

BÁO CÁO

TRIỂN VỌNG THỊ TRƯỜNG NGÀNH VIDEO GAME VIỆT NAM



山田コンサルティンググループ株式会社

Mục lục

- Tổng quan
- Tổng quan ngành video game Việt Nam
 - Tổng quan ngành video game Việt Nam
 - Các doanh nghiệp đầu ngành
 - Phân loại video game tại Việt Nam
- Động lực và thách thức tăng trưởng ngành
 - Động lực tăng trưởng
 - Thách thức
 - Một số quy định pháp luật liên quan (Giấy phép)
- Tổng quan về M&A
 - Xu hướng M&A tại Việt Nam
 - Một số thương vụ với doanh nghiệp Việt Nam
 - Chiến lược cộng hưởng được kỳ vọng trong M&A ngành Games Việt Nam

Tổng quan

Quy mô thị trường

- Doanh thu ngành video game Việt Nam năm 2023 là 407 triệu USD – với 54,6 triệu người chơi game và được dự báo đạt 586 triệu USD năm 2027 với CAGR 8.68%.
- So với quy mô dân số và mức độ phát triển hạ tầng viễn thông của các nước khác trong khu vực (VD: Thái Lan với doanh thu 763 triệu USD, 38,3 triệu người chơi), ngành game Việt còn nhiều dư địa tăng trưởng.

Cơ cấu thị trường

- Cơ cấu thị trường tương đối phân cực theo hai nhóm đối tượng tham gia: nhà phát hành game và nhà phát triển game. Nhà phát hành game thường là công ty lớn, mua bản quyền game nước ngoài về phát hành, nhà phát triển game thường là công ty nhỏ, tự phát triển game và phân phối trên các nền tảng toàn cầu.
- Các nhà phát hành game lớn tiếp tục đẩy mạnh hợp tác với đối tác nước ngoài để độc quyền phát hành game của họ, các nhà phát triển game tích cực ứng dụng công nghệ mới như blockchain để phát triển game nhằm bắt kịp xu hướng, tạo sự khác biệt hóa để cạnh tranh với công ty nước ngoài.

Động lực tăng trưởng

- Sự phổ cập của internet và thiết bị điện tử, dân số trẻ và năng động cùng với sự phát triển của AI và quan hệ đối tác toàn cầu là các yếu tố đóng vai trò làm động lực cho sự phát triển của ngành
- Esports là ngôi sao đang lên trong ngành công nghiệp trò chơi với kỳ vọng tăng trưởng hơn nữa trong tương lai. Sự phát triển của Esport cũng góp phần tăng độ phổ biến và số người tham gia

Thách thức

- Khan hiếm nhân lực chất lượng cao
- Cạnh tranh từ các nhà sản xuất nước ngoài: Trò chơi có nguồn gốc từ Trung Quốc đang chiếm phần lớn thị trường Việt Nam (khoảng 81%). Trò chơi từ Nhật Bản có chất lượng cao nhưng giá bản quyền lại khá cao
- Thách thức liên quan đến luật pháp: Điều luật liên quan đến hạn chế thời gian chơi cùng với hạn chế trong việc quản lý bản quyền trò chơi là những thách thức không nhỏ đối với sự phát triển của ngành

Tổng quan ngành video game Việt Nam (1/3)

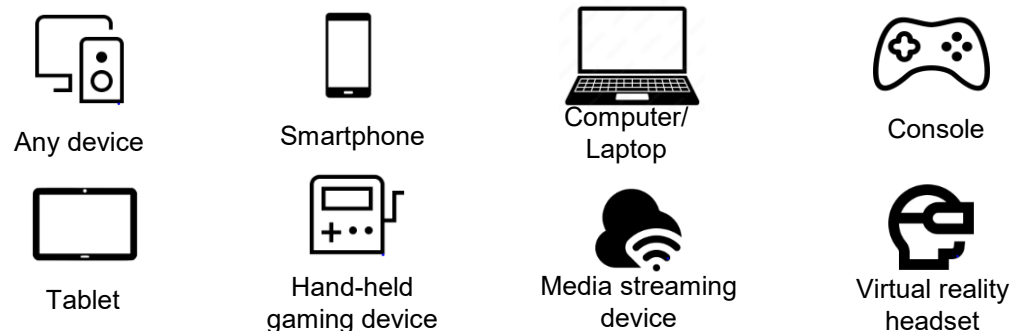
- Video game (trò chơi điện tử) là trò chơi sử dụng thiết bị điện tử để tạo ra một hệ thống tương tác với người chơi nhằm mục đích giải trí.
- Video game có thể chơi trên nhiều thiết bị khác nhau như điện thoại, tablet, máy tính, máy chơi game (console).

Phân loại game

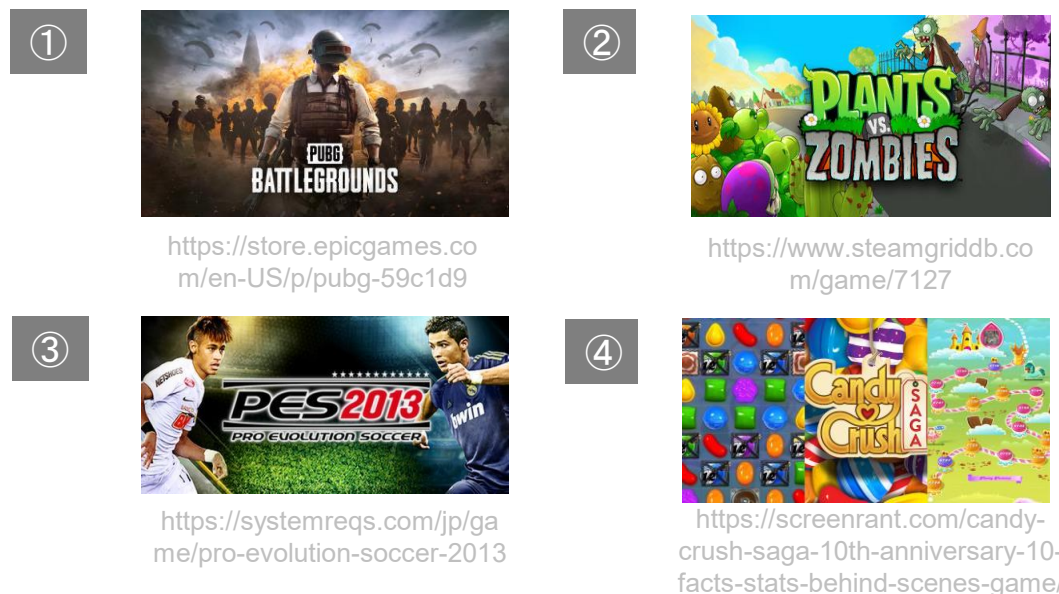
Theo điều 31 Nghị định 72/2013/NĐ-CP, trò chơi điện tử được phân loại theo phương thức cung cấp và sử dụng dịch vụ như sau:

Phân loại	Định nghĩa
G1	Trò chơi điện tử có sự tương tác giữa nhiều người chơi với nhau đồng thời thông qua hệ thống máy chủ trò chơi của doanh nghiệp.
G2	Trò chơi điện tử chỉ có sự tương tác giữa người chơi với hệ thống máy chủ trò chơi của doanh nghiệp.
G3	Trò chơi điện tử có sự tương tác giữa nhiều người chơi với nhau nhưng không có sự tương tác giữa người chơi với hệ thống máy chủ trò chơi của doanh nghiệp.
G4	Trò chơi điện tử được tải về qua mạng, không có sự tương tác giữa người chơi với nhau và giữa người chơi với hệ thống máy chủ trò chơi của doanh nghiệp.

Các thiết bị được sử dụng để chơi game



Ví dụ về một số sản phẩm game

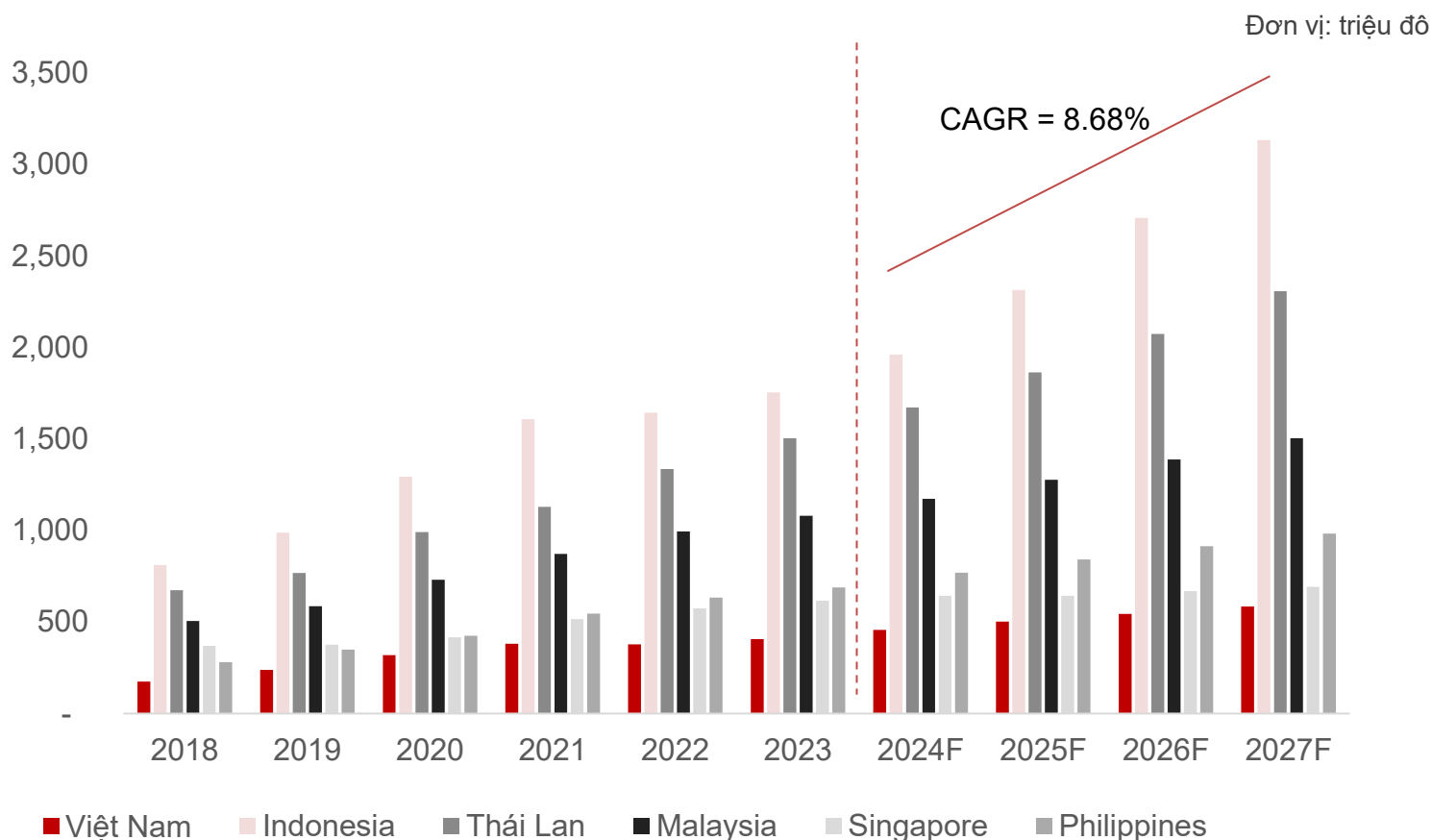


Nguồn: Thuvienphapluat

Tổng quan ngành video game Việt Nam (2/3)

- Doanh thu ngành video game Việt Nam năm 2023 là 407 triệu USD – với 54,6 triệu người chơi game - hơn một nửa dân số Việt Nam. Theo báo cáo của Statista, doanh thu ngành game Việt Nam được dự báo đạt 586 triệu USD năm 2027 với CAGR 8.68%.
- So với một số nước Đông Nam Á như Indonesia, Thái Lan, Malaysia, doanh thu ngành video game của Việt Nam còn thấp

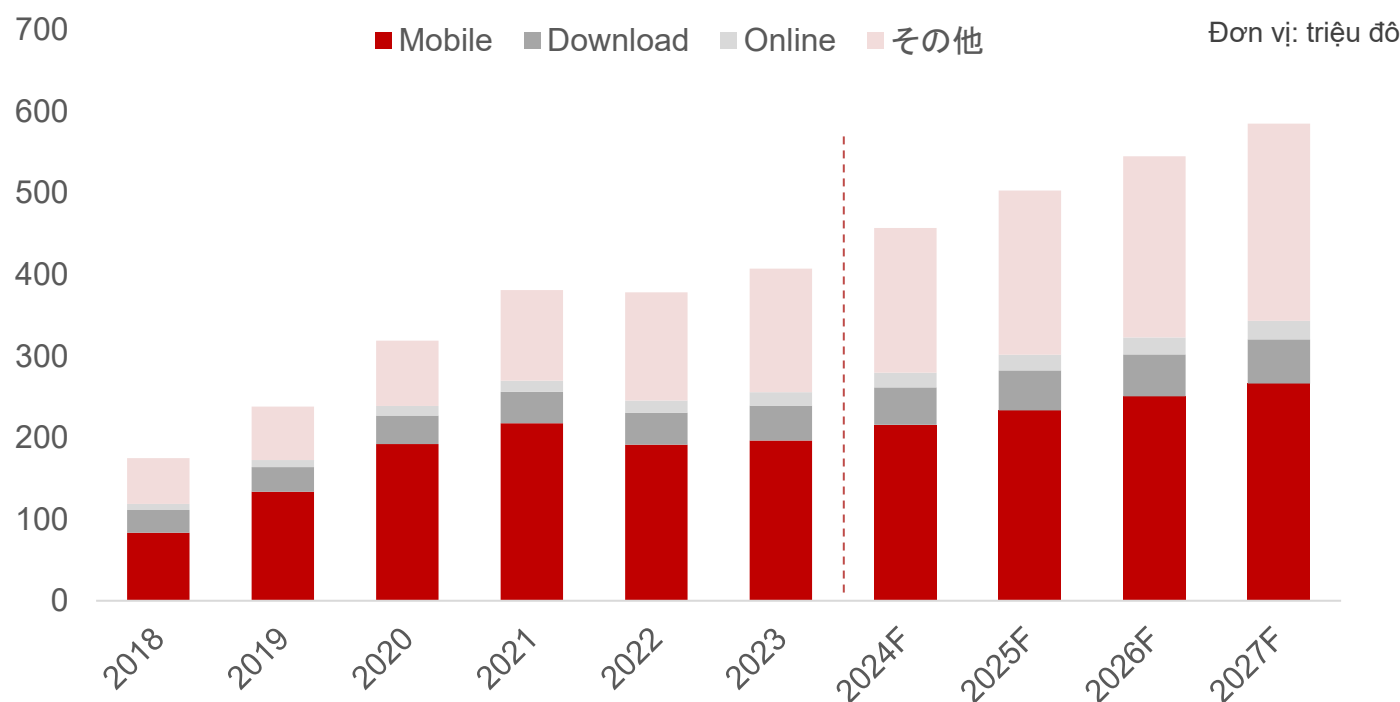
Quy mô thị trường video game theo doanh thu



Nguồn: Statista, Euromonitor

Tổng quan ngành video game Việt Nam (3/3)

- Xét riêng từng phân khúc thị trường, video game mobile (video game trên điện thoại di động) là phân khúc chiếm tỷ trọng lớn nhất (chiếm 47,3% doanh thu toàn ngành) với doanh thu dự kiến đạt 215.7 triệu USD năm 2024 và 267 triệu USD năm 2027.
- Phân khúc game mobile phát triển nhanh chóng, được hỗ trợ bởi các loại hình phổ biến và mô hình kiếm tiền đa dạng (như quảng cáo, game trả phí, game tính phí,...)
- PC/Console: Thị trường tương đối nhỏ bị chi phối bởi các trò chơi nhập khẩu do Trung Quốc và Hàn Quốc phát triển. Phần lớn các công ty trong ngành hoạt động dưới dạng nhà phân phối trò chơi. Trong khi đó, các nhà phát triển trò chơi nhắm đến thị trường nước ngoài.



Note: Others include game streaming and in-game advertising, which is quite large in Vietnam
PC/Console includes Download games and Online games