 보이고 있다고 발표. 이는 주변 국가들에 비해 베트남의 장난감 시장 구조가 비교적 균형 잡힌 것을 보여주고 있으며 장난감 간의 큰 차이는 없는 것으로 판단.
- N 키드 그룹(N Kid Group)에 따르면 현재 베트남 장난감 시장에는 상표가 있는 상품은 30%에 불과하고, 장난감 제품의 약 70%는 상표가 없고 안전이 보장되지 않는 상품임. 아이러니하게도 이 상표가 없는 장난감 대부분이 중국산 장난감임.

| 국가 | 조립 장난감 | 인형 | 모형 장난감 | 롤 플레이 장난감 | 캐릭터 장난감 | 곰 인형 | 기타 |
|------------|------------|------------|------------|-----------|----------|-----------|------------|
| [이미지] | | | | | | | |
| 싱가포르 | 20.6% | 8.1% | 7.7% | 1.1% | 24.6% | 5.5% | 32.4% |
| 말레이시아 | 12.5% | 5.4% | 6.6% | 4.7% | 14.1% | 6.7% | 50.1% |
| 인도네시아 | 19.2% | 5.1% | 7.6% | 8.0% | 9.7% | 8.1% | 42.3% |
| 태국 | 17.3% | 7.2% | 7.0% | 0.7% | 17.3% | 21.9% | 28.6% |
| 필리핀 | 13.3% | 12.6% | 8.2% | 4.5% | 11.1% | 12.5% | 37.6% |
| 베트남 | 17% | 14% | 14% | 9% | - | 9% | 37% |

[표 1] 베트남 장난감(장난감) 산업 구조

※출처 : VIRAC, N Kid Group

❖ **베트남 장난감 산업 현황**

- 많은 전문가에 따르면, 베트남 장난감 시장에서는 중국산 장난감 제품이 크게 전파되고 있다고 함. 중국의 어린이 대상 장난감은 저렴한 가격, 다양한 모델, 시선을 끄는 디자인 등의 다양한 장점을 가지고 있어 약 5년 정도 베트남을 앞서고 있다고 판단.
- 전체적으로 보면 중국, 독일, 미국, 한국, 일본, 태국, 등 해외 수입 장난감은 베트남 장난감 시장의 90%를 차지하고 있는데, 그중 중국산 장난감 상품이 차지하는 비중은 80%에 달함.



[그림 6] 베트남 내 인기 해외 수입 장난감

※출처 : Mykingdom website 및 VIRAC 자체 조사

- 한편, 베트남 장난감들은 아직 자국 국내 시장에서 열세이고 시장 점유가 미흡한 상태. 많은 자국 기업들이 제품을 시장에 내놓자마자 종종 모조품 공격을 받기도 함.
- 베트남 장난감 모형은 아직 다양하지 않으며, 베트남 기업의 장난감 제품 연구는 미흡하고, 장난감 제조 시간도 외국 기업에 비해 더 많이 소요됨. 특히 베트남 장난감 제품은 중국산 저가 제품과의 경쟁에서 열세이면서 선진국 기업과의 경쟁은 엄두도 내지 못하는 상황.

- 그러다 보니 베트남 장난감 제품은 시골 시장, 시골의 작은 별장, 잡화점, 길가, 대도시의 슈퍼마켓 등 다양한 채널을 통해 소비자에게 유통되고 있는 상황.
- 베트남은 약 100 개 이상의 국내 전문 장난감 생산 시설이 있으며, 다양한 종류의 인형, 나무 장난감, 플라스틱 등의 제품 생산에 주력하고 있음.
- 베트남 장난감 시장은 자국 인구 중 0 세에서 14 세 사이의 아이들이 전체 인구의 거의 40%를 차지해 비교적 잠재력이 있다고 평가되지만, 국가 전반의 부와 경제 상황, 저작권 보호 등과 같은 시장조성 및 유지 관련 여건이 성숙하지 않아 아직은 개척되지 않은 시장 수준에 그침.
- FTA 시장조사기업에 따르면 어린이를 위한 장난감 상품 구매 결정권자 그룹은 주로 30~55 세 여성으로 나타났는데, 이들은 안정된 사회 소득을 가진 별도의 직업과 경력을 가진 그룹.

2. 베트남 어린이들을 위한 콘텐츠 시장 동향



스마트 장난감



깔끔하고 깨끗한 장난감



봉제 장난감

[그림 기 분류별 유행 장난감 마크

✔ 베트남 장난감 최근 시장 트렌드

• 트렌드 1 : 스마트 장난감

- 스마트 장난감 플레이어는 AI, IoT 등 첨단 전자기기나 기술로 작동하는 ‘지능형’ 장난감으로, 부모들이 장난감을 고르는 과정에서 스마트 장난감은 ‘장난감이 아니다’라는 언급을 할 정도로 최근 유행하고 있는 트렌드. 스마트 장난감은 다양한 종류로 구성되어 있으며, 어린이들의 논리적인 사고방식을 훈련시키고 창의력을 발휘하게 하며, 감각의 뛰어난 활동성을 자극하고 인내심과 숙련도를 훈련시키는 등 다양한 목표 지향으로 제작.




• 트렌드 2 : 깔끔하고 깨끗한 장난감

- 아이들의 안전을 우선으로 생각하는 부모는 최근 들어 생활 수준이 높아지면서 장난감 제품 선택에서 우선 관심을 가지는 것은 가격뿐만 아니라 재료와 자재가 무엇인지에 더욱 주목하고 있음. 이에 따라 나무 장난감, 자연 재료로 만든 물건 등 각종 유해 물질/소재를 많이 사용하지 않는 친환경 장난감 제품이 관심의 대상이 되고 있음.

• **트렌드 3 : 봉제(Plush Toys) 장난감**

- 봉제 장난감 인형은 이미 베트남뿐만 아니라 전 세계 장난감 산업의 "주축"이 되었음. 베트남 아이들 또한 돌고래, 사자, 토끼 등 솜인형인 테디베어를 좋아함. 그러나 영화산업이 어린이들에게 미치는 영향이 커지면서 각 영화와 관련된 소품들은 장난감 산업영역에서 봉제 장난감의 "우위"를 더욱 강화시키고 있음. 아이들뿐만 아니라 어른들 또한 미니언즈, 베이 맥스, 페파 피그 등의 장난감들에 흥미를 가지게 됨.

☑ **베트남 대형 장난감 회사**

| NO | 기업 소개 | 기업 로고 |
|----|--|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 회사명 : NCL Nhua Cho Lon ▶ 납세번호 : 0313251749 ▶ 주소 : 8H An Duong Vuong, P.16, Q.8, Tp. HCM ▶ 전화번호 : +84-28-3980-5394/5851 ▶ 이메일 : choloplastic@hcm.vnn.vn ▶ 어린이 자동차와 어린이 장난감 분야에서 1위를 차지하고 있는 회사 중 하나 ▶ 30여 년 동안 어린이 장난감 분야에서 종사하고 있으며, 300여 명의 인력, 약 331억 동(2019년) 이상의 매출을 올림 |  |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 회사명 : Trang An ▶ 납세번호 : 0101186696 ▶ 주소 : 128 Hoang Quoc Viet, P. Nghia Do, Cau Giay, Hanoi ▶ 전화번호 : +84-24-3791-2116/2118 ▶ 이메일 : trangan.kd@gmail.com ▶ 주요제품 : 자전거, 4륜 자동차, 서행차, 침탑, 흔들 차, 운동차, 시소차, 카트, 전자 장난감, 탁구공, 로터리, 축구장, 미끄럼틀, 풍선 부는 기계 등 ▶ 대표 장난감 : 널뛰기, 축구장, 미끄럼틀, 그네 등 |  |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 회사명 : Nam Hoa Toys ▶ 납세번호 : 0303292182 ▶ 주소 : Lo C5-9, Khu Cong Nghiep Tan Phu Trung, Cu Chi, TP. HCM ▶ 전화번호 : +84-28-3711-2054 ▶ 이메일 : www.namhoatoys.vn ▶ 주요제품 : 친환경 나무 제작 운동기구, 장난감, 퍼즐 등 |  |

| NO | 기업 소개 | 기업 로고 |
|----|---|---|
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 회사명 : Hoang Mai ▶ 납세번호 : 0101414617 ▶ 주소 : Lo TT5B Tay Nam Ho Linh Dam, Phuong Hoang Liet, Quan Hoang Mai, Hanoi ▶ 전화번호 : +84-43-540-0979 ▶ 이메일 : kinhdoanh@dochoihoangmai.com.vn ▶ 주요고객 : 하노이 인근 유치원 및 초등학교 ▶ 주요제품 : 널뛰기, 그네, 회전목마, 조립 장난감, 배역 놀이 |  |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 회사명 : Binh Duong Toys ▶ 납세번호 : 0101902244 ▶ 주소 : Nguyen Khang, Phuong Yen Hoa, Quan Cau Giay, Hanoi ▶ 전화번호 : +84-24-6325-0186 ▶ 이메일 : binhduongtoys@yahoo.com.vn ▶ 주요고객 : 베트남 어린이 장난감 및 교육 시설협회 회원 ▶ 주요제품 : 미끄럼틀, 회전, 널뛰기, 그네, 전기 장난감, 모형 장난감 등 |  |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 회사명 : MTV SD ▶ 납세번호 : 1200384637 ▶ 주소 : Khu Pho 3, Phuong 9, Thanh Pho My Tho, Tinh Tien Giang ▶ 전화번호 : +84-27-3385-4480 ▶ 이메일 : vp04@sdwoodentoys.com ▶ 주요고객 : 한국, 대만, 일본, 싱가포르 및 전국 백화점 등 ▶ 주요제품 : 목재로 제작된 모형 장난감(열차, 나무 목조)부터 수업용 장난감(디지털시계, 활자 시계 등), 창의적 장난감(열쇠고리) 등 |  |

2 베트남 어린이 방송 프로그램 동향



1. 어린이 방송 프로그램

☑ 애니메이션

- 이전부터 베트남 애니메이션 시장은 수년 동안 외국 영화사들이 지배해 옴. 영화관이나 인터넷에는 미국, 일본, 중국 등 외국 애니메이션 상영 일정으로 꽉 차 있었고, 해외 애니메이션은 어린이들뿐만 아니라 성인들도 시청해 왔음. 의미 있는 내용과 줄거리, 창의력, 표현기술, 아름다운 이

미지, 소리 효과 그리고 계획적인 투자 등을 통해 오락성 외에도, 많은 만화 영화들이 언어 발전, 외국어 수업, 인식 발전, 창의성 향상 등의 방법으로 아이들에게 선택받아 왔음. 더불어 많은 애니메이션은 장난감, 학용품, 신발 등 어린이를 위한 캐릭터 프린팅 제품들까지 잘 팔릴 정도의 성공을 거둠.

- 그러나 베트남 내 제작된 애니메이션은 자국 시청자들의 관심을 끌지 못함. 그래서 주로 베트남 제작 애니메이션 대부분은 무료로 상영되고 있는데, 그 주된 이유는 애니메이션 주제가 다양하지 못한 이유. 애니메이션 내용이 그다지 독창적이지 못하며, 예측하기 쉽고 호기심을 자극하지 못해 시청자들의 이목을 끌지 못하는 상황. 베트남 애니메이션은 항상 교육적인 메시지 전달에 중점을 두고 있지만, 전달 방식이 자연스럽지 못함. 베트남 애니메이션 제작기업들은 주로 해외 아웃소싱 업체들로 작품소개 시 자사의 이름을 남기지 못하다 보니 관객이 그 회사를 알 수 있는 방법이 없는 상황.



[그림 8] 베트남 인기 어린이 애니메이션

※출처 : VIRAC 자체 조사

❖ 어린이 예능 프로그램

- 어린이 게임쇼 예능 프로그램은 2012~2017년 동안 장난감 제조업자들에게 많은 기회와 잠재력을 제공해준 분야. 많은 어린이 예능 프로그램, 예를 들면, "Nhanh như chớp nhí"(번개처럼 빠른), "Giọng hát Việt nhí"(베트남의 작은 목소리), "Giờng mặt thân quen nhí"(잊지 못할 얼굴), "Sao nối ngôi"(왕좌의 별), "Model Kid Vietnam"(베트남 키즈모델) 등의 프로그램을 통해서 긍정적인 효과를 제공했고, 다양한 예술 분야에서 재능을 발견하고 어린이 대상 소프트 역량(Skill)을 육성할 수 있는 놀이터 기능을 수행하는 재능탐구 형식으로 제작됨. 이런 프로그램을 통해 젊은 제작자들의 아이디어를 발굴하고 높은 시청률로 인한 프로그램 간 광고 매출의 증가 등 제작사에 큰 수익을 가져다주었음.
- 그러나 어린이를 위한 예능 프로그램은 점점 더 한계치에 도달하게 됨. 아역배우들은 성인 역할도 해야 하며, 여론에서는 이와 같은 연령대에 맞지 않는 적절치 않은 재능, 연기에 대한 지적.

또한, 일부 프로그램들은 많은 비하인드 장면들을 악용해 장기자랑 대회를 치열한 싸움으로 만들며 어린 선수들의 심리에 영향을 미치기까지 함. 이런 분위기 때문에 그런 콘텐츠의 순수 예능은 더 이상 시청자들의 마음을 사로잡지 못하는 추세. 예를 들어 '베트남 보이시'는 2012년 높은 시청률로 30초당 2억 8,000만 동으로 가장 높은 광고 가격을 기록한 바 있으나, 최근 몇 년간 광고 가격은 하락해 2019년에는 30초당 1억 8,000만 달러로 최저치를 기록하게 됨.



그림 91 베트남 대표 어린이 예능 프로그램
※출처 : VIRAC 자체 조사

☑ 교육 프로그램

- 단순한 오락 프로그램은 점점 더 지루해지고 시청자는 줄어들면서 교육적이고 심리적인 어린이 방송이 늘어나는 추세. 하지만 어린이 텔레비전 프로그램 제작자들의 입장에서는 더 많은 기계, 장비, 인력을 필요로 하는 촬영장에서의 오락 프로그램보다는 "스마트한 도전"과 같은 리얼리티 텔레비전 프로그램의 제작비가 훨씬 더 많이 드는 어려움을 토로함.
- 대안으로 어린이를 위한 프로그램은 시청자를 끌어들이기 위해 스스로 자기 혁신을 요구하며, 동시에 오락성과 교육 지향성, 심리적인 균형을 맞추려고 노력하고 있음. 시청자들의 입맛이 점점 높아지면서 인문학적 가치가 높고 긍정적인 메시지를 주는 프로그램들이 오래 자리 잡고 있는 점은 주목할 만한 점.
- 현재 인터넷에는 무료 애니메이션을 상영하는 웹사이트가 많아지고 있지만 대부분 저작권 동의 및 검열 없이 상영되고 있으며 또한 대부분 내용은 베트남의 정서와 문화에 맞지 않음.
- 어린이를 위한 TV 프로그램(예능, 교육) 대부분 외국으로부터 저작권 구입을 통해 방영 중. 예로 Ai thông minh hơn học sinh lớp 5? (누가 5학년 학생보다 더 똑똑할까?, 미국), Bố ơi! Mình đi đâu thế? (아빠, 어디 가?, 한국), Giọng hát Việt nhí (베트남 보이시, 네덜란드), Gương mặt thân quen Nhí (친숙한 얼굴, 스페인), Thần tượng âm nhạc Nhí - Vietnam Idol Kids (베트남 아이돌 키즈, Fremantle Media) 등이 있으며 모두 외국 판권을 수입한 작품들임.

④ 어린이 방송 채널

- 2020년까지 72개의 외국 방송 채널이 베트남에서 유료방송 서비스를 제공하도록 허가를 받음. 애니메이션 5개 채널에는 드림웍스, 디즈니 XD, 만화 네트워크, 부메랑, 해피 키즈가 있고, 어린이를 위한 종합 엔터테인먼트 채널에는 디즈니 주니어, CBEEBIES, 베이비 퍼스트, 디즈니 채널, 베이비 TV가 있음. 또 다른 드라마 채널에는 애니맥스, 내셔널 지오그래픽, 히스토리, 플래닛 어스 등이 있고, 그 외 베트남 어린이 프로그램 방송 채널에는 VTV7, Bibi TV, HTV3, VTC11 등이 있음.
- 베트남 아이들은 TV 채널 외에도 POPS Kids, Youtube Kids 등의 모바일 애플리케이션을 통한 동영상 교육, 오락 콘텐츠 등을 접하고 있으며, 이러한 어린이 전용 디자인 애플리케이션은 부모가 쉽게 여러 콘텐츠를 선택하고 자체 결정할 수 있도록 도와주고 있음.
- 여기에서 주목할 만한 점은, 유튜브가 어린이들을 위한 잠재적인 콘텐츠 출판의 기초가 되고 있다는 점. noxinfluencer.com 통계에 따르면, 유튜브 채널 중 가장 구독자 수가 많은 10개의 채널 중 4개 채널이 어린이를 대상으로 하는 콘텐츠 제작 채널. 이는 어린이들이 가장 많은 시간을 가진 잠재력 있는 소비집단으로 많은 인원을 수업시킬 수 있는 컴퓨터, 심지어 스마트폰, 개인 태블릿, 페이스북, 유튜브에서 엔터테인먼트를 활용해 콘텐츠를 쉽게 접할 수 있기 때문임.
- 어린이를 위한 채널은 어떤 특정 분야에서 콘텐츠에 제한되지 않는 특성이 있음. 예로 음식 리뷰, 장난감, 게임 제작 가이드 또는 애니메이션 종일 시청 등이 가능함. 하지만 유튜브에서 어린이들에게 유해한 내용을 담은 동영상들이 점차 늘어남에 따라, 어린이들에 대한 콘텐츠 소비 통제에 대한 관심이 높아지고 있음. 예로, Kumanthong(쿠만통)²⁾의 경우 인형을 안고 공부를 잘하게 해 달라고 빌기, 대왕고래에게 도전하기, Peppa Pig 분장하기 등 부적절한 영상물을 통해 어린이 고객을 유치하는 데 인기 만화 캐릭터들의 활용이 점차 늘어감.

| 순위 | 채널 | 장르 | 시청자 수 | 평균 조회 수 |
|----|--------------------------|---------|---------|----------|
| 1 | POPS Kids | 예능 | 13.4 백만 | 12.21 천만 |
| 2 | FAPtv | 코미디 | 12.5 백만 | 2.92 백만 |
| 3 | NTN Vlogs | 예능 | 9.54 백만 | 3.81 백만 |
| 4 | Cris Devil Gamer | 게임 | 9.45 백만 | 1.16 백만 |
| 5 | Kenh Thieu Nhi - BHMEDIA | 영화 | 9.13 백만 | 19.29 천만 |
| 6 | Vie Channel - HTV2 | 영화 | 8.85 백만 | 32.92 천만 |
| 7 | Tho Nguyen | 캐릭터&블로그 | 8.75 백만 | 2.1 백만 |
| 8 | POPS MUSIC | 음악 | 8.72 백만 | 4.08 천만 |
| 9 | Son Tung M - TP Office | 음악 | 8.67 백만 | 18.82 백만 |
| 10 | iGAMING TV | 예능 | 7.92 백만 | 7.48 백만 |

[표 3] 베트남 인기 어린이 프로그램 순위

※출처 : VIRAC, vn.noxinfluencer.com 조사


2) Kuman : Kuman는 "축복 된 어린 소년"을, Thong은 "황금"을 의미. 어린이의 순수한 정신이 사람들을 보호하고 단기적으로 행복과 번영을 가져올 수 있다는 의미의 태국 부적 명칭

2. 어린이 방송 프로그램 제작사

☑ 베트남 방송국

| NO | 기업 소개 | 기업 로고 |
|----|--|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 방송사명 : 베트남 텔레비전 ▶ 창립 연도 : 1953 년 ▶ 주소 : Toa Nha Trung Tam Truyen Hinh, So 43 Duong Yen Chi Thanh, Ngoc Khanh, Ba Dinh, Hanoi ▶ 전화 : +84-24-383-55932 ▶ 웹사이트 : https://vtv.vn/ ▶ 대표 프로그램 : Đờ Rê Mí, Giọng Hát Việt Nhí, Bờ ới mình đi đâu thế, Cố lên con yêu, Vườn cổ tích, 10 vạn câu hỏi vì sao, Kids Speaking English, Gia đình siêu nhân, Những bông hoa nhỏ |  |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 제작사명 : 동서주식회사(Dong Tay 프로모션) ▶ 창립 연도 : 2000 년 ▶ 주소 : 222 Duong Pasteur, Phuong Vo Thi Sau, Quan3, HCM C ▶ 전화 : +84-28-3824-1919 ▶ 웹사이트 : https://datvietvac.vn ▶ 대표 프로그램 : Nhanh như chớp nhí, Ai thông minh hơn học sinh lớp 5?, Những người bạn nhỏ, Tìm người thông minh - Brainiest Kid, Siêu quậy tí hon |  |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 제작사명 : Colory Animation Studio ▶ 설립연도 : 2009 년 ▶ 주소 : 157 Duong So 79, Tan Quy, Quan 7, HCMC ▶ 전화 : +84-6298-9822 ▶ 웹사이트 : https://colory.vn ▶ 대표 작품 : Lu & Robo The Demo, Dưới bóng cây, Bott ersnikes and Gumbles có sự tham gia sản xuất của Colory |  |

☑ 베트남 애니메이션 제작사

| NO | 기업 소개 | 기업 로고 |
|----|---|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 제작사명 : 베트남 애니메이션 필름스(1인) 유한회사 *글로벌 명칭 : 베트남 애니메이션(Vietnam animation Joint Stock Company) ▶ 창립 연도 : 1959년 ▶ 주소 : 7번지, Tran Phu Street, Ba Dinh District, Hanoi ▶ 전화 : +84-24-3733-2616 / +84-24-3733-9190 ▶ 웹사이트 : www.hoathinh.org.vn ▶ 대표 작품 : Chuyện ông Gióng(1970), Đàng đờn thắng Cáo (1959), Thạch Sanh (1976), Xe đạp (2001), Hai chú dế mèn (2006), Cô bé Rơm Vàng (2017), Anh và Em (2018) |  |

☑ 베트남 드라마 제작소

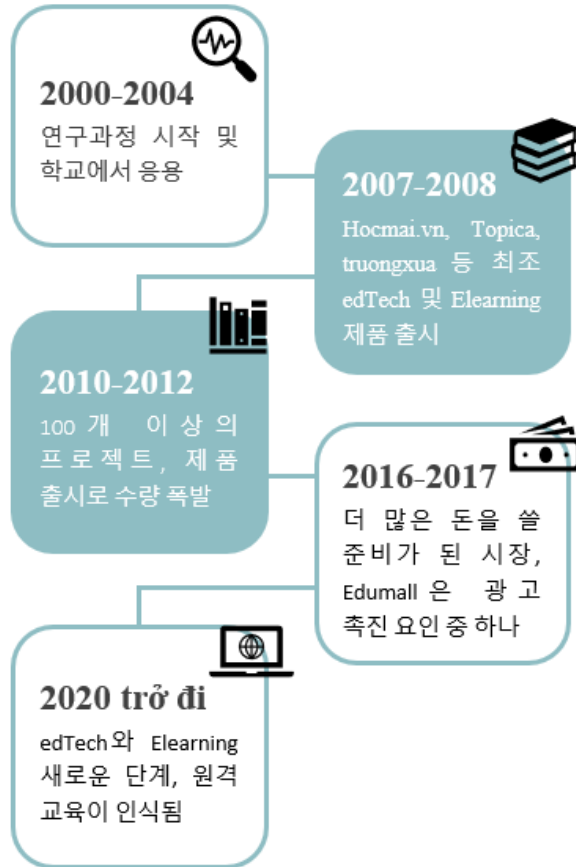
| NO | 기업 소개 | 기업 로고 |
|----|--|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 제작사명 : 베트남 드라마 제작소 *글로벌 명칭 : 베트남 텔레비전 영화 센터 ▶ 창립 연도 : 1980 ▶ 주소 : 906 Duong La Thanh, Phuong Giang Vo, Quan Ba Dinh, Hanoi ▶ 전화: +84-43-831-5300 ▶ 웹사이트 : http://vfc.vtv.vn ▶ 대표작품 : Tít và Mít (2005), Cuộc phiêu lưu của Ông vàng (2003), Hiệp sĩ Trán Đô (2006) |  |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 제작사명 : Deedee Animation Studio ▶ 창립 연도 : 2016년 ▶ 주소 : 18 Nguyen Chi Thanh, Ba Dinh, Hanoi ▶ 전화 : +84-90-3415-890 ▶ 웹사이트 : https://www.deedeestudio.vn ▶ 대표작품 : Awaken (2017), Biệt đội iOn Bạc (2018), Truyền thuyết Hải Mộc Nhi (2020) |  |

3 베트남 에듀테크 트렌드 동향



1. 에듀테크 시장 규모

☑ 베트남 에듀테크 개요



[그림 10] 베트남 에듀테크 역사 (2000년 ~ 현재)
※출처 : VIRAC 자체 조사

☑ 2020년 베트남 에듀테크 주요 행사

- "교육과 학교 전시회 4.0" 행사에서는 교육 분야의 주요 문제와 현재의 교육기술에 대한 새로운 경향으로 에듀테크 주요 개발 경향을 다룸.
- 베트남 창조 창업 투자펀드(VVS 2020) 포럼에서는 2021년~2025년 기간 동안 베트남의 혁신 창업 분야에 8억 1,500만 달러를 투자하기로 약속한 펀드 33개가 발표됨.
- 채용 업체 JobGo는 '온라인 학원'인 Unica와 전략적 제휴를 맺고 교육 생태계를 구축을 추진
- 갤럭시(Galaxy) 미디어 및 엔터테인먼트 회사는 시험 연습 서비스 제공업체인 Hocmai에 투자한 결과, Hocmai 기업가치의 70% 이상이 될 것으로 추정.

2021년 베트남 에듀테크 행사 개최 계획

| 순서 | 행사 | 국가 | 개최시기 | 웹사이트 |
|----|-------------------------|-----|---------|--------------------------------|
| 1 | Vietnam tech conference | 베트남 | 21년 3월 | 2021.vietnamtechconference.org |
| 2 | Techfest 2021 | 베트남 | 21년 11월 | Techfest.vn |
| 3 | Education summit | 베트남 | 21년 11월 | Educationsummit.vn |
| 4 | edTechXEurope 2021 | 런던 | 21년 6월 | edTechxeurope.com |
| 5 | edTech Asia Summit 2021 | 아시아 | 21년 8월 | Summit.edTechasia.com |

[표 4] 2021년 베트남 에듀테크

※출처 : VIRAC 자체 조사

베트남 에듀테크 트렌드

- Topica Founder Institute(TFI)와 아시아개발은행(ADB)의 연구에 따르면, 2016년 베트남 에듀테크 시장 투자액은 2,020만 달러로 전자 상거래(3,470만 달러)와 핀테크(12,910만 달러) 부문에만 뒤질 정도로 큰 규모가 되었고, 2019년까지 에듀테크에 대한 외국인 투자액은 5,500만 달러에 이릅니다.
- 베트남 내 에듀테크의 위치는 10년 전 전자 상거래 또는 5년 전 차량 공유 애플리케이션과 비교되고 있으며, 현재는 에듀테크의 급성장이 진행되기 전 준비단계로 평가됩니다. 아직은 대부분의 투자가 정확하게 밝혀지지 않았지만, 2020년 베트남 에듀테크 시장의 총 투자는 대략 4천 5백만 달러에 달하는 것으로 추정됩니다.
- 최근 STEM/STEAM³⁾은 많은 관심을 불러일으키고 있으며, 이것은 미래 젊은 세대들에게 비약적인 발전을 가져다주는 디딤돌로 알려져 있습니다. 그동안 외국 기업들은 특히 유치원생과 초등학생들을 위한 수많은 교육상품을 베트남에 들여왔고, 이로 인해 베트남 내 에듀테크 상품 아이템이 점점 다양해지고 있습니다.
- 2020년에는 코로나 19 확산을 억제하기 위한 사회적 격변기 동안 온라인 수업 방식이 급속하게 성장해 왔습니다. 이와 같은 사회 분위기는 수천만 명의 학생과 교사들이 오랫동안 사회적 격리를 통해 온 나라에서 온라인 교육에 적응해야 하는 필요를 낳았고, 결국 코로나 19는 전통적인 교육 방식을 대체할 디지털 활용 수업 방법을 구현할 수 있는 기회이자 도전이 됩니다.
- 경제협력개발기구(OECD)의 PISA 보고서에 따르면, 베트남 학생의 거의 80%가 온라인으로 교육을 받고 있는데 이는 각국의 평균 67.5%보다 높은 수치입니다. 이에 따라 베트남은 전 세계에서 코로나 19 상황에 적시 정보기술(IT)을 적용하는 200개의 국가 중 17위를 차지하게 됩니다.
- 2021년 말 베트남 에듀테크시장 규모는 2019년의 두 배인 40억 달러에 이를 것으로 전망됩니다. 향후 1~2년 동안 외국 기업들은 투자를 촉진하고 더 많은 신제품을 베트남 에듀테크 시장에 도입할 것입니다. 이로 인해 에듀테크 분야의 M&A⁴⁾도 증가할 것이고, 동시에 많은 기술 교육 스타트업들도 시장에서 치열한 경쟁을 통해 도태되는 상황도 발생할 수 있습니다.

3) STEM/STEAM : 전 세계적 과학기술 운동이자 교육(STEM : Science, Technology, Education, Mathematics)

4) M&A(Mergers and Acquisitions) : 인수와 합병

- 베트남 에듀테크 생태계는 아직 완성되지 않는 상태로, 현재 에듀테크 기업의 교육 인프라, 학교 관리 시스템, 통합교육 모델 또는 새로운 형태의 교육 모델 등을 다루는 기업들에게 많은 기회를 제공하고 있음. 또한, 프로그램 설계, 검색, 학교 정보 비교, 단기 강좌 등은 아직도 미개발 상태로 이 분야의 스타트업은 베트남 에듀테크 잠재력을 개발하고 획기적인 제품을 만들어 내는 기회가 될 것임.
- 시장조사 업체인 Tracxn 의 통계에 따르면, 2019년 베트남에는 약 109개의 에듀테크 기업들이 다양한 사업모델로 진출하고 있다고 발표함.

· [Early Childhood Education - 조기 아동교육]

*아이들을 위한 성장 모델로, 이 모델은 창의적이고, 아이들의 나이에 맞게 밝고, 즐겁고, 쉽게 이해할 수 있는 교육 콘텐츠를 만들. 조기 아동교육을 위해 교육 게임, 어린이 적합 지적 개발 운동 등의 콘텐츠를 제공함.

*주요기업 : Sunbot, KidsUp, Monkey Junior, Kyna Kid, Kidtopi, Ky nang thoat hiem cho be, Touch English 등



· [Learning Management Systems - 수업 관리 시스템]

*디지털 기반 수업 관리 시스템으로, 이 시스템은 학생들을 학교, 교사, 지도자, 부모들과 같이 연결하는 기능을 가지고 있으며, 학생들이 인터넷을 통해 지식을 쉽게 습득할 수 있도록 돕고, 수업 내용의 공유를 통해 학부모들이 그들의 수업 과정을 더 쉽게 이해할 수 있게 해줌.

*주요기업 : Wewiin, Ai Viet Nam, Huong Viet, Tri Nam, Vooy, VNPT school, Kids Online 등



· [Language Learning - 외국어 교육]

*에듀테크의 인기 모델로, 수업자의 외국어 수준을 높이고, 외국어를 배우는 것을 그 어느 때 보다도 쉽고 간단하게 만들어주는 지원 역할을 함. 현재 베트남에서는 외국어와 기존 교육을 결합한 여러 개의 외국어 센터가 있음.

*주요기업 : Akira, Antoree, Tienganh123, hellochao, TFlat, Leerit, Dekiru.vn 등



· [Online to Offline - 통합교육]

*통합교육 모델로, 스마트폰 앱을 통해 교수, 박사, 전문가와 함께 공부할 필요가 있는 학생, 대학생 등의 수업자 연결 모형. 전문가는 수업자의 문의 답변을 지원하며 일반적으로 전문가 문의 답변 과정은 10분 내외 소요.

*주요기업 : Topica, Tanaca, AiTalk 등



· [Test Preparation - 입시(테스트) 준비]

*사용자에게 모의고사 시험, 대학 시험, 그리고 각종 영어, 컴퓨터 자격증들을 제공하는 모형. 베트남에서는 한국과 마찬가지로 고등학교 입학시험, 대학 시험 등의 입시가 매우 중요함. 이에 따라 해당 입시(테스트) 준비 모델은 매우 번창하고 다양해졌음. 그러나 실제로 입시 응시 모델은 버섯처럼 많이 번성했지만, 성공한 기업은 많지 않음.

*주요기업 : Hocmai, Moon.vn, Tuyen sinh 247, Zuni, Viettel Study 등



· [Tech Learning - 정보기술 교육]

*기본적인 기술부터 프로그래밍까지 사용자가 정보기술 교육을 받을 수 있는 플랫폼.

*주요기업 : Code4Startup, CoderSchool, MClass 등



· [Next-Gen Study Tools - 차세대 수업 도구]

*차세대 수업 도구는 수업에 도움을 주는 놀이와 도구로, 사용자에게 수업 자극을 주고, 학생들이 강의를 더 자연스럽게 받아들일 수 있도록 도와줌.

*주요기업 : Edunet, Edu2Review, Lumstensity 등



· [Enterprise Learning - 기업 교육]

*이 교육 모델은 기업에 고품질의 이러닝 솔루션을 제공하는 목적으로 만들어짐.

*주요기업 : Nexedu, OMT, DES 등



· [Broad Online Learning Platforms - 대중 온라인 강좌 제공 플랫폼]

*이러한 온라인 강좌를 제공하는 플랫폼은 13 개 과목(수학, 문학, 화학 등)에서 직업, 생활, 소프트 스킬 등 다양한 강좌를 제공하고 있음.

*주요기업 : Kyna.vn, Unica, Edumall, Vietnamese Brand, Wikilady, Adabook, Testnamk, Alada 등



· [School Administration - 학교 관리시스템]

*학교(학사) 관리시스템은 학교 내 규제, 정책, 행정 업무를 지원하는 기능 수행.

*주요기업 : VNPT School, SMAM 등



2. 베트남 에듀테크 시장의 발전 요소

✔ 베트남 에듀테크 발전 요인

• 요인 1 : 베트남 사람들의 교육열 및 투자 열의

- 베트남은 후대의 미래에 대한 투자를 중시하는 나라로 매우 일찍부터 높은 수준으로 기꺼이 지출하고 있음. 기획투자부 통계에 따르면 2020 년 1 인당 국내총생산(GDP)은 3,521 달러에 이르렀고, 이중 평균 교육비가 총소득의 40%에 달하고 있음.
- 베트남 사람들은 미래 교육에 더 많은 투자를 할 전망. 베트남 정부의 글로벌 진출을 위한 우수 인재 개발에 대한 중점적인 교육 투자는 지속되고 있으며, 많은 투자자들의 관심을 받고 있음. 전국적으로 약 2,400 만 명의 학생들로 이루어진 베트남은 에듀테크 분야의 잠재력이 큰 시장임에는 틀림이 없음.

• 요인 2 : 교육에 대한 FDI 증가

- 베트남 기획투자부 산하 외국 투자국에 따르면 2020 년 교육 분야에 대한 외국인 투자 총액이 전년 대비 68% 증가한 약 1 억 834 만 달러에 달한다고 발표. 2020 년 신규로 인가받은 교육 사업이 54 개로, 신규 등록금 총액이 1 년 전보다 16 개 사업, 1,392 만 달러 감소한 반면,

출자액은 75.05 만 달러로 전년 대비 2.5 배 가까이 급증함.

- 2020 년 출자 건수는 115 건으로 전년 172 건에 비해 감소했지만 자본 평균 가치가 상당히 증가했고, 1989 년부터 2020 년까지 베트남 교육에 대한 FDI 의 총 투자액은 45 억 달러에 달할 것으로 추정됨.
- 베트남에는 5 개의 대학교, 100 개의 유치원, 초등학교, 중학교와 고등학교에 대한 외국투자가 유지되고 있음. 그리고 70 개의 대학에서 450 개 이상의 국제 교육 프로그램으로 진행되고 있음.



그림 11 | 베트남 다낭(Da Nang)의 St. Nicholas 국제학교
※출처 : VIRAC 자체 조사

• **요인 3 : 정부로부터의 에듀테크 지원 정책**

- 2016 년~2020 년 기간 동안 정부의 교육에 대한 정기적인 지출 예산은 32.2% 이상 증가함. 2020 년까지 직업훈련 및 교육 지출액은 258 조 7,000 억 동으로 2016 년보다 63 조 1,000 억 동 증가함. 베트남 GDP 대비 교육비 지출(2019 년 4%)은 다른 국가보다 높은 평가를 받고 있으며, 인근 경제 발전 수준이 높은 일부 국가(싱가포르 3.2%, 태국 3.8%)보다도 높은 수준.

• **요인 4 : 코로나 19 로 인한 에듀테크 적용 확대**

- 코로나 19 는 교육 분야에서 많은 도전을 받기도 하지만 온라인 교육 분야서는 새로운 기회도 많이 제공함. 사회적 거리 두기와 온라인 수업으로의 전환으로 교육 및 수업 방식을 완전히 변화시켰고, 온라인 교육 상황에 적응하기 위해 에듀테크 기술은 많은 교육 활동 분야에서 적극적으로 활용되고 있음.
- 수업 도구, 그룹 회의, 수업 관리 소프트웨어 등 에듀테크 기술은 이전보다 더 다양하고 더 많이 적, 활용되기 시작함. 학교 지도자, 수업 관리자, 교사, 학생, 사무직원 등 모든 사람이 참여할 수 있으며 이 분야의 잠재 고객이 되고 있음. 수업 관리시스템, 강의 작성 시스템부터 온라인 강좌, 기능 교육 등에 이르기까지 에듀테크는 위의 모든 대상에게 유용한 지원 도구가 되고 있음.

• **요인 5 : 고도의 인터넷 및 기술 접근성**

- 디지털기술 조사 업체인 Datareportal 에 따르면, 2020 년 약 6,872 만 명의 인터넷 접속자, 96.9%의 스마트폰 소유자, 66.1%의 노트북이나 데스크톱 사용자 등의 지수로 베트남은 세계에서 인터넷을 가장 많이 사용하는 국가 중 하나가 되었다고 함.
- 이 인상적인 수치는 베트남 학생들의 기술에 대한 높은 접근성을 보여줄 뿐만 아니라 투자자들 특히 에듀테크 창업자에게 기회도 제공함.

❖ **4 차 산업혁명 성과 활용 에듀테크 동향**

• **클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing)⁵⁾ - 클라우드 응용**

- 클라우드 컴퓨팅 기술은 가상 서버에 데이터를 저장하여 사용자가 아무 때나 언제든지 정보에 접속할 수 있도록 지원함. 클라우드 컴퓨팅의 등장은 교육 방식과 방법을 획기적으로 바꾸는 데 기여하고 있음.
- 교육은 대량의 데이터를 저장해야 하는 산업임. 학교 프로그램 데이터뿐만 아니라 관리 정보, 학교 기록도 클라우드 컴퓨팅을 통해 저장될 수 있음. 이로 인해 교사들에게 수업료 관리, 온라인 입학, 점수표 작성 등과 같은 행정 업무 부담을 덜어주는 효과.

• **게이미피케이션(Gamification)⁶⁾ - 게임화 수업**

- 게임의 특성을 수업에 통합하려는 경향은 학생들이 수업을 더 쉽게 배우고 습득할 수 있도록 함. 전통적인 방법으로 지식을 전달하지 않고 학생들에게 호기심을 촉진하고 창의성을 증가시키며, 강의 끝까지 게임을 정복하려는 심리로 자극한 게임을 통해 배우게 되는데, 이 방식은 유치원생을 대상으로 가장 효과적이고 많이 적용되고 있음.

• **적응형 수업(Adaptive Learning) - 개인화 수업**

- 4 차 산업혁명의 교육 경향은 학원을 중심으로 함. 수업자는 온라인 수업 플랫폼을 통해 제공되는 유연한 수업 환경에서 자신의 능력으로 지식을 습득함. 학생들의 수업 요구에 따라, 가르치는 사람은 단지 지식을 전달하는 것보다는 학생 자체로 지식을 알아보는 방향을 가르쳐 줌. 교사는 각 학생의 약점을 발견하고 학생들이 극복하도록 도울 수 있음. 이것은 학생들이 적절한 수준으로 발전하여 최상의 결과를 얻을 수 있도록 함.
- 또한, 일반교육과 달리 전체 학생들에게 같은 수업을 제공하지 않고 각 학생에게 가장 좋은 방식으로, 적시에 올바른 내용을 제공하는 것을 목표로 함. 적응형 수업은 학생들이 질문에 답할 때 학생들의 행동에 대한 정보를 수집한 후 그 정보를 사용하여 수업 경험을 적절히 조절하기 위해 즉각적인 피드백을 제공함.

5) 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing) : 사용자의 직접적, 활발한 관리 없이 특히, 데이터 스토리지(클라우드 스토리지)와 컴퓨팅 파워와 같은 컴퓨터 시스템 리소스가 필요할 때 즉시 제공(on-demand availability)하는 것을 말함

6) 게이미피케이션(Gamification) : 소비자 대상 웹이나 모바일 사이트 등 게임이 아닌 애플리케이션에 게임 플레이 기법을 적용하는 것을 의미

- **모바일 e-러닝(Mobile E-learning)**

- · 향후 유행할 것으로 전망되는 교육 경향이 바로 스마트폰 기반 온라인 교육임. 스마트폰과 태블릿으로 제공되는 교육 프로그램은 수업자가 언제 어디서나 자유롭게 강의에 액세스할 수 있도록 도와줌. 모바일 온라인 수업은 정규 교육 또는 비 정규 교육 모두에 적용됨. 현재 인기 있는 모바일 e-러닝 소프트웨어는 Violet, Storyline 등이 있음.

3. 에듀테크 대표 스타트업 및 대표회사

- ✔ **베트남 에듀테크 대표 스타트업**

- 베트남 에듀테크 시장에서 외국 스타트업은 풍부한 자본과 경험의 유리한 점으로 국내 스타트업에 큰 부담을 주고 있음. 실제로 대표적으로 성공한 기업인 토피카(Topica 에듀테크 Group) 외에 베트남 에듀테크 분야에서 성공한 스타트업은 거의 없음.
- 온라인 학사과정(Topica Uni), 온라인 영어수업 프로그램(Topica Native), 다양한 분야의 온라인 수업(Edumall), 어린이들을 위한 영어수업 프로그램(Kidtopi) 등은 온라인 교육 솔루션을 제공하고 에듀테크를 외국에 수출하는 베트남 최초의 기업들.
- 싱가포르에 본사를 둔 노스스타(Northstar) 그룹은 약 5,000 만 달러를 토피카에게 투자했으며, 이는 동남아시아의 온라인 교육 회사에 대한 가장 큰 규모의 투자임.

☑ 주요 에듀테크 대표회사 리스트

| NO | 기업 소개 | 기업 로고 |
|----|---|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 회사명 : Topica Native 주식회사 ▶ 납세번호 : 0109156823 ▶ 주소 : 75 Phuong Mai, Hanoi ▶ 전화번호 : +84-18-006-086 ▶ 활동 모델 : 외국어 수업 ▶ 고객 대상 : 학생, 대학생, 직장인 등 영어 회화 수업자 ▶ 주요 서비스 : 영어 회화 강좌, 기업 영어 강좌 등 |  |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 회사명 : 베트남 GotIt! 유한책임회사 ▶ 납세번호 : 0107834953 ▶ 주소 : HCMCC 빌딩, 249A Thuy Khue, Ha Noi(9 층) ▶ 전화번호 : +84-24-3232-1448 ▶ 활동 모델 : Online to Offline ▶ 고객 대상 : 학생, 대학생 등 수업, 숙제 해답을 찾는 사람 ▶ 주요 서비스 : 수업자와 교수 연결 서비스 ▶ 미국 투자 펀드 : 1,250 만 달러 (자본금 : 1,000 만 달러 이상) ▶ 미국의 세계 최대의 다국적 소프트웨어 및 하드웨어 기업인 마이크로소프트 오피스의 파트너가 됨 |  |

| NO | 기업 소개 | 기업 로고 |
|----|---|---|
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 회사명 : 교육 투자 및 서비스 주식회사 ▶ 납세번호 : 0102183602 ▶ 주소 : 25T2 빌딩, Nguyen Thi Thap, Ha Noi(4 층) ▶ 전화번호 : +84-19-006-933 ▶ 활동 모델 : 시험준비(Test Preparation) ▶ 고객 대상 : 학생, 대학생 ▶ 주요 서비스 : 공부 라이브러리, 영어 1 대 1 수업 등 |  |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 회사명 : Everest Education 유한책임회사 ▶ 납세번호 : 0312103917 ▶ 주소 : 6 Ton Dat Tien, Garden Plaza 2, Phu My Hung, 7 Dict, Ho Chi Minh ▶ 전화번호 : +84-85-832-3232 ▶ 활동 모델 : 신식 학교 ▶ 고객 대상 : 초등, 중등, 고등학생 ▶ 주요 서비스 : 수학, 영어, 문학 등 과목 수업, 대학-유학 상담 ▶ 홍콩 개인 투자 펀드 Hendale Capital 의 4,000 만 달러 자본 투자에 성공함 |  |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 회사명 : 베트남 인적 자원 교육 유한책임회사 ▶ 납세번호 : +84-31-588-9657 ▶ 주소 : E.Town Central, 11 Doan Van Bo, Phuong 12, Quan 4, Ho Chi Minh(20 층) ▶ 전화번호 : 1900633507 ▶ 활동 모델 : Broad Online Learning Platform ▶ 고객 대상 : 학생, 학생, 직장인 ▶ 주요 서비스 : 외국어 기능, 사회성 기능 등 |  |

베트남 비즈니스센터 담당자 연락처

홍정용 센터장 +84-39-226-4093 hongjy@kocca.kr

베트남 콘텐츠 산업동향

2021년 3호

주관기관 한국콘텐츠진흥원

감수 홍정용 센터장 (베트남 비즈니스 센터)

집필자 Vũ Minh Hiếu (VIRAC General Director/ Vietnam Industry Research and Consultancy, VIRAC)

발행인 정경미 (원장직무대행)

발행일 2021년 5월 28일

발행처 한국콘텐츠진흥원

주소 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)

전화 1566-1114

홈페이지 www.kocca.kr

ISSN 2733-5798 (비매품)

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”