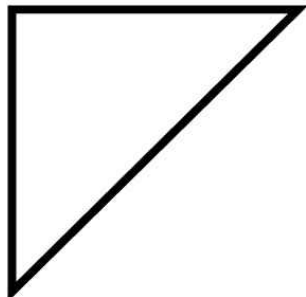


—  
베트남  
콘텐츠  
산업동향

Content Industry  
Trend of Vietnam

20

19





# 베트남 콘텐츠산업동향

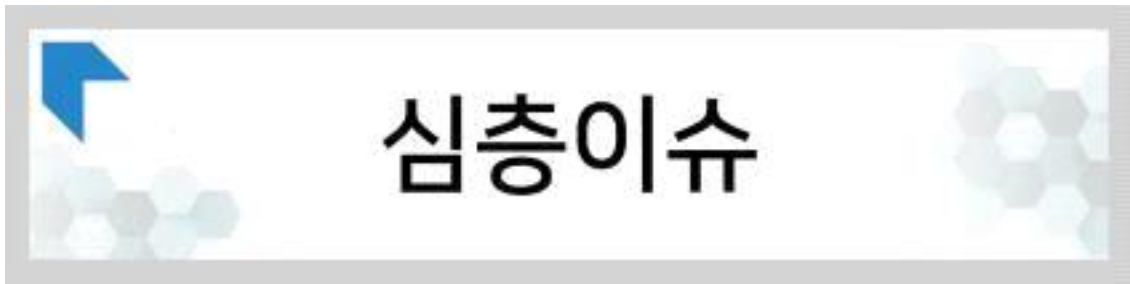
CONTENT INDUSTRY TREND OF VIETNAM

2019년 7호

구분(장르)	제 목	Key Word
심층이슈	<p>▶ <b>『베트남 e스포츠시장 동향』</b></p> <p>⇒ 2019년 기준 베트남 온라인 게임 시장 규모는 약 4억 9,100만 달러로 전망하고 있으며, 원활한 인터넷 환경을 배경으로 게임 시장이 지속적으로 커지고 있음. 현재 베트남 게임 인구는 약 3,280만 명에 달하고 있으며 현지 게임 퍼블리셔들의 오랜 노력과 시청에 적합한 배틀로얄 장르 게임의 전국적인 인기에 힘입어 e스포츠 시장 또한 크게 성장하고 있음. 각종 게임들이 e스포츠화 하면서 관중 동원에 성공하면서 이를 중계할 수 있는 게임 플랫폼들도 같이 성장하고 있으며, 1인 크리에이터 중에서 게임을 대상으로 한 게임 스트리머들도 크게 늘어나고 있음. 이에 따라 게임 시장의 성장과 함께 새로운 성장 국면을 맞이하고 있는 베트남 e스포츠 시장과 관련 사업자들의 현황을 알아보하고자 함</p>	<p>베트남 온라인/모바일 게임 e스포츠</p>

2019.9.27.

한국콘텐츠진흥원  
인도네시아 비즈니스센터



## 『베트남 e스포츠시장 동향』

### ◎ 작성취지

- 2019년 기준 베트남 온라인 게임 시장 규모는 약 4억 9,100만 달러로 전망하고 있으며, 원활한 인터넷 환경을 배경으로 게임 시장이 지속적으로 커지고 있음. 현재 베트남 게임 인구는 약 3,280만명에 달하고 있으며 현지 게임 퍼블리셔들의 오랜 노력과 시청에 적합한 배틀로얄 장르 게임의 전국적인 인기에 힘입어 e스포츠 시장 또한 크게 성장하고 있음. 각종 게임들이 e스포츠화 하면서 관중 동원에 성공하면서 이를 중계할 수 있는 게임 플랫폼들도 같이 성장하고 있으며, 1인 크리에이터 중에서 게임을 대상으로 한 게임 스트리머들도 크게 늘어나고 있음. 이에 따라 게임 시장의 성장과 함께 새로운 성장 국면을 맞이하고 있는 베트남 e스포츠 시장과 관련 사업자들의 현황을 알아보고자 함

### ◎ 작성순서

- 베트남 e스포츠 시장 환경
- 베트남 e스포츠 산업 생태계

## 1. 베트남 e스포츠 시장 환경

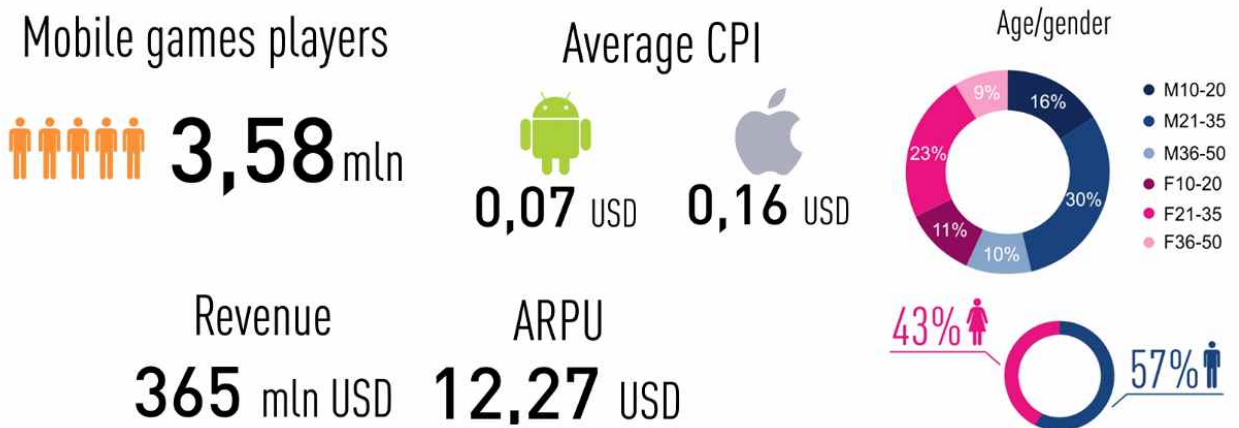
### ● 베트남 게임 시장 발전 현황

- 베트남은 현재 전체 인구의 67%인 약 6,400만명이 인터넷에 접속하고 있으며 속도 대비하여 개인 유저들은 동남아시아 지역에서 가장 저렴한 수준의 모바일 인터넷 비용을 지불하고 있음. 원활한 인터넷 환경과

빠른 경제 성장에 따른 가처분 소득의 급격한 성장으로 게임 시장 매출 규모도 급격하게 증가하여 2019년 전체 온라인 게임 시장 규모는 약 4억 9,100만 달러로 전망하고 있음

- 베트남 게임 시장은 PC방의 성장과 함께 시작하였으며 에이지 오브 엠파이어, 스타크래프트, 월드 오브 워크래프트 게임이 초창기 온라인 게임 시장에서 크게 유행하였음. 이 후 뮤(Mu), 건바운드(Gunbound), 오디션(Audition) 등의 한국 게임이 성공하면서 온라인에서 게임 유저 커뮤니티도 성장하였으며 2010년 이후 페이스북을 비롯한 소셜 네트워크 서비스의 급격한 확산에 따라 게임 유저 커뮤니티에서 접하는 정보의 양과 질도 함께 성장하였음. Appota에 따르면 2019년 베트남 게임 인구는 약 3,280만 명, 일주일에 최소 1회 이상 e스포츠 경기를 관람하는 유저의 숫자는 1,000만 명으로 추산하고 있음. 다른 동남아시아 국가 대비하여 더 빠르게 성장하는 베트남 게임 시장 및 인구는 게임 퍼블리셔인 VNG가 현지 최초의 유니콘 기업으로 성장하는 데 기여하였음. 게임 관련 리서치 기업 뉴주(Newzoo)에 따르면 2019년 베트남 게임 시장 순위는 전년도보다 7계단 상승한 전 세계 28위로 추산

[표 1] 2019년 베트남 모바일 게임 유저 프로필



※ 출처 : Statista, Appannie

● 베트남 e스포츠 시장 현황

- 게임 시장 및 커뮤니티의 성장으로 인하여 e스포츠 산업도 급격하게

성장하였으며 2018년 e스포츠의 상금 규모는 다양한 산업에서의 스폰서십 유치를 통해 총 78만 7,000달러 수준으로 커졌음. 동 금액은 대회 상금 규모만을 집계한 것으로 대회를 개최하기 위한 행사 개최 비용, 각종 프로게임팀에 대한 스폰서십, 대회 티켓 판매, 대회 광고 스폰서십, 미디어 중계료 등을 포함한 전체 e스포츠 시장 규모는 이를 훨씬 상회하는 수준임. 현재 가장 큰 규모의 e스포츠 대회는 각각 MOBA<sup>1)</sup> 장르의 리그 오브 레전드(League of Legend), 아레나 오브 발로르(Arena of Valor), FPS<sup>2)</sup> 장르의 크로스파이어(Cross Fire)로 베트남 시장 도입 초창기부터 게임 시장 및 e스포츠 시장 성장을 견인하고 있음

[표 2] 2018년 주요 국제 e스포츠 대회 베트남 수상 내역



#### ASIAN GAME 2018

아레나 오브 발로르 (동메달)  
프로 에블루션 사커 2018 (동메달)  
클래시 로얄 (동메달)



#### ARENA OF VALOR INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP 2018

베트남 성적 : 전체 3위



#### PUBG SEA CHAMPIONSHIP 2018

베트남 팀 : Refund Gaming  
성적 : 전체 2위 (우승 상금 \$20,000)



#### JIB PUBG SOUTHEAST ASIA CHAMPIONSHIP 2018

베트남 팀 : Divine eSports  
성적 : 전체 1위 (우승 상금 \$25,000)

베트남 팀 : Rate Me Five Stars  
성적 : 전체 3위 (우승 상금 \$9,000)



#### WESG 2018 - SEA QUALIFIER

종목 : Starcraft 2  
베트남 팀 : MeomaikA  
성적 : 전체 2위 (우승 상금 \$2,250)

※ 출처 : 인도네시아 비즈니스 센터 자체 조사

- 베트남은 리그오브 레전드 월드 챔피언십 내에서 플레이인 리그인 베트남 챔피언십 시리즈(VCS, Vietnam Championship Series)에 속해 있음. 기존에

1) Multiplayer Online Battle Arena, 대전액션과 공성전이 결합된 실시간 전략 게임의 부속 장르  
2) First-Person Shooter, 게임 플레이어가 사물을 보는 시점과 같은 화면에서 무기나 도구를 이용하여 전투를 벌이는 슈팅 게임 장르

베트남이 포함되어 있던 상위의 동남아시아 리그(LST, League of Legend SEA Tour) 내에서 오랜 기간 동안 탁월한 성적을 거두었으며 이를 바탕으로 2018년 독립하여 VCS로 출범하였음. 개발사인 라이엇 게임(Riot Game)과 게임 퍼블리셔 가레나가 주최하고 있으며, 총 8개 팀이 경쟁하면서 6개 팀은 기존팀, 나머지 2개 팀은 1부 리그 최하위 두 팀과 2부 리그 최상위 두 팀간의 승강전을 통해서 결정

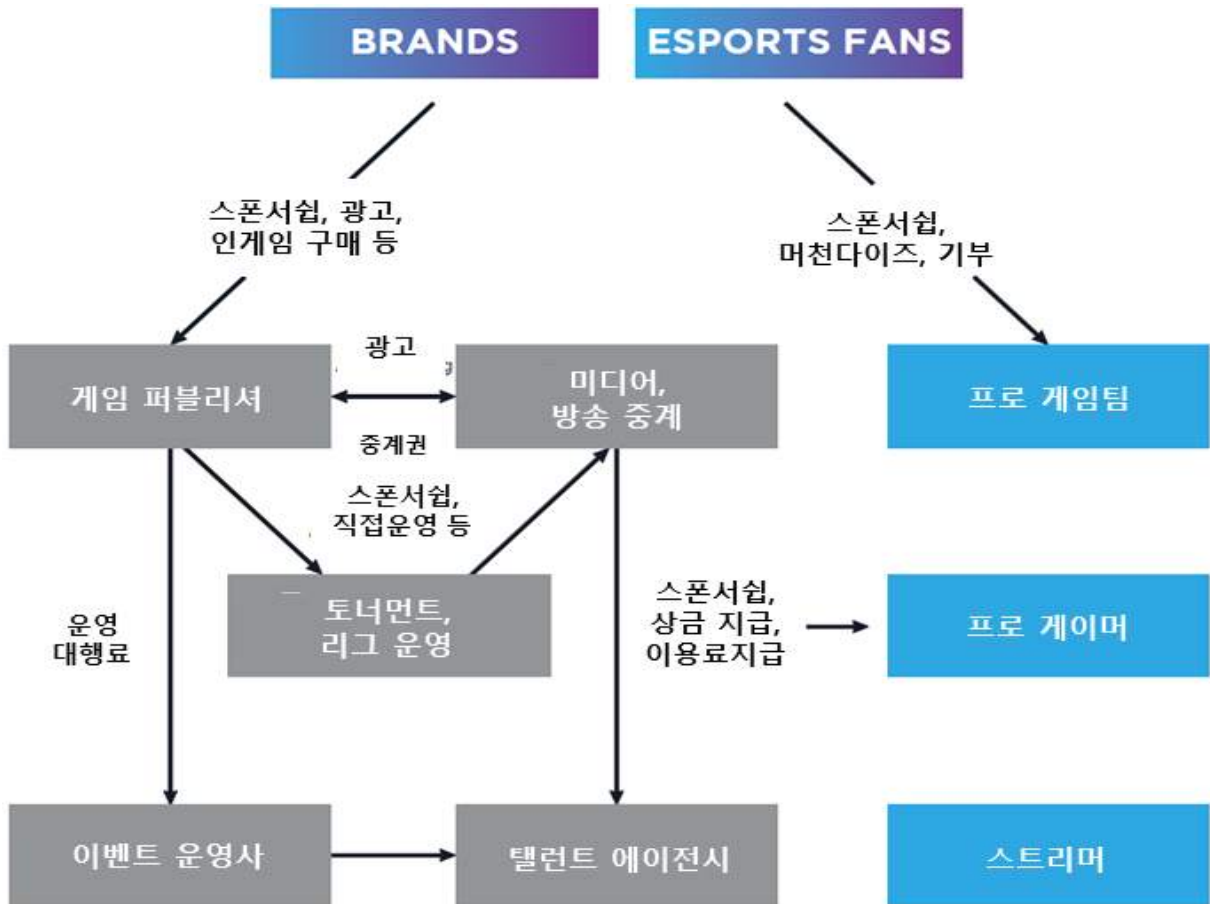
- 2018년부터는 배틀로얄 장르가 크게 인기를 얻으면서 리그 오브 레전드, 아레나 오브 발로르, 크로스파이어 이외에 배틀 그라운드와 e스포츠도 유행하였으며 2018년 10월 태국 방콕에서 개최된 배틀 그라운드 동남아시아 챔피언십(PUBG Southeast Asia Championship 2018)에서 베트남의 디바인 이스포츠(Divine eSports) 팀이 우승한바 있음
- e스포츠 인기로 인하여 VTVPlay, VTVcab 텔레비전이 각종 e스포츠 토너먼트의 운영자로 참여하였으며 각각 e스포츠 전용 채널을 신설함. 모바일 게임들이 처음으로 시범종목에 포함되었던 2018년 자카르타-팔렘방 아시안 게임에서 아레나 오브 발로르의 베트남 예선 경기의 시청 시간은 총 30만 시간에 달하였으며, 라이브 스트리밍 플랫폼의 동시접속 최대 시청자 수는 79,000명에 이르렀음

## 2. 베트남 e스포츠 산업 생태계

- e스포츠 관련 스폰서십의 성장
  - 온라인/모바일 게임의 인기와 이를 통한 관중 동원력은 e스포츠에 대한 스폰서십을 크게 확대하는 원동력이 되었으며 현재는 리그 스폰서십 이외에 e스포츠 토너먼트 티켓, 팬 기부, 머천다이즈 판매, 경기 중계권료, 경기 중계 광고 등 수익원이 확대되었음. 게임 선진국의 경우 게임 개발사 및 퍼블리셔와 별개로 토너먼트만으로 e스포츠 대회를 진행하는 데 무리가 없지만 아직 베트남에서는 게임 퍼블리셔와 대회 리그 주최자가 e스포츠 대회 개최 및 게임 커뮤니티를 위하여 금전적인 지원을 하고 있음
  - 베트남 e스포츠 산업의 핵심에는 대회와 리그가 있으며 이들을 중심으로

각종 브랜드, 대중매체, 게임 퍼블리셔들이 금전적인 스폰서를 하는 형태로 최종 상금 규모가 대회 규모를 알 수 있는 지표가 되고 있음. 이들을 중심으로 프로팀, 이벤트 운영자, 에이전시 등 e스포츠 밸류체인<sup>3)</sup>이 커지고 있으며 최근에는 e스포츠를 스폰서하는 각종 브랜드들이 스폰서십 내용과 브랜드의 노출을 극대화하기 위하여 크리에이터 및 스트리머들을 적극적으로 활용하면서 이들 e스포츠와 스트리머를 연결해주는 텔런티 에이전시의 역할이 커지고 있음

[표 3] 베트남 e스포츠 산업 가치사슬 (스폰서십/비용 지불 흐름)



※ 출처 : 인도네시아 비즈니스 센터 자체 조사

3) Value Chain, 특정 산업에서 부가가치 창출에 직간접적으로 관련된 일련의 활동과 기능, 프로세스의 연계, 각 단계에서 참여하는 사업자를 의미함

[표 4] 베트남 e스포츠 산업 가치사슬 (스폰서십/비용 지불 흐름)

베트남 e스포츠 산업 핵심 참여자



주요 스폰서

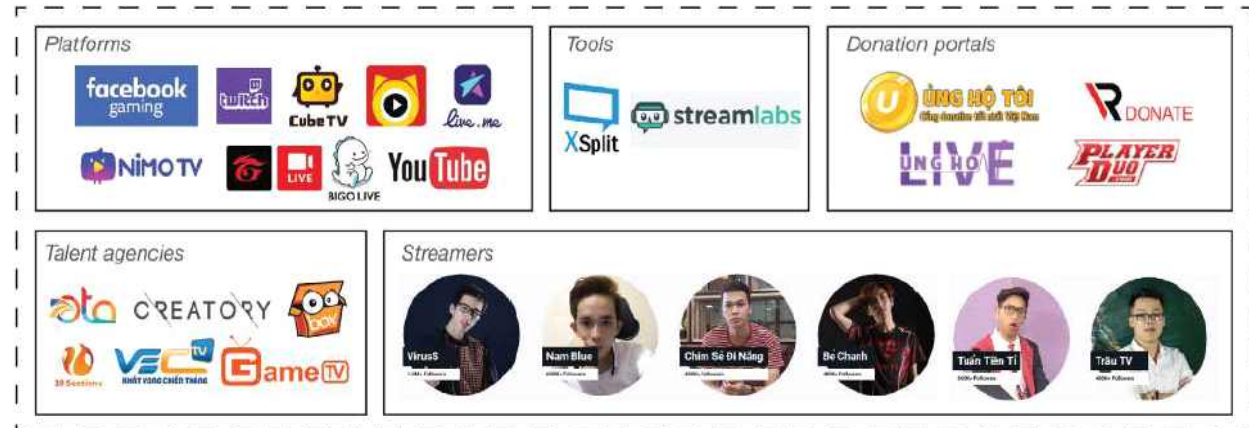
뉴스/미디어



이벤트 운영사 및 기타 Infrastructure



게임 스트리밍 관련



※ 출처 : APPOTA <Vietnam eSports Guidebook 2019>



- e스포츠 산업 핵심 참여자: 게임 퍼블리셔
  - 베트남 e스포츠 산업에서 가장 중요한 키 플레이어 중 하나는 퍼블리셔로서 단순히 베트남 지역에서 게임을 홍보 및 마케팅 하기 위하여 게임을 운영하는 것이 아니라 e스포츠 생태계에 막대한 투자를 하면서 영속적인 플랫폼 조성에 앞장서고 있음. 온라인 및 모바일 게임 분야에서 약 15개의 퍼블리셔가 활발하게 게임을 서비스하고 있으며 가레나(Garena), VNG, VTC, GAMOTA가 현지 e스포츠에 많은 투자를 하고 있음
  - 가레나는 2009년도에 베트남 게임 시장에 진출하였으며 리그 오브 레전드(2012년) 피파 온라인 3(2013년), 아레나 오브 발로르(2016년), 블레이드 & 소울(2017년)을 각각 서비스하고 있음. 특히 리그 오브 레전드의 베트남 챔피언십 시리즈를 주관하면서 가장 큰 리그를 지원하고 있음. VNG는 모바일 게임을 중심으로 크로스파이어 레전드 모바일, 배틀 그라운드 모바일, 룰스오브서바이벌 e스포츠 대회를 활발하게 개최하고 있음
  - 2006년부터 게임 퍼블리싱 산업에 뛰어든 VTC는 총 상금 5억 베트남 동<sup>4)</sup>에 이르는 크로스파이어 엘리트 리그(CrossFire Elite League)를 운영하고 있으며 2017년에는 각종 게임의 후원을 맡아 약 20억 베트남 동을 상금으로 스폰서 하였
  - 2012년부터 게임 퍼블리싱을 시작한 신생업체인 GAMOTA는 모바일 MMORPG 게임 퍼블리셔로 이름을 알려왔으며 2017년에는 MOBA 장르의 베인글로리(Vainglory)를 베트남 시장에 런칭하였음. 현재 베트남 텔레비전 (VTV)와 협업하여 인기 게임을 대상으로 베트남 e스포츠 프리미어 리그 (VEPL, Vietnam eSprots Premier League)를 운영하고 있음
- e스포츠 산업 핵심 참여자: 온라인/모바일 게임
  - 초창기 베트남 e스포츠 시장에서 많은 인기를 얻어왔던 게임들은 도타2 (Dota 2), 스타크래프트(Starcraft), 철권(Tekken), 에이지 오브 엠파이어 (Age of Empire), 프로에볼루션(Pro Evolution) 등을 꼽을 수 있으며 초창기 인기에도 불구하고 이러한 게임들은 현지에서 게임 퍼블리싱을 하지 않고

4) 한화 약 2,560만원 상당 (2019년 9월 기준)

비정기적인 대회 개최를 통하여 e스포츠를 운영해왔음. 유저 및 기타 사업자들이 자체적인 토너먼트를 통하여 e스포츠를 운영해왔기 때문에 상금 규모, 운영, 관중 확보 등이 제한적일 수 밖에 없었음

- 이후 현지 게임 퍼블리셔들이 자사의 게임을 운영하는 과정에서 많은 관심을 쏟으면서 자사의 온라인/모바일 게임을 e스포츠화 하는 과정에서 대형화, 조직화 되면서 성장한 바 있음. 다만 배틀 그라운드외의 경우 현지의 게임 퍼블리셔가 따로 존재하지 않았으나 게임에 대한 전 세계적인 인기와 관심을 등에 업고 베트남 시장에서도 성공적으로 e스포츠화 하여 다양한 리그가 조직되었음

[표 5] 베트남 스타트업 생태계 현황













※ 출처 : APPOTA <Vietnam eSports Guidebook 2019>

- e스포츠 산업 핵심 참여자: 프로게임팀
  - 베트남 e스포츠 리그의 상금 규모가 아직은 크지 않기 때문에 프로게임팀의 운영이 아직 성숙단계에는 접어들지 못하였으나, 현재의 추세로 성장할 경우 자본력의 집중에 따라 게이밍 하우스<sup>5)</sup> 운영과 게임에 전념할 수

5) Gaming House, 프로게임단이 운영하는 숙소로써 선수단원들이 함께 거주하면서 합숙

있는 선수층을 더욱 활발하게 발굴 할 수 있을 것으로 전망. 현재 베트남에서 게이밍 하우스를 운영하고 있는 프로게임팀은 에보스(EVOS)를 비롯하여 소수에 그치고 있음

[그림 1] 베트남 주요 e스포츠 게임팀 현황

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

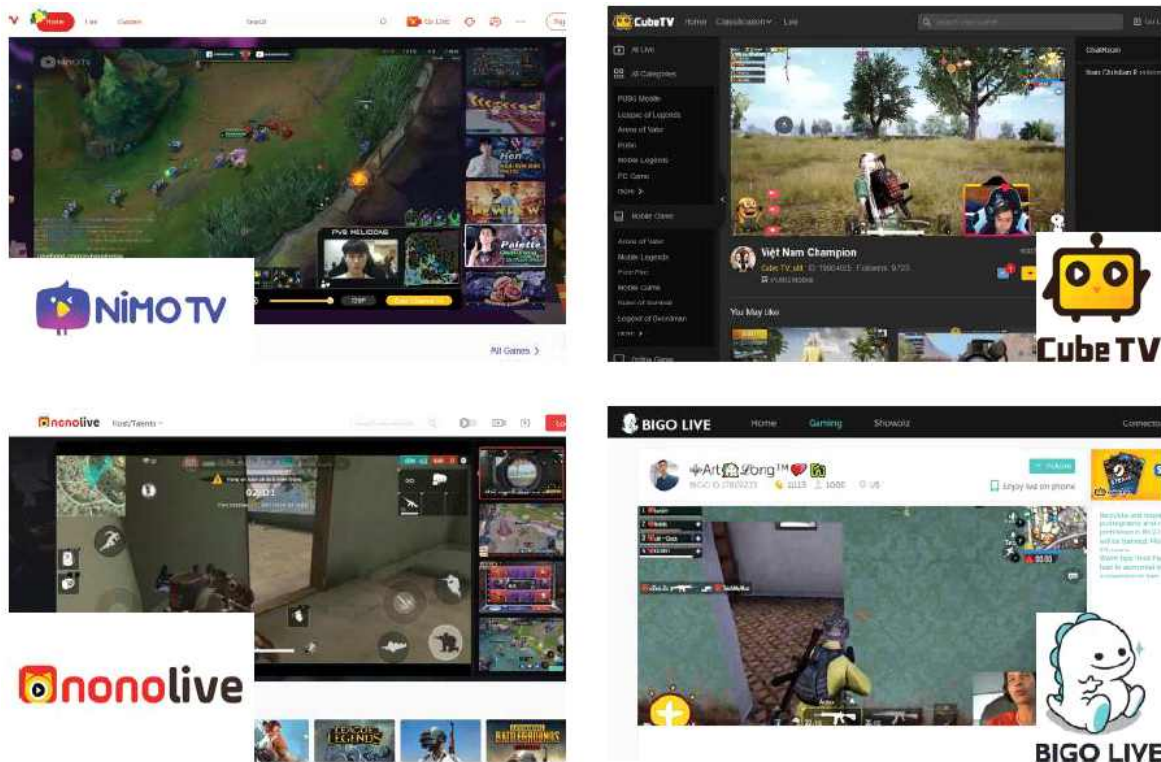
※ 출처 : APPOTA <Vietnam eSports Guidebook 2019>

게임 훈련을 원활하게 할 수 있는 장소

● e스포츠 관련 미디어

- e스포츠가 크게 유행하고 밀레니얼 세대(6)에 제품을 마케팅하기 위한 효과적인 채널로 부상하면서 관련 콘텐츠를 증계하기 위한 미디어도 발전하고 있음. 베트남의 e스포츠 산업이 지난 몇 년에 걸쳐 압축적으로 진행되면서 이를 외부와 소통할 수 있게 하는 미디어 또한 주로 인터넷을 통하여 발전
- e스포츠가 공중파 채널에서는 증계되는 비중이 아직 낮기 때문에 게임 플레이를 실시간으로 시청할 수 있는 인터넷 라이브스트리밍 플랫폼들이 크게 늘어났으며 각 사업자들 간에 활발하게 경쟁하고 있음

[그림 2] 베트남 내 e스포츠 라이브스트리밍 플랫폼 현황



※ 출처 : APPOTA <Vietnam eSports Guidebook 2019>

6) Millennial Generation, 1980년대생 ~ 2000년대 초반생까지 출생한 세대를 일컫으며, 유소년기부터 정보통신기술을 자연스럽게 습득한 특성을 가지고 있음

- 유튜브(Youtube)와 페이스북 게이밍(Facebook Gaming) 플랫폼이 가장 대중적인 인기를 얻고 있는 가운데 중국의 라이브스트리밍 플랫폼들이 대거 베트남에 진출하여 1인 크리에이터, 프로게임단, 각종 리그 등을 후원하면서 시장점유율을 늘여가고 있음. 큐브TV(Cube TV)와 니모TV(Nimo TV)가 가장 활발하게 e스포츠 시청 플랫폼 구축에 전력을 기울이고 있으며 큐브TV(Cube TV)는 GAM eSports 및 FF QTV Gaming 프로게임단, 니모TV(Nimo TV)는 에보스(Evos), 풍부 버팔로(Phong Vu Buffalo)를 각각 독점 후원하고, 자체적으로 스트리머를 채용하여 교육시키는 방식으로 현지의 커진 e스포츠 시장에 대응하고 있음
- 이외에 동남아시아에서 큰 인기를 얻고 있는 일반 라이브스트리밍 서비스인 노노라이브(Nonolive), 비고TV(Bigo TV), 라이브미(Live.me) 등도 게임 토너먼트 및 게임 관련 1인 크리에이터를 위한 섹션을 개설하고 현지 e스포츠 미디어 시장에서 활동하고 있음
- PC 및 모바일에서 가장 인기 있는 게임들을 베트남 내 퍼블리싱하고 있는 가레나는 자체적 스트리밍 플랫폼인 가레나 라이브(Garena Live)를 출시하였으며 자사의 게임과 대형 e스포츠 리그를 독점적으로 중계하면서 영향력을 확보해가고 있음

● 인도네시아 비즈니스센터 담당자 연락처 ●

- 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / gir194@kocca.kr
- 주윤지 주임 : +62-21-2256-2396 / juliajoo@kocca.kr

발행인 김영준  
발행처 한국콘텐츠진흥원  
전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)  
전화 1566-1114  
www.kocca.kr