



Mai 2020

L'eSport, nouvel Eldorado des Bookmaker ?

Une ruée vers l'or à risques

Sous la direction de Jean-Jacques BRUN

Les notes σ stratégiques

L'INTELLIGENCE
DE LA DECISION

LES NOTES STRATEGIQUES

Notes d'étude et d'analyse

Les auteurs souhaitent remercier l'ensemble des experts rencontrés au cours de cette étude.
Les idées et opinions exprimées dans ce document n'engagent que les auteurs
et ne reflètent pas nécessairement la position de CEIS ou des experts rencontrés.

Table des matières

1. Quand le sport se confine.....	4
2. L' eSport comme substitut et lien chez les sportifs et leur public.....	5
2.1. Des compétitions réelles qui migrent vers le eSport.....	5
2.2. Les initiatives se multiplient de façon exponentielle	6
3. L'industrie du jeu connaît la plus grande crise de son histoire.....	9
3.1. Les activités des réseaux physiques paralysées	9
3.2. Une industrie dépendante	9
3.3. Le développement du marché américain des paris sportifs à l'arrêt	10
4. La réaction des opérateurs de paris.....	11
4.1. Le report vers des compétitions mineures	11
4.2. Les problèmes d'intégrité liés aux compétitions mineures	12
4.3. L'eSport s'impose comme l'alternative la plus judicieuse.....	12
4.3.1. <i>Nouvelles offres B2B</i>	13
4.3.2. <i>Nouvelles offres B2C</i>	14
4.4. Un développement souvent opportuniste	16
5. Autorités sportives et régulateurs bientôt dépassés ?.....	17
5.1. La position historiquement mitigée du Comité International Olympique	17
5.2. Une discipline à la réputation incertaine	18
5.3. La position des régulateurs	18
6. L'eSport en quelques chiffres.....	21
6.1. Un secteur déjà populaire.....	21
6.2. ... promis à un avenir radieux	22
7. Et après ?.....	24

1. Quand le sport se confine

Le coronavirus a provoqué la suspension de la plupart des événements sportifs et hippiques, pour éviter sa propagation.

Du côté du football, tous les championnats ont été suspendus. La Ligue des Champions et la Ligue Europa, les compétitions entre clubs européens, sont arrêtées. En ce qui concerne les compétitions domestiques, en France, la Ligue 1, la Ligue 2 et la Ligue féminine sont clôturées tout comme les championnats anglais, italiens, espagnols et allemands. L'Euro de football, l'un des événements majeurs de cette année, prévu initialement du 11 juin au 11 juillet, n'aura pas lieu.

En ovale, le tournoi des VI Nations, dans lequel figure la France, est reporté à octobre prochain. Le monde du tennis s'est aussi arrêté. Roland-Garros est reporté à septembre prochain. Les tournois du circuit masculin ATP, la WTA, le circuit féminin, sont annulés¹.

Le sort du Tour de France est resté longtemps en suspens avant que ne soit décidé de reprogrammer le départ de la course au 29 août². Le Giro, qui devait se dérouler en mars, aura lieu en octobre.

Du côté des sports mécaniques, la situation est identique. En Formule 1, les Grands Prix ont été annulés les uns après les autres au fur et à mesure de l'avancée du confinement. En moto, le début de la saison a été d'abord décalé de deux mois avant d'être arrêté. Les 24 Heures du Mans moto, prévues les 18 et 19 avril, sont repoussées aux 29 et 30 août³.

¹ <https://www.tennisintegrityunit.com/media-releases/update-tiu-unsanctioned-events>

² https://www.lemonde.fr/sport/article/2020/04/15/le-cyclisme-se-raccroche-a-un-tour-decale-fin-aout-pour-assurer-sa-survie_6036621_3242.html

³ <https://www.autohebdo.fr/wec/actualites/pierre-fillon-des-24-heures-du-mans-particulieres-210264.html>

2. L' eSport comme substitut et lien chez les sportifs et leur public

2.1. Des compétitions réelles qui migrent vers le eSport

Face à l'annulation des compétitions, de nombreux sports décident de poursuivre leurs championnats sur consoles ou simulateurs. Le premier grand championnat à avoir migré vers une plate-forme virtuelle est sans doute la NBA. Mise à l'arrêt le 12 mars après le test positif du français Rudy Gobert au Covid-19, la ligue a très tôt eu l'idée d'organiser un tournoi sur le plus populaire des jeux de basket : NBA 2K 20. Le tournoi, qui a débuté le 4 avril, s'est achevé le 11 avril, avec la victoire de l'arrière des Suns de Phoenix, Devin Booker. Ce dernier a reversé son prix de 100 000 USD à Action Contre la Faim. L'événement a été diffusé sur ESPN, suivi par des milliers de téléspectateurs⁴ avant tout fans de Basket.

Le championnat espagnol de football a été remplacé au pied levé par un tournoi sur le jeu FIFA 2020 auquel ont participé toutes les équipes de la Liga espagnole, hormis le FC Barcelone et Majorque, partenaire de Konami, concurrent de EA Sports. Les clubs ont alors chacun désigné un joueur pour les représenter. C'est le milieu de terrain du Real Madrid, Marco Asensio, qui a remporté le tournoi. Les fonds récoltés lors ont été reversés pour la lutte contre le coronavirus. L'événement a été diffusé sur la chaîne Twitch du commentateur d'eSports espagnol Ibai Llanos, qui avait lancé l'idée sur Twitter⁵. La ligue de football connue pour avoir le niveau le plus relevé, la Premier League anglaise, a également migré vers l'eSport, mettant en scène 20 joueurs, parmi les plus connus, dont Raheem Sterling ou encore Trent Alexander-Arnold⁶.

⁴ <https://www.ouest-france.fr/sport/basket/nba/esport-nba-devin-booker-remporte-le-tournoi-des-joueurs-sur-nba-2k20-6806508>

⁵ http://www.footmercato.net/flash-mercato/coronavirus-un-tournoi-fifa-20-a-1-million-de-dollars_277794

⁶ <https://calvinayre.com/2020/04/20/sports/epl-invitational-tournament-takes-place-this-week/>

Du côté de la course automobile, la qualité de certaines simulations permet aux pilotes de se rapprocher des sensations éprouvées lors d'une course réelle. Ainsi, dans le sport auto, les compétitions virtuelles n'ont pas tardé à remplacer leur équivalent réel. Alors que la Formule 1 était contrainte de revoir une grande partie de son calendrier en reportant ou en annulant les sept premiers grands prix de la saison, une compétition virtuelle parallèle s'est mise en place. Le F1 ESport Virtual Grand Prix Series se joue sur la version PC de F1 2019 et voit s'affronter plusieurs pilotes professionnels. Charles Leclerc, Lando Norris ou encore Jenson Button se sont affrontés en ligne. Parallèlement, lundi 6 avril a eu lieu la première manche de l'ESport WTCR, une compétition de « simracing » qui a vu s'affronter gamers et pilotes professionnels. Diffusée sur Eurosport, la première manche a vu s'affronter le français Yann Ehrlacher ou encore Norbert Michelisz, ancien joueur devenu pilote grâce à ses performances en ligne.

Treize cyclistes ont, de leur côté pris le départ d'une course virtuelle : le Tour des Flandres. Parmi les partants, le dernier vainqueur de la Ronde, Alberto Bettiol. Comme pour la course automobile, la qualité de certains simulateurs offre aux athlètes la possibilité de reproduire les compétitions réelles. Le 22 avril, les coureurs du Tour de Suisse 2020 ont pris le départ d'une course virtuelle sur la plateforme ROUVY Indoor Cycling Reality. La course est retransmise sur la chaîne L'Equipe⁷.

Pour le tennis, la première initiative est, elle aussi, venue d'Espagne. En effet le Masters 1000 de Madrid, qui est l'un des événements majeurs du début de la saison en terre battue, n'aura pas lieu. L'Espagne faisant partie des pays les plus durement touchés par la pandémie, les organisateurs du tournoi ont annoncé son remplacement par une épreuve virtuelle jouée sur Tennis World Tour. Comme pour les autres initiatives le tournoi a aussi des visées caritatives : 200 000 euros seront à partager entre joueurs fragilisés et associations d'aide aux victimes du coronavirus.

2.2. Les initiatives se multiplient de façon exponentielle

Sur FIFA 20 encore, a été organisée une compétition caritative, par le tennisman Nicolas Mahut. Le « Restez chez vous Trophy », un grand tournoi de foot virtuel mêlant sportifs professionnels et internautes a eu lieu le 10 avril. Parmi les célébrités engagées, citons le Belge du PSG, Thomas Meunier, Kevin Gameiro ou encore Lucas Pouille et Benoît Paire. Le tournoi s'est organisé autour de quatre tableaux de 512 joueurs et d'un tableau parallèle regroupant les célébrités. Pour

⁷ <https://www.sportbuzzbusiness.fr/cyclisme-le-tour-de-suisse-2020-sadapte-au-covid-19-en-proposant-5-etapes-virtuelles-aux-coureurs-pros.html>

participer, chaque joueur a dû faire un don minimum d'un euro. La cagnotte finale constitue ainsi un fond qui sera reversé aux Hôpitaux de Paris⁸.

Le champion en titre Paris Saint-Germain a annoncé le lancement d'une compétition eSport, le ALL at Home PSG Cup Gaming, en partenariat avec son sponsor principal, Accor Live Limitless. Cette compétition regroupera 4 tournois dans lesquels s'affronteront des joueurs de 66 pays, sur le jeu FIFA. BeIN Sports diffusera l'événement en France, aux États-Unis, en Asie et dans 24 pays d'Afrique et du Moyen-Orient. L'opérateur de paris sportifs Betway est le partenaire de l'équipe de eSport du PSG depuis septembre 2019¹⁰.

Du Fantasy Sport (ou DFS) à l'eSport :

Les sports virtuels participent également à l'explosion des eSports. Les compétitions de football, de basket-ball, de tennis, les courses de chevaux et de lévriers font partie des nombreux sports virtuels proposés. Il existe des événements organisés à partir de jeux vidéo populaires tels que Madden NFL, NBA 2K20, FIFA et NHL 20. Les grandes ligues sportives ont déjà reconnu le potentiel des sports virtuels comme source de croissance des revenus. La NBA et la NHL ont toutes deux commencé à organiser des recrutements pour choisir des joueurs afin de former des versions virtuelles de leurs équipes réelles qui s'affronteraient finalement dans des ligues simulées. Lors de l'épidémie de COVID-19, les grandes ligues cherchent à participer à l'explosion des eSports tout en cohérence avec leur sport.

La NASCAR a organisé la série eNASCAR Pro Invitational iRacing Series, où les pilotes de la NASCAR participent à des courses en incarnant leurs doublures virtuelles. Les simulations sont diffusées en direct par Fox Sports et remportent un vif succès auprès des fans de course. Le premier événement de la série iRacing a capté l'attention de 638 000 foyers et 903 000 téléspectateurs, ce qui en fait l'événement de sport virtuel le plus regardé de tous les temps. À titre de comparaison, les courses de NASCAR en direct pendant la saison 2019 ont attiré en moyenne 2,1 millions de téléspectateurs par course.

La Formule 1 dispute également des Grands Prix virtuels. La compétition australienne SuperCars a fait de même. D'autres sports organisent également des compétitions eSports pour donner à leurs fans une dose régulière pendant le confinement. La NFL a organisé un tournoi Madden auquel participent huit joueurs de la (vraie) NFL. La NBA a lancé un tournoi NBA 2K20 avec 16 joueurs professionnels.

⁸ <https://fr.sports.yahoo.com/news/esport-restezchezvoustrophy-revient-nouveau-tournoi-185500065.html>

⁹ <https://www.sportstrategies.com/le-psg-et-bein-a-fond-sur-lesport-pour-le-bonheur-du-groupe-accor/>

¹⁰ <https://www.gamblingnews.com/news/betting-company-betway-signs-with-dota-2-team-%3Cspan%20class=>

La plus ambitieuse de ces simulations sportives est à mettre à l'actif de la Major League Baseball. Une compétition MLB The Show met aux prises 30 des joueurs de la MLB, chacun représentant sa propre équipe. Ils jouent une saison régulière de 29 matchs, s'affrontant une fois chacun. Les huit meilleurs joueurs se qualifieront pour l'après-saison, ce qui permettra de désigner un champion des World Series.

D'autres sports ont choisi d'orienter leurs compétitions eSports hors de leur domaine de référence. La saison de la Ligue nationale de rugby australienne étant suspendue, les membres des Bulldogs de Canterbury-Bankstown et des Tigres de l'Ouest ont participé à un match de Fortnite qui a été retransmis en direct sur les pages Facebook des deux équipes¹¹.

¹¹ Tiré de l'article d' European Gaming du 14 avril 2020 <https://europeangaming.eu/portal/latest-news/2020/04/14/68439/esports-exposure-exploding-during-covid-19-outbreak/>

3. L'industrie du jeu connaît la plus grande crise de son histoire

3.1. Les activités des réseaux physiques paralysées

Les activités en dur sont très affectées par la fermeture des points de vente. Ainsi, Boyle Sports et Paddy Power ont annoncé la fermeture de tous leurs *betting shops* en Irlande et Snaitech (Playtech) celle de ses 2 150 points de vente italiens. Il en est de même en Espagne et en Grèce.

En France, PMU a fermé ses points de vente et mis en chômage partiel 95% de ses employés tandis que FDJ a annoncé des mesures d'économies.

Aux États-Unis, Las Vegas est devenue une ville fantôme tandis que Macao mesure douloureusement la dépendance de son économie aux casinos.

3.2. Une industrie dépendante

Du côté des opérateurs, la crise n'épargne pas les géants de l'industrie. Ainsi, Flutter Entertainment a annoncé que son EBITDA pourrait chuter de 110 millions de livres (en 2019, 78% de son CA provenait des paris sur des compétitions internationales). L'EBITDA 2020 de William Hill pourrait également baisser de 110 millions de livres (53% de son CA ont été réalisés par les paris sportifs en 2019). GVC Holdings anticipe une baisse de son EBITDA 2020 de 130 à 150 millions de livres en cas d'annulation des principales compétitions sportives. De plus, la fermeture de ses *betting shops* au Royaume-Uni entraînerait une perte supplémentaire de 45 à 50 millions de livres par mois.

A la Bourse, les grandes entreprises britanniques cotées sur les marchés ont perdu 2,16 milliards de livres rien que le 12 mars à la suite d'une série d'annulations ou de suspensions d'événements sportifs (La Liga de football, la NBA, l'Open de tennis de Miami ou encore le Grand Prix d'Australie de Formule 1).

3.3. Le développement du marché américain des paris sportifs à l'arrêt

C'est dans le marché croissant des Etats-Unis que les pertes sont les plus significatives. Au New Jersey, 181,9 millions \$ ont été pariés sur les paris sportifs en mars, une baisse de 63,2% par rapport au mois dernier et une baisse de 51,2% par rapport à mars 2019¹². Tandis que le Delaware a enregistré une baisse de 3,1 millions de \$ (-4 5%) des mises en mars par rapport à février¹³. Du côté de la Pennsylvanie, l'Etat subit une baisse de près de 200 millions \$ de son PBJ (131,3)¹⁴. Dans l'Indiana, seulement 187 millions \$ ont été pariés en mars, soit une baisse de 60% par rapport à février.

La Nevada Resort Association a annoncé que la fermeture des établissements de jeux dans l'Etat pendant 30 à 90 jours pourrait coûter jusqu'à 39 milliards \$. Au total, l'American Gaming Association estime que 650 000 travailleurs ont été touchés par la fermeture des établissements de jeux, et que si cette dernière dure deux mois, 43 milliards \$ de dollars d'activité économique auront été perdus¹⁵.

L'hippisme a enfin perdu 90% de son chiffre d'affaires quotidien¹⁶.

¹² <https://www.nj.com/sports/2020/04/how-has-coronavirus-impacted-sports-betting-in-nj-march-numbers-show-stunning-losses.html>

¹³ <https://news.worldcasinodirectory.com/delawares-gambling-industry-hit-hard-during-covid-19-pandemic-79704>

¹⁴ <https://www.casino.org/news/igaming-in-new-jersey-pennsylvania-soars-as-covid-19-closes-casinos/>

¹⁵ https://www.espn.com/chalk/story/_/id/29040226/sports-betting-numbers-show-pandemic-impact

¹⁶ <http://www.lemondedutabac.com/coronavirus-pmu-on-a-perdu-90-de-chiffre-daffaires-quotidien-cyril-linette/>

4. La réaction des opérateurs de paris

4.1. Le report vers des compétitions mineures

En premier lieu, l'alternative la plus adoptée par les bookmakers consiste à offrir des paris sur des compétitions sportives mineures, comme des ligues de football des pays d'Europe de l'Est par exemple, ou des sports « confidentiels ». C'est le cas de DraftKings, dont les clients ont été redirigés vers d'autres championnats comme ceux de première et deuxième division turque ou encore la ligue russe, dont le nombre de mise a augmenté respectivement de 1338%, 2187% et 1058%. L'un des derniers championnats de football encore en activité, la ligue biélorusse est un des choix de paris les plus prisés par les joueurs... même s'ils sont nombreux à ne pas se retrouver dans ces nouvelles offres éloignées de leurs habitudes et « domaines de compétence ».

Autre sport apprécié des parieurs, les courses hippiques, qui connaissent un développement spectaculaire. Ainsi, aux Etats-Unis toutes les courses hippiques n'ont pas été annulées, et offrent aux joueurs une possibilité de paris. C'est pour cela que le nombre total de téléspectateurs sur Fox Sports 1, Fox Sports 2 et NBC Sports Network a augmenté de 206% en 2020 par rapport à 2019 sur la même période¹⁷.

¹⁷ <https://arizonasports.com/story/2296593/horse-racing-getting-more-tv-time-with-other-sports-still-on-hold/>

4.2. Les problèmes d'intégrité liés aux compétitions mineures

Cette alternative présente des risques certains. En effet, les compétitions proposées sont souvent moins médiatisées et donc moins surveillées par des institutions officielles. Un afflux massif de paris vers ces championnats pourrait alors contribuer à alimenter le crime organisé, via le blanchiment d'argent par exemple.

En Suède par exemple, les membres d'une équipe de football amateur ont été menacés de mort s'ils ne truquaient pas leurs matchs, après que leur compétition ait été ouverte aux paris sportifs. En Ukraine, la Fédération de football a lancé une enquête sur une compétition illégale ayant eu lieu entre quatre équipes de divisions inférieures fin mars. En effet, tous les matchs étaient interdits en raison de l'épidémie de coronavirus. Or, Betgenius a fourni les données des matchs à plusieurs bookmakers, dont Betfred et Bwin, qui ont donc proposé des paris. Le montant total des mises, qui ne seront pas versées, s'élèverait à 124 000 euros.

Enfin, cette crise profite aux opérateurs illégaux, qui proposaient déjà des paris vers des championnats qui ne sont pas enregistrés par les régulateurs étatiques. C'est la raison pour laquelle, en France, l'Arjel a décidé d'élargir prochainement la liste des championnats disponibles aux paris, afin de contrecarrer les offres des parieurs illégaux... même si l'offre est de facto réduite par les mesures de confinement mondiales.

4.3. L'eSport s'impose comme l'alternative la plus judicieuse

L'industrie de l'eSport était déjà en plein essor début 2020. L'année dernière, l'eSport a dépassé pour la première fois le milliard de dollars de revenus. Cela représente une augmentation de 26,7 % par rapport à 2018. Selon le Global Esport Market Report¹⁸ publié en février 2020 par Newzoo, près de 543,5 millions de dollars ont été générés par les sponsors de la discipline l'année dernière. Les ligues et les tournois attirent un public conséquent et surtout très jeune. Certaines

¹⁸ <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-esports-sponsorship-alone-will-generate-revenues-of-more-than-600-million-this-year/>

estimations évoquent de leur côté près de 454 millions de personnes ayant participé à un événement d'eSport l'année dernière. Ce sont ces chiffres qui encouragent d'ailleurs les grandes entreprises à sponsoriser ces événements.

4.3.1. Nouvelles offres B2B

Nouvelles offres d'intégrité

GameScorekeeper lance un système de vérification de l'âge dédié au eSport, un secteur qui attire de nombreux mineurs et dont le processus de vérification est plus complexe que pour le sport classique dans un contexte d'offres de paris interdisant de miser sur des équipes composées de joueurs non majeurs.

En effet, de nombreuses équipes d' eSport sont composées de majeurs et de mineurs. Ce service permettra, par exemple, de vérifier 95% des équipes de CS:Go, un des jeux les plus appréciés des joueurs¹⁹.

Nouvelles offres de fournisseurs

Scientific Games a annoncé son partenariat avec le fournisseur de données GameScorekeeper. Grâce à ce partenariat, SG aura accès aux données eSport de son partenaire et pourra les utiliser dans son logiciel de paris sportifs. Ce partenariat est tout simplement l'occasion pour SG de se lancer sur le marché²⁰.

EveryMatrix, fournisseur (B2B) de solutions de paris, a de son côté développé sa plateforme OddsMatrix pour proposer une offre eSport à ses clients. Les bookmakers déployant OddsMatrix pourront désormais proposer des paris sur 8 000 événements eSport, dont 5 000 en direct²¹.

Scout Gaming a conclu un accord avec GLHF.gg pour lui fournir son catalogue eSport, avec notamment des offres sur des jeux tels que Dota, eFootball, League of Legends et Counter-Strike: Global Offensive²².

¹⁹ <https://www.sbcnews.co.uk/esports-fantasy/2020/03/24/gamescorekeeper-prioritises-compliance-with-age-verification-system-launch/>

²⁰ <https://www.gamblinginsider.com/news/8557/scientific-games-expands-into-esports-with-gamescorekeeper-deal>

²¹ <https://www.gamblingnews.com/news/everymatrix-to-bring-accessible-esports-solutions-to-bookies/>

²² <https://www.igamingbusiness.com/node/40847>

4.3.2. Nouvelles offres B2C

Offres sur l' eSport classique

L'opérateur de paris sportifs Betzest peut désormais proposer à ses clients de parier en ligne sur des jeux de eSport comme CS : GO ou League of Legends, suite à son partenariat avec BetRadar²³. Betzest va également lancer une multi-compétition comprenant notamment la Virtual Football Champion Cup ou la Virtual World Cup²⁴.

L'opérateur WIN a annoncé le lancement de Winners.bet, avec des offres de paris pour Counter-Strike : Global Offensive, Dota 2, League of Legends, Overwatch et StarCraft 2. La plateforme est fournie par BetConstruct, et licenciée à Malte²⁵.

L'opérateur américain DraftKings, restant dans son cœur de métier, déploie son nouveau Daily Fantasy Sport basé sur le jeu CS: GO. Après Rocket League et League of Legend, les joueurs de DraftKings pourront désormais parier sur un des jeux les plus appréciés des joueurs d'eSport.

La liste des opérateurs investissant l'eSport ne cesse de s'allonger jour après jour :

- Scout Gaming propose des paris sur les tournois d'eSport les plus populaires, comme League of Legend, Dota 2 ou CS : GO²⁶ ;
- Newgioco ouvre les paris sur les événements d'eSport en Italie²⁷ ;
- Puntt a lancé sa plateforme de paris eSport au Royaume-Uni et propose des paris mutuels sur les joueurs de nombreuses compétitions comme CS:GO²⁸ ;
- L'eSport Players League (ESPL), une plateforme et compétition d'eSport, a annoncé la signature d'un partenariat avec Paytm First Games, un site indien de fantasy sports, jeux instantanés et jeux de casino²⁹ ;

²³ <https://europeangaming.eu/portal/press-releases/2020/04/06/67867/online-casino-and-sportsbook-betzest-launches-esports-product-powered-by-leading-sportsbook-provider-betradar/>

²⁴ <https://europeangaming.eu/portal/press-releases/2020/04/06/67867/online-casino-and-sportsbook-betzest-launches-esports-product-powered-by-leading-sportsbook-provider-betradar/>

²⁵ https://www.yogonet.com/international/noticias/2020/04/03/52834-win-launches-new-esports-betting-platform?utm_campaign=getresponse&utm_content=getresponse&utm_medium=getresponse&utm_source=getresponse&utm_term=getresponse

²⁶ https://europeangaming.eu/portal/press-releases/2020/04/16/68598/scout-gaming-launches-esports/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=scout-gaming-launches-esports

²⁷ <https://www.yogonet.com/international/noticias/2020/04/08/52873-newgioco-opens-wagering-on-esports-events-in-italy>

²⁸ <https://egr.global/technology/news/puntt-player-specific-esports-betting-platform-goes-live-in-the-uk/>

²⁹ <https://europeangaming.eu/portal/press-releases/2020/04/15/68557/esports-players-league-aims-for-accelerated-growth-with-esports-during-the-lockdown-enters-into-a-strategic-partnership-with-paytm-first-games/accelerated-growth-with-esports-during-the-lockdown-enters-into-a-strategic-partnership-with-paytm-first-games>

- BETBY renforce sa relation avec Pomadorro grâce à l'intégration de l'eSport³⁰ ;
- 1xBet offre un éventail de paris sur l'ensemble des grands jeux comme CS:GO, Dota 2, ou League of Legends³¹ ;
- DraftKings lance le concours de fantaisie eNASCAR Daily Fantasy³² ;
- Pnxbet investit les paris en direct avec Live eSports permet aux utilisateurs de regarder et de parier sur le eSport³³ ;
- En Italie, les clients de Newgioco peuvent désormais parier sur les résultats des compétitions d'eSports de League of Legends, DOTA, Starcraft, ainsi que sur les versions eSports de la NBA, de la Formula 1 et du MotoGP³⁴ ;
- William Hill, qui proposait déjà des paris sur le eSport, a étendu son offre de paris eSportifs au Nevada avec l'Overwatch League et la League of Legend³⁵.

Offres sur le virtual sport

Ces rencontres virtuelles, dont les actions et les résultats sont générés via des algorithmes, sont très réalistes en utilisant parfois des images d'anciennes compétitions. Elles permettent de proposer des événements à tout moment de la journée et de les faire se succéder à une fréquence élevée... avec, donc, un fort risque d'addiction. Les sports virtuels les plus populaires sont le football, les courses de chevaux, le tennis et le basketball. A noter que certains pays comme la Suède ont déjà délivré des licences autorisant les paris sur ce type de rencontres.

De nombreux bookmakers, comme Betfair, Bet365 ou encore Ladbrokes ont ainsi étoffé leurs offres avec le virtual sports. DraftKings et Microgaming ont récemment conclu des partenariats avec Inspired, pour offrir à leurs clients des paris sur le sport virtuel³⁶ ³⁷, tandis que Digitain a amélioré son portefeuille d'offre de sports virtuels avec l'intégration des produits de Kiron³⁸. Salsa Technology a conclu un accord de contenu avec Golden Race pour ajouter une vague de nouveaux sports virtuels 3D et HD à sa plateforme d'agrégation de jeux (GAP)³⁹.

³⁰ https://europeangaming.eu/portal/press-releases/2020/04/02/67595/betby-adds-huge-esports-portfolio-to-offering/?utm_source=feedly&utm_medium=rss&utm_campaign=betby-adds-huge-esports-portfolio-to-offering

³¹ <https://www.sbcnews.co.uk/features/2020/04/15/why-leading-esports-titles-not-overlooked-substitutes-real-sports/>

³² <https://www.gamblingnews.com/news/draftkings-launches-enascar-daily-fantasy-contest/>

³³ <https://europeangaming.eu/portal/press-releases/2020/04/21/68889/pnxbet-adapts-to-the-changing-market-with-the-launch-of-new-live-esports-category/>

³⁴ <https://www.yogonet.com/international/noticias/2020/04/08/52873-newgioco-opens-wagering-on-esports-events-in-italy>

³⁵ https://www.gamingtoday.com/race_sports/other_sports/article/90128-William_Hill_Expands_Esports_Offering

³⁶ <https://www.gamingintelligence.com/products/sports-betting/96002-inspired-agrees-virtual-sports-deal-with-draftkings/>

³⁷ <https://www.yogonet.com/international/noticias/2020/04/20/52962-microgaming-adds-inspired-content-to-its-platform>

³⁸ <https://calvinayre.com/2020/04/20/press-releases/digitain-enhances-virtuals-portfolio-with-kiron-integration/>

³⁹ <https://www.yogonet.com/international/noticias/2020/04/20/52974-salsa-technology-expands-virtual-offering-with-golden-race-deal>

Les fournisseurs de données sportives s'intéressent également à cette tendance. Sport Radar a lancé fin mars Simulated Reality, sa solution de virtual sports basée sur l'intelligence artificielle. Toujours en mars, IMG Arena a annoncé le lancement d'une offre de virtual sports en coopération avec l'Association of Tennis Professionals (ATP).

Même les médias utilisent également cette alternative comme programme sportif. Ainsi, le Virtual Grand National, version virtuelle de la célèbre course hippique britannique, a été diffusé sur les écrans TV britanniques et a rassemblé plus de 4,8 millions de spectateurs.

4.4. Un développement souvent opportuniste

Les acteurs de l'industrie du eSport appellent à un encadrement strict des paris. En effet, l'afflux massif d'offres de paris sur les événements de eSport peut déstabiliser et fragiliser un marché en pleine expansion, et mettre en danger l'intégrité de la discipline. C'est pour cela que le PDG de William Hill, Joe Asher a expliqué que les mises maximums autorisées sur le eSport sont beaucoup plus petites que celles des sports traditionnels. «Nous ne nous soucions pas de quelqu'un qui mise un million de dollars sur le Super Bowl. Pour l'eSport, une telle mise est préoccupante. Nous prenons de plus petits enjeux pour aider à se prémunir contre tout problème avec l'intégrité de l'événement » a-t-il ainsi déclaré.

Du côté des compétitions virtuelles, elles sont critiquées en raison des risques liés au jeu responsable. La fréquence élevée des matchs et leur diffusion à tout moment de la journée pourraient encourager une addiction de la part des joueurs comparable à celle des jeux de casino.

5. Autorités sportives et régulateurs bientôt dépassés ?

5.1. La position historiquement mitigée du Comité International Olympique

La question de l'eSport divise et suscite des controverses, même au sein des instances les plus ouvertes. Lors du 8ème Sommet olympique, qui s'est tenu le 7 décembre 2019 à Lausanne, les membres du Comité international olympique (CIO) ont encouragé les fédérations sportives internationales "à examiner comment gouverner les formes électroniques et virtuelles de leurs sports et à étudier les possibilités offertes avec les éditeurs de jeux." L'instance sportive mondiale affirme que les jeux simulant les disciplines sportives réelles ont "un grand potentiel en termes de coopération et d'intégration dans le mouvement sportif". David Lappartient, président de l'Union cycliste internationale (UCI) et du groupe de liaison sur l'eSport et les jeux vidéo, a présenté un rapport sur les recommandations visant à promouvoir les sports olympiques et les valeurs olympiques dans l'eSport et les jeux vidéo. Le dirigeant a notamment mis en avant "les nombreuses simulations sportives qui deviennent de plus en plus physiques grâce à la réalité virtuelle et augmentée qui permet d'imiter les sports traditionnels"⁴⁰.

Néanmoins, le président du CIO a insisté pour marquer une limite entre le « vrai » sport et le eSport, affirmant que certains jeux ne correspondaient pas aux valeurs du CIO, et n'avaient donc de ce fait, pas leurs places aux JO. C'est le cas par exemple de Call of Duty ou CS : GO, deux jeux de combat à la première personne (FPS) parmi les plus populaires chez les spectateurs de eSport⁴¹. D'autres vont plus loin et remettent en cause le nom de « eSport » qui sous-entend que la discipline est sportive. En 2019, le CIO avait contesté l'appellation « Sport » affirmant qu'elle devait faire l'objet d'un examen approfondi pour déterminer le caractère de la discipline⁴². S'il n'est pas question pour l'instant d'inclure l'eSport dans les disciplines olympiques, le CIO, en

⁴⁰<https://europeangaming.eu/portal/latest-news/2019/12/10/60354/olympic-summit-encourages-international-sport-federations-to-explore-esport-opportunities/>

⁴¹ <https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/Thomas-bach-evoque-une-ligne-rouge-concernant-l-e-sport/1097373>

⁴² <https://www.begeek.fr/jeux-olympiques-le-cio-dit-non-a-lesport-pour-le-moment-334453>

partenariat avec Intel, avait décidé en 2019, d'inclure une compétition d'eSport en marge des Jeux Olympiques de Tokyo portant sur Rocket League et Street Fighter V⁴³.

5.2. Une discipline à la réputation incertaine

Si l'eSport est une discipline de plus en plus populaire, il souffre néanmoins d'une mauvaise réputation, notamment du fait du risque de triche. En août dernier, la police de la province australienne de Victoria a arrêté six jeunes hommes en compétition dans le célèbre jeu vidéo en ligne CS : GO. Les autorités, qui enquêtaient sur les suspects depuis six mois, ont déclaré que ces derniers ont délibérément perdu au moins cinq matches de leur compétition, après avoir parié sur leurs propres défaites. S'ils sont reconnus coupables, les hommes risquent jusqu'à 10 ans de prison.

Plus récemment encore, le studio de jeux Riot Games a été pris de court par les utilisateurs de son dernier FPS, Valorant. Ce jeu, qui est l'un des plus populaires des amateurs de eSport, a été victime de nombreuses tricheries de la part de ses utilisateurs. Face au fait accompli, Valorant s'est attaché les services d'un système antitriche, Vanguard. Le studio a également promis 100 000 \$ de récompense à quiconque trouverait une faille de sécurité dans son jeu⁴⁴. Bien que de plus en plus de mesures soient adoptées pour lutter contre la triche et la corruption, l'eSport a besoin de davantage d'encadrement, afin de mettre en confiance les autorités, les opérateurs, mais également les parieurs. Récemment, une étude britannique a montré que 62 % des personnes interrogées considéraient avoir besoin de plus d'informations (ou de garanties ?) sur le secteur avant de parier sur l'eSport⁴⁵.

5.3. La position des régulateurs

Avant le confinement, peu de régulateurs avaient approuvé les paris sur l'eSport. Aux Etats-Unis par exemple, seuls le Nevada, le New Jersey et la Virginie Occidentale autorisaient les paris sur

⁴³ <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-des-details-sur-la-competition-organisee-en-marge-des-jeux-olympiques-de-tokyo/1113572>

⁴⁴ <https://fps.jeuxonline.info/actualite/57810/riot-offre-100-000-dollars-recompenses-identifier-vulnerabilites-valorant>

⁴⁵ <https://www.yogonet.com/international/noticias/2020/04/17/52967-esports-gambling-revenue-set-to-double-this-year-research-finds>

une liste très restreinte d'événements eSports parmi les plus populaires. La plupart des autres législations ne légalisaient pas les paris sur le eSport, voire les interdisaient, comme dans l'Indiana⁴⁶. En France, la loi interdit formellement de miser de l'argent sur un événement d'eSport, car cette discipline n'est pas agréée par le régulateur français, l'Arjel⁴⁷. Si les gros opérateurs étrangers de paris sur l'eSport sont inaccessibles depuis la France, certains sites plus discrets ferment les yeux sur la nationalité de leurs joueurs, et permettent donc aux Français de parier en toute illégalité. La seule exception à cette règle n'en est pas vraiment une. En effet, début 2017, FDJ avait lancé une plateforme de paris sur l'eSport avec des lots divers à gagner avant de renouveler l'expérience au début du confinement⁴⁸.

Depuis le confinement, la situation semble s'emballer. Ainsi, soucieux d'atténuer les pertes liées au confinement, le Nevada a approuvé les paris sur un certain nombre de compétitions eSport. Les joueurs de l'État peuvent désormais miser sur la Call of Duty League, l'Overwatch League, la North America League Championship Series (NA LCS), le Championnat d'Europe et les Masters européens de League of Legends⁴⁹⁵⁰. Le Nevada a également approuvé les paris sur la compétition virtuelle eNASCAR⁵¹. Dans le reste des Etats-Unis, le New Jersey et la Virginie-Occidentale approuvent les paris sur certaines compétitions majeures de eSport⁵². Le New Hampshire a récemment autorisé les paris sur la compétition virtuelle eNASCAR⁵³. Le régulateur suédois, la Spelinspektionen, a récemment annoncé que l'offre de paris sur les sports virtuels était autorisée à condition d'avoir une licence suédoise⁵⁴. En France, il est toujours interdit de parier sur l'eSport ; l'Arjel a préféré ouvrir de nouvelles compétitions, comme le football australien, pour nourrir les attentes des parieurs.

L'eSport au secours de Las Vegas :

Dès la fin Avril, le maire de Las Vegas, Carolyn Goodman, a demandé avec insistance la réouverture des casinos car les restrictions liées au COVID-19 "tuent" l'industrie du jeu. Cette demande intervient à un moment où de nombreux Américains font la même demande, et ce malgré l'augmentation rapide du nombre de personnes infectées par le coronavirus aux États-Unis. Alors que les casinos semblent destinés à rester fermés pour longtemps, Las Vegas a ouvert quatre nouveaux tournois eSports aux paris sportifs. L'Overwatch League, le League of Legends European Championship et le North America League of Legends Championship pourront tous être ouverts aux paris dans le Nevada au cours des prochaines semaines. Cela ne

⁴⁶https://gamblingcompliance.com/premium-content/insights_analysis/us-sports-trying-retain-fan-interest-amid-uncertainty

⁴⁷ <https://droit-esport.com/2018/03/04/parions-esport-la-reglementation-dans-les-paris-esport/>

⁴⁸ <https://droit-esport.com/2018/03/04/parions-esport-la-reglementation-dans-les-paris-esport/>

⁴⁹ <https://www.yogonet.com/international/noticias/2020/04/15/52937-nevada-approves-esports-betting-on-three-events>

⁵⁰ <https://www.igamingbusiness.com/news/nevada-expands-esports-betting-options>

⁵¹ <https://www.casino.org/news/ngcb-approves-enascar-betting-penn-barstool-in-fray-too/>

⁵² https://gamblingcompliance.com/premium-content/insights_analysis/us-sports-trying-retain-fan-interest-amid-uncertainty

⁵³ <https://www.igamingbusiness.com/node/40687>

⁵⁴ <https://sbcnews.co.uk/europe/2020/04/09/spelinspektionen-offers-new-guidance-on-virtual-sports-content/>

semble pas s'arrêter là, car comme le laisse entendre un récent article du Washington Post⁵⁵, la commission des jeux du Nevada pourrait comme souvent "servir de baromètre pour une grande partie du monde des paris sportifs".

Les mises sur l'eSports ont toujours été néanmoins plutôt modestes, car les opérateurs de paris ont encore des doutes sur la législation des eSports. En effet, c'est un secteur où il y'a énormément de mineurs et où le truquage est plus aisé. Parier une grosse somme sur du eSport est bien moins évident, et une telle mise ne peut que faire sourciller les instances d'intégrité, à cran en ce moment. Bien qu'il soit en fort développement, l'eSport conserve une réputation mitigée chez de nombreux régulateurs ou parieurs.

Cependant, avec l'ouverture à Las Vegas de paris sur des événements d'eSports, il se pourrait que la machine soit en route. Si les régulateurs tentent le pari, si les instances d'intégrité font dans le même sens, alors il ne restera plus qu'à convaincre le parieur, ce qui ne devrait pas être compliqué avec la tradition bien implantée du DFS.⁵⁶

⁵⁵ <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/04/17/vegas-esports-betting/>

⁵⁶ Extrait de l'article de Calvin Ayre du 20 avril 2020 <https://calvinayre.com/2020/04/20/sports/will-profit-outweigh-politics-as-vegas-embraces-esports-betting/>

6. L'eSport en quelques chiffres

6.1. Un secteur déjà populaire...

Selon les eSports Charts, le site qui répertorie les statistiques de Twitch et du eSport, LoL a été le titre le plus regardé en mars sur Twitch avec plus de 122 millions d'heures de visionnage et un pic d'audience de 431 000 personnes. CS:GO et Dota 2 se sont classés respectivement quatrième et septième. Alors que le League of Legend European Championship a débuté en janvier et doit s'achever en mai, le site a relevé un pic d'audience à plus de 800 000 personnes, avec un total de 32 millions d'heures de visionnage, uniquement pour ce tournoi⁵⁷. Toujours selon le site, la chaîne du streamer Anomaly a comptabilisé un total de 17,35 millions d'heures de visionnage sur les sept derniers jours, avec un pic d'audience de 124 000 personnes⁵⁸. En termes de popularité et d'audience, l'eSport n'a plus rien à prouver, surtout en ce moment.

En 2015, le groupe suédois Modern Times a acquis une participation majoritaire dans ESL, la plus grande société d'eSport du monde, pour 87 millions \$. Depuis, Modern Times a abandonné ses activités de télévision pour se concentrer exclusivement sur le eSport. En octobre 2019, le groupe allemand ProSiebenSat.1 Media a acquis le contrôle du site esports.com afin de diffuser les actualités du secteur, ainsi que des événements eSport, via ses chaînes de télévision. L'eSport est un domaine en pleine croissance avec des investissements à la hauteur⁵⁹.

Par ailleurs, les « eSportifs » professionnels sont de plus en plus nombreux à vivre de leur activité, avec une rémunération mensuelle moyenne se situant entre 1 500 et 3 400 euros pour les joueurs français les mieux classés au niveau national. Pour ceux dont le niveau se mesure à une échelle européenne, le salaire mensuel peut atteindre entre 10 et 15 000 euros par mois, d'après Romain Sombret, fondateur de la team MCEs⁶⁰

⁵⁷ <https://escharts.com/tournaments/lol>

⁵⁸ <https://escharts.com/stats>

⁵⁹ <https://www.bnnbloomberg.ca/illegal-bets-match-fixing-doping-the-dark-side-of-esports-1.1426424>

⁶⁰ https://blog.lefigaro.fr/sport-business/2020/05/esport-entre-opportunités-et-professionnalisation.html?utm_source=blogs&utm_medium=rss&utm_campaign=L%27Observatoire%20du%20sport%20business

6.2. ... promis à un avenir radieux

Newzoo, une entreprise spécialisée dans l'analyse du marché du jeu vidéo a récemment affirmé que l'eSport rapporterait plus de 11 milliards d'euros en 2020, grâce au sponsoring notamment⁶¹. En outre, d'après une recherche de 2CV et ProdegeMR, les revenus des paris eSportifs devraient atteindre 14 milliards \$, contre 7 en 2019. Par ailleurs, la recherche, menée sur plus de 1 000 britanniques, a révélé que 36% des joueurs ont parié sur l'eSport au cours des trois derniers mois, dont 30% à partir du mois mars dernier. L'étude a également révélé qu'en 2022, le nombre de téléspectateurs de l'eSport devrait atteindre 644 millions de téléspectateurs dans le monde, contre 454 millions de téléspectateurs en 2019⁶².

Quelles perspectives ?

Les analyses de l'agence mondiale de recherche sur la consommation 2CV et de l'étude de marché ProdegeMR ont révélé que les revenus des paris sportifs devraient doubler, passant de 7 milliards de dollars en 2019 à 14 milliards de dollars dans le monde en 2020. En effet, les joueurs cherchent de nouvelles alternatives pour parier pendant la suspension des événements sportifs en raison de la crise du Covid-19.

L'enquête menée auprès de 1 028 joueurs âgés de 18 à 64 ans a examiné l'impact de la pandémie sur l'industrie des jeux d'argent et le rôle que l'eSport peut jouer dans l'augmentation des revenus du secteur, comme l'a indiqué SportBusiness. Parmi les sondés, 59 % ont réduit leurs dépenses de jeu, 32 % ont cherché de nouvelles options de paris et 24 % ont réorienté leur attention vers d'autres secteurs de jeu (le poker notamment). En outre, 69 % d'entre eux ont déclaré avoir réduit leurs dépenses en matière de paris sportifs, plus de la moitié (54 %) d'entre eux ayant complètement cessé de dépenser leur argent pour les paris sportifs. L'enquête a révélé que 36 % des joueurs ont parié sur des paris eSportifs au cours des trois derniers mois, et que 30 % d'entre eux n'ont commencé à le faire que le mois dernier.

L'étude a également révélé que 22 % des joueurs qui n'ont pas encore essayé de parier sur l'eSport envisagent de le faire au cours des trois prochains mois, le football, les sports motorisés et le tennis s'avérant être les choix les plus populaires. Néanmoins, 62 % des personnes interrogées ont déclaré avoir besoin de plus d'informations sur le secteur avant de parier sur l'eSport. Parmi les autres raisons invoquées, on trouve l'hypothèse qu'ils sont moins réglementés que les autres sports, qu'ils sont deux fois plus compliqués et que c'est "trop geek".

⁶¹ <https://siecledigital.fr/2020/02/27/lesport-pourrait-generer-plus-de-11-milliard-de-dollars-de-revenus-en-2020/>

⁶² <https://www.gamblinginsider.com/news/8941/esports-betting-revenue-expected-to-reach-14bn-in-2020-according-to-research>

Martin Bradley, directeur de la recherche en technologie et en divertissement chez 2CV, a déclaré : "D'ici 2022, le nombre de téléspectateurs d'eSports devrait passer à 644 millions dans le monde, contre 454 millions en 2019. La pandémie de Covid-19 a entraîné l'annulation ou le report de nombreuses formes de sports sur lesquels s'appuient les paris, mais elle représente également une grande opportunité pour les eSports de se mettre à la portée de ce public".

La croissance à court terme viendra probablement des jeux basés sur le sport, mais il existe d'énormes possibilités de rendre cela plus durable, à condition que les consommateurs soient correctement informés sur les eSports et sur ce qu'ils peuvent offrir⁶³.

⁶³ Tiré de l'article de Yogonet du 17/04/2020 : <https://www.yogonet.com/international/noticias/2020/04/17/52967-esports-gambling-revenue-set-to-double-this-year-research-finds>

7. Et après ?

Si l'eSport est un secteur en croissance depuis quelques années, son ascension spectaculaire a été largement accélérée par la pandémie de coronavirus, et par les conséquences qu'elle entraîne, telles que l'annulation des sports. En effet, l'eSport est une solution de report pour les parieurs classiques. Il est donc assez complexe de déterminer si l'eSport continuera à plaire autant, lorsque les compétitions sportives auront repris.

Dans ce sens, le PDG de Interwetten, un opérateur dont 40% du PBJ vient désormais de l'eSport, émet quelques réserves quant au futur du eSport. Sans remettre en cause son développement et son potentiel, Dominik Beier affirme que bien que l'eSport soit un secteur d'avenir, la reprise des compétitions sportives classiques lui coûtera une grosse part de ses revenus actuels⁶⁴.

A l'inverse, d'autres prédisent à l'eSport un avenir radieux, dont la pandémie n'aura été que le tremplin. Ainsi, c'est le cas de Vigen Badalyan⁶⁵, PDG et fondateur de BetConstruct, qui affirme que l'eSport bénéficie de tous les atouts nécessaires à son succès. Selon lui, l'eSport n'est pas dépendant d'un terrain ou d'un stade : il offre la possibilité à ses fans d'assister aux événements sans sortir de chez eux. Selon lui, la fin de la pandémie ne marquera pas la fin du succès du eSport et du virtual sport.

Au-delà des questions du succès de la pratique de l'eSport et de ses dérivés, se pose maintenant la question de l'encadrement de cette pratique, aussi bien par les organisateurs d'évènements, issus du secteur privé, que par les instances nationales en charge de la définition du périmètre des paris sportifs.

⁶⁴ <https://www.gamblinginsider.com/news/9021/interwetten-ceo-esports-will-not-remain-at-current-revenue-levels>

⁶⁵ <https://www.yogonet.com/international/noticias/2020/04/29/53082-we-expect-esports-to-become-the-next-big-thing>



PUBLICATIONS RECENTES

A télécharger sur www.ceis.eu

L'eSport : quels nouveaux enjeux pour la conformité. Septembre 2019

Les Black Markets francophones. Structure et fonctionnement. Janvier 2019

Fuites de données : gestion de crise, mode d'emploi. Janvier 2019

Blockchain, enjeux, usages et contraintes. Octobre 2018

Le secteur de la santé face au risque cyber : enjeux, risques, remédiations. Janvier 2018

Sécurité des grands événements sportifs. Janvier 2018

Blockchain : état des lieux et perspectives. Janvier 2018

Guide pratique Sport Compliance : gérer vos risques en toute sérénité. Janvier 2017

Société Anonyme au capital de 150 510 €
SIRET : 414 881 821 00022 - APE : 741 G
Tour Montparnasse – 33, avenue du Maine – BP 36 75
755 - Paris Cedex 15

Tél. : 01 45 55 00 20 - Fax : 01 45 55 00 60
Tous droits réservés