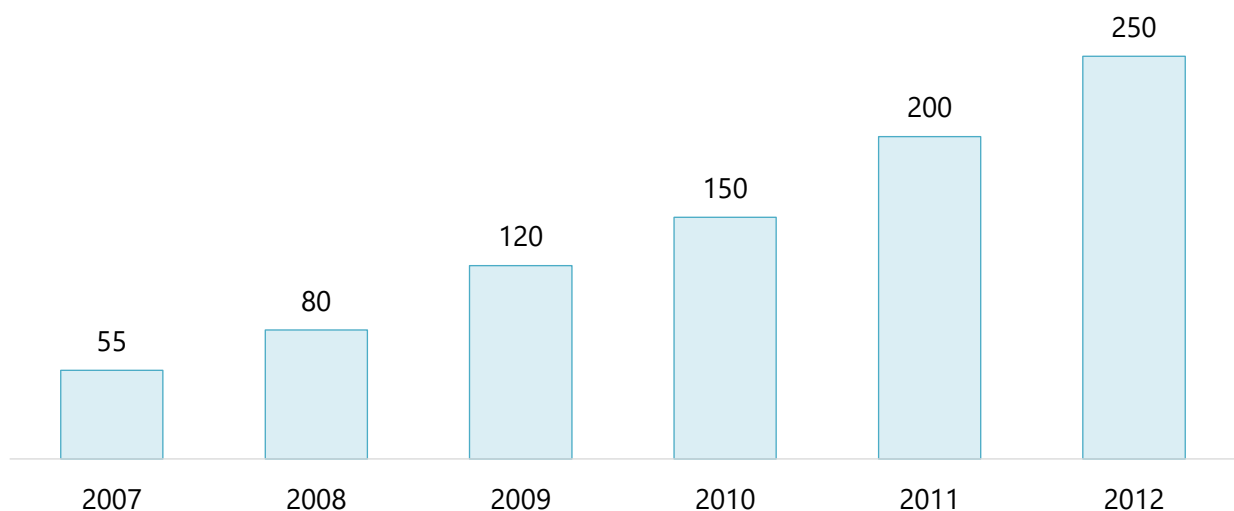


急成長するオンラインゲーム市場

ベトナムのオンラインゲーム市場は急速に成長し、2012年における国内の市場規模は2.5億ドルとなり、2007年の5,500万ドルの4.5倍と大きく成長を遂げている（この数字は公式にリリースされたゲーム自体の売上に限ったものであり、ライセンス未取得のゲームは含まない）。

ゲーム市場売上高推移（百万ドル）



資料：B&Company

ベトナムでは現在複数人で遊ぶことができるオンラインゲームが人気を集めており、ゲーム市場全体の売上の大半を占めている。情報通信省によると、2013年7月時点でベトナムには2,000万人のPCオンラインゲームプレイヤーがおり、76タイトルが運営されているが、そのうち63タイトルは海外からの輸入製品である。全体の約6割が中国製品であり、ベトナム、韓国、米国、日本と続くが、日本製のゲームはわずか2本のみであり、シェアは小さい。

大手事業者はVNG、VTC Games、FPT Onlineの3社であり、特にVNGは長期にわたり業界1位となっている（2012年、市場売上の52%を占める）。事業者にとっての主要な課題は「ライセンス取得の企業間競争」、「ライセンス未取得事業者の存在」である。VTC Gamesは自社導入製品の新作であるFifa Online 3のライセンス契約競争で他の国内企業に敗れ、最も利益率が高かった旧作のサービスを停止することになった。また、FPT Onlineは自社が導入した製品と同様のゲームをライセンス未取得の事業者が安価にリリースした影響を受け、2011年に1,500万ドルであった売上が翌年には1,000万ドルに大きく減少した。

ベトナムにおける人気のオンラインゲーム（2013年）

タイトル	開発者	種類	プロデューサー	本社所在地
Gunny	VNG	サーバー集中処理	7Roads	中国
Fifa Online 2	VTC	クライアント分散処理	EA	米国
World of Tanks	VTC	クライアント分散処理	Wargaming	ベラルーシ
Cross fire	VTC	クライアント分散処理	SmileGate	韓国
World of JX	VNG	クライアント分散処理	KingSoft	中国

2006年にはオンラインゲームの悪影響を問題視した政府により、同ビジネスに対する最初の規則が制定された。その規則では外資企業による単独でのゲーム配信、運営を禁じており、外資企業は国内事業者と共同での製品登録を課された。そのため、前述した海外製品は国内事業者を通して市場に供給されていた。しかし、2014年に外資企業に対して規制が緩和され、許認可を取得すれば国内事業者を通さずにサービスをリリースできるようになった。

オンラインゲーム市場は急速に発展しているが課題も抱えている。国内事業者の製品開発能力は未成熟であり、ライセンス未取得等の著作権への意識は事業者、ユーザともに低い。そうした中で外資企業への門戸が開放された形だ。国内事業者は自社製品でシェアを勝ち取れてはいない。市場は成長を続けるが、国内事業者がそのシェアを維持するには更なる努力が必要であろう。