

“우리나라의 온라인게임업체들은 이제 베트남으로 새롭게 눈을 돌려야합니다”

최근 베트남 제 1 국영통신업체인 VNPT(베트남우편통신공사)의 ISP 자회사인 VDC와 합작법인인 VDCNET2E를 설립하여 주목을 받고 있는 카렛의 김성주사장은 베트남 예찬론자다. 김 사장은 일찍부터 베트남의 성장 잠재력을 간파하고 오래전부터 베트남에서의 사업을 준비해 온 인물. 이러한 그의 노력이 바로 VDCNET2E라는 열매로 결실을 맺었다. VDCNET2E는 베트남에서 온라인콘텐츠를 서비스하기 위해 VDC와 카렛이 50대 50의 지분투자를 하여 설립된 회사.

현재 베트남은 국내 게임업체들은 물론 IT업체들이 눈독을 들이고 있는 신흥 시장이다. 지난해 말 VNPT가 우리나라에서 사업 설명회를 개최했을 때 국내의 30여개 게임업체의 관계자들이 참가해 성황을 이룬 것도 이 같은 맥락이다.

베트남 시장은 우리나라 업체들이 사업을 펼치기에 유리한 환경이 조성돼 있다고 김 사장은 주장하고 있다. 김 사장은 “같은 사회주의 국가지만 중국과는 달리 베트남은 정치·사회적으로 안정돼있다. 게다가 IT 부문은 연간 30% 이상의 성장률을 기록할 정도로 급속히 발전하고 있다”며 베트남의 성장 잠재력을 높이 평가했다. 이어 “8,000만명의 인구 중 젊은층이 차지하는 비중이 51%에 달하기 때문에 인터넷 문화에 익숙한 것도 매력적”이라고 덧붙었다.

베트남인터넷네트워크정보센터(VNNIC)에 따르면, 베트남의 인터넷 이용자수는 지난해 1,200만명 수준에서 올해는 2,000만명을 넘어설 것으로 예상되고 있으며, 2010년에는 4,000만명을 돌파할 것으로 전망되고 있다. 무엇보다 우리나라에 가장 우호적인 국가 중 하나라는 것도 국내 업체들이 사업을 추진하기에 플러스요인이라고 전했다.

김 사장은 “현재 베트남은 온라인서비스, 특히 온라인게임에 대한 사용자의 욕구가 매우 높은 편이지만, 자국 기업들이 이러한 욕구를 충족시킬 수 있는 수준이 못 된다”고 설명하며 우리나라를 비롯한 해외업체들의 치열한 각축전이 벌어지고 있다고 말했다.

실제로 베트남에서 가장 인기 있는 온라인게임은 웹젠의 <뮤 온라인>, 엔씨소프트의 <리니지1·2>, 그라비티의 <라그나로크>, 블리자드의 <월드 오브 워크래프트> 등으로 국내 업체들의 선전이 이어지고 있는 상황이다.

김 사장은 “우선 한국을 비롯한 외국업체들의 우수한 온라인게임을 들여와 다양한 방식으로 서비스할 계획”이라고 말하며 2006년부터 정식 서비스가 시작될 수 있을 것이라고 밝혔다.

덧붙여 “초기에는 외국업체들의 게임을 들여와 서비스를 진행하지만 향후에는 VDCNET2E를 유무선 포털 업체로 키울 것”이라고 포부를 밝히기도 했다. 김 사장은 베트남에서 사업을 하고 있거나 준비하고 있는 업체들에 몇 가지 당부의 말도 잊지 않았다. “사업을 시작하기 전 3~4번은 검토해야 한다. 컨설턴트를 통해 컨설팅도 받아보고, 현지 정부에 질의서도 보내는 등 돌다리도 두드려보고 건너는 자세가 필요하다. 또한 베트남은 유럽식 사고방식에 익숙해져 있기 때문에 비즈니스 속도가 매우 느리다는 것을 염두에 뒀다. 우리나라는 CEO위주 기업이 움직이지만 베트남은 이사회 중심의 합의제로 운영되고 있다. 마지막으로 비즈니스의 문화적 차이를 인정해야 한다. 베트남은 자존심이 강한 나라다. 겸허한 마음으로 사업을 해야 한다”고 강조했다. 베트남 진출을 모색하고 있는 국내 업체들이 새겨들어야 할 말이다.

글 박현수 기자 사진 이혜성 기자

김성주 카렛 사장

DC업체여! 베트남으로 오라