



Game Summit 17

The E-Sports Economy

A reshuffling of cards

Laurent MICHAUD

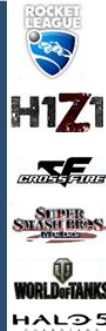
16 Novembre 2017

L'écosystème de l'e-sport

Video game industry sphere

- Build and retain a community of gamers
- Extend the game's life cycle
- Generate additional revenues
- Create and develop a lasting brand

Developers <
Publishers <
Distributors <



> Franchises
> Organisers
> Platforms
> Technology providers

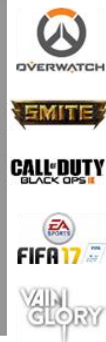
Tournaments sphere

- Structure and professionalise franchises, teams, players
- Develop and maintain sponsor interest
 - Confirm business models
 - Develop tools

Distribution sphere

- Develop and retain the audience captured online
- Attract an audience outside millennials
- Attract an audience on the TV
- Develop differentiated services

Streaming video <
TV broadcasters <
Sponsors <



> Matchmaking sites
> Fantasy league sites
> Betting companies
> Marketplaces

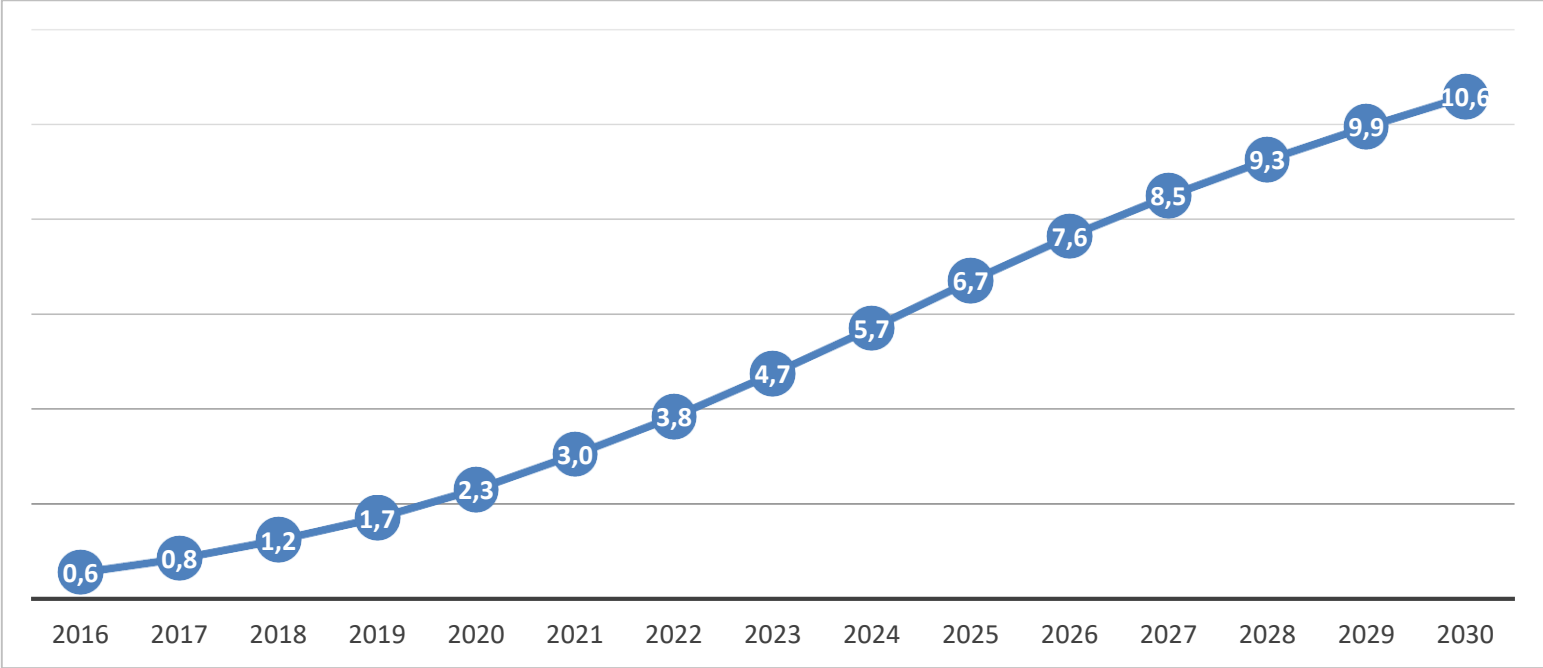
Betting and gambling sphere

- Monetise the audience of amateur and professional players
- Convert e-sports viewers into a gambling and betting audience
 - Diversify the gambling offering



L'Asie-Pacifique est le 1^{er} marché de l'e-Sport

E-sports revenue growth worldwide (2017-2021)
(millions EUR)



Source: IDATE DigiWorld, *The E-Sports Economy*, October 2017

10 défis pour l'e-Sport

1. Élargir la base de l'audience de l'e-sport au grand public

Pour élargir sa base d'audience, il doit se professionnaliser à toutes les étapes de la chaîne de valeur. Depuis 2014, cette professionnalisation prend une nouvelle dimension avec l'afflux d'investisseurs intéressés par le volume d'audience mobilisé et potentiel de millennials adressables.

2. Comprendre les « digital natives »

Veiller sur les fans et apprendre à comprendre qui sont ces « digital natives », comprendre leur comportement de loisirs, fondés sur des usages naturellement numériques et connectés.

3. Encourager la starification des équipes et des joueurs

La reconnaissance de l'e-sport viendra de sa professionnalisation mais également de la starification de ses champions, dans le même esprit que ce qui s'est produit dans le poker.

4. Développer les outils techniques le long de la chaîne de valeur

L'e-sport connaît aujourd'hui une accélération de son développement, qui doit s'accompagner d'une mise à niveau de ses outils techniques. De nombreux acteurs fournissent une multitude d'outils logiciels. Ces derniers vont désormais tirer pleinement profit du big data, de l'intelligence artificielle, du data mining, mais doivent être l'objet d'une coordination internationale qui détermine des spécifications prônant l'interopérabilité.

5. Développer et protéger un fédéralisme (national, international et indépendant)

Développer et protéger un fédéralisme national, international et indépendant pour garantir un développement équitable et probe de la discipline, assurant de récompenser la performance avec justesse.

10 défis pour l'e-Sport

6. Structurer et professionnaliser le segment des joueurs

Les joueurs d'e-sport doivent être considérés comme des athlètes et bénéficier des mêmes avantages et devoirs. Il faut attendre 2013 pour voir les États-Unis reconnaître le statut de joueur professionnel et 2015 en France.

7. Structurer l'e-sport amateur

Comme toute discipline sportive, l'e-sport prend ses racines dans les compétitions amateurs, qui se déroulent en ligne ou dans les bars e-sport. Elles sont multiples, éparses, hétérogènes et permettent assez peu toute organisation fédératrice. De fait, l'e-sport ne se structure pas au niveau amateur.

8. Développer une stratégie industrielle e-sport

Développer une stratégie e-sport est un défi de taille pour les éditeurs traditionnels. Ils sont assez peu à avoir pris naturellement ce virage.

9. Légiférer sur le « gambling e-sport »

Les jeux d'argent autour de l'e-sport sont une manne financière dont l'e-sport ne pourra pas se passer pour se développer. Il faut donc que l'écosystème encourage le législateur à s'emparer pleinement du sujet et à étudier les options les plus satisfaisantes pour protéger les joueurs sans nécessairement entraver le développement de cette économie.

10. Faire de l'e-sport un sport olympique

Le 27 janvier 2015, le Korean Olympic Comitee reconnaît l'e-sport comme discipline olympique de niveau 2, comme les échecs, ou la course automobile. En avril 2017, l'Olympic Council of Asia (OCA), annonce un partenariat avec Alisports, filiale du géant chinois de l'e-commerce Alibaba. L'objectif est d'intégrer l'e-sport dans le programme officiel des jeux asiatiques qui se dérouleront à Hangzhou (Chine) en 2022. L'e-sport pourrait être en démonstration dès 2018 pour les jeux asiatiques qui se dérouleront en Indonésie.

Merci