

真錢遊戲：由風投推動的夢幻體育能否在印度站穩腳跟？

Salman s.h., 2021 年 3 月 29 日, Inc42

- 夢幻體育產業已經在印度的 3.26 億名手機遊戲用戶市場中俘獲了超過 1 億的用戶
- 儘管監管機構和政府都在努力解決特定領域的問題，但夢幻體育遊戲仍然在監管的灰色地帶運營
- 儘管存在監管問題，風險資本和私人基金仍深耕印度這個萌芽市場，希望改變公眾看法

線上夢幻體育遊戲最近在印度掀起了一股熱潮。在新冠疫情大流行期間，由於人們被迫呆在家裏，這個為板球而瘋狂的國家開始使用 MPL、Dream11、HalaPlay 等夢幻體育平臺，不僅是為了打發時間，也是為了碰運氣賺到錢。但現在，它正成為一種長期的、習慣性的參與，最新的數據證明了這一點。

據總部位於班加羅爾的市場分析公司 Valuates 稱，截至 2020 年，全球夢幻體育遊戲市場價值約為 190 億美元，到 2027 年可能會飆升至 480 億美元左右。這一貢獻的很大一部分預計將來自印度。據畢馬威估計，截至 2020 年 3 月的財年，印度市場總收入超過 2470 億盧比。該諮詢公司還表示，在 2020 年，約有 1 億名活躍玩家加入夢幻體育遊戲平臺（其中大多數是手機遊戲玩家），而 2016 年的活躍用戶僅為 2 百萬。這也意味著在印度 7 億智能手機用戶中，約有 14% 的用戶使用夢幻體育遊戲應用，如 Dream11、Mobile Premier League、HalaPlay、Paytm First Games 等。

畢馬威的估計指向了另一個增長參數，該行業在 2019 年支付的商品和服務稅（GST）達到了 166 億印度盧比，而 2020 年已經增長了 4 倍——達到 76 億印度盧比。普華永道印度的一份報告也預測，該行業有潛力在未來 5 年貢獻 300 - 350 億盧比的消費稅收入。

看看目前的投資者和投資數據，也可以充分說明這一領域所獲得的吸引力。根據 Inc42 最近關於印度遊戲領域的報告，從 2014 年到 2020 年上半年，夢幻體育遊戲初創公司共融資 1.8 億美元，占遊戲初創公司總融資的 59%。此外，Kalaari capital、Tiger Global Management、Think Investments、Kae capital、Multiple Alternate Asset Management 和 Steadview capital Management 等風險投資和私募股權公司是印度夢幻體育遊戲初創公司的最大資金來源。最終，Dream11 以 22.2 億盧比贏得了印度板球超級聯賽（IPL）的冠名權，錦上添花。

但現在就慶祝一個小眾遊戲領域的崛起還為時過早，因為法律和監管方面的挑戰已經開始壓倒這個領域。簡單地說，夢幻體育遊戲已經引起了猛烈的抨擊，並引發了訴訟，因為許多人認為它是一種線上賭博形式。

順便說一句，根據印度 1867 年的《公共賭博法》，所有的賭博活動在印度都是非法的，除了那些需要玩家有一定技巧的遊戲。儘管沒有聯邦法律禁止線上技巧類遊戲的投注（如反對機會類遊戲，但稍後會詳細說明），每個邦都可以對相同的遊戲實施自己的法律。因此，包括安得拉邦、阿薩姆邦、奧迪薩邦、泰倫加納邦、泰米爾納德邦、那加蘭邦和錫金在內的 7

個邦已經禁止了線上夢幻體育活動，中央政府的附屬政策智庫 NITI Aayog（改造印度國家機構）認真研究了這部分，以確保某些合規指導方針將到位。

NITI Aayog 做了什麼？為什麼

2020 年 12 月，NITI Aayog 發佈了一套管理夢幻體育遊戲行業的廣泛指導方針，該行業在過去幾年中見證了印度的飛速發展。該諮詢檔大致訂定完成了多項運作指引，包括成立自我規管機構及訂立廣告守則。

Niti Aayog 在題為《印度網路夢幻體育平臺國家級統一監管指導原則》的論文中提出：

- ✧ 夢幻體育提供商應遵守印度所有有關網路遊戲的現行法律和規定
- ✧ 這些平臺應該只提供以技巧為主導的夢幻體育模式，這些模式要麼得到司法認可，要麼得到政府認可的自律行業機構的獨立評估委員會的批准
- ✧ 遊戲應該與至少一個完整的現實事件相關
- ✧ 貨幣只能提供給 18 歲以上的人，平臺應避免提供任何賭博或投注服務

在與夢幻遊戲領域的利益相關者進行了 4 個月的磋商和辯論後，該篇章發表了。但在我們深入研究監管問題以及該行業如何試圖擺脫圍繞它的法律套索之前，仔細研究一下線上夢幻體育的本質將有助於澄清當前的問題。

與電子競技不同的是，電子競技可以被廣泛地稱為需要電腦和主機等高端硬體的競技視頻遊戲，夢幻體育就像它們的名字所暗示的那樣——是對“真實”體育運動的虛擬模擬，現實生活中的玩家可以創建自己的虛擬團隊來參與自己選擇的運動。這些遊戲大多是在智能手機上玩的，並不需要特定的遊戲技能，儘管對遊戲的整體知識和“現實生活”中發生的事情可能會為玩家提供競爭優勢。

接下來是報名費、比賽和收入。電子競技是在兩支隊伍或個人（也就是職業玩家）之間進行的，他們在比賽中競爭以贏得獎金，而在夢幻遊戲中，用戶通過選擇現實生活中的玩家參加特定的比賽（板球、卡巴迪或足球），並根據預測這些玩家的表現來贏得或失去獎勵。每個平臺都有自己的積分系統來獎勵玩家，排名最高的玩家/用戶（擁有最佳團隊）將獲得最高的獎金。

Step By Step Guide To a Game Of Fantasy Sport

Step 1

The player selects the type of sport for the game.

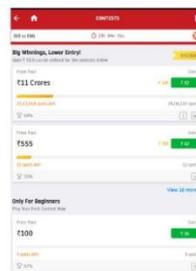
Step 2

If he/she chooses cricket, then the next step is to select an upcoming available real world match to bet on.



Step 3

After selection of the match, the next step is choosing a betting pool to enter into based on the player's risk appetite. Some betting pools have entry of INR 30 up to INR 3-4K



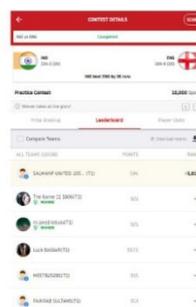
Step 4

Assemble the fantasy team from a list of real world players taking part in the actual upcoming match. Players are free to mix players from both teams into their fantasy team



Step 5

Wait for the game to finish, and hope your selection of players reaches the highest point in the selected betting pool. Some platforms allow users to edit teams after the match starts as well, while some don't.



MPL's Point System For Fantasy Cricket

Type Of Points	T20	ODI	Test
Being A Part Of Starting XI	2	2	2
Every Run Scored	0.5	0.5	0.5
Every Wicket Taken (Excluding Runout)	10	12	8
Catch Taken	4	4	4
Caught & Bowled	14	16	12
Stumping/Runout	6	6	6
Runout (Thrower/Catcher)	4/2	4/2	4/2
Dismissal For A Duck (For Batsmen, Wicketkeepers And All-Rounders)	-2	-3	-4

© 2021, Inc42 Media

Inc42

在全球範圍內，夢幻體育不被認為是電子競技的一部分，這進一步複雜化了前者在印度的法律地位。

如前所述，夢幻體育遊戲的性質和定義引發了大量爭議和訴訟案件。事實上，政府智庫的干預也集中在圍繞印度夢幻體育遊戲的合法性和監管困境上，這一問題已經引起相當一段時間的紛爭。關於夢幻體育的法律爭論，僅僅集中在這類遊戲是否需要用戶擁有相當多的技巧來贏得比賽和在他們身上押下的賭注。這場爭論自 2017 年以來一直在繼續，但尚未接近尾聲，迫使該行業進入一個“未定義”的灰色地帶。

監管陰雲

而印度法庭繼續爭論的本質類型，至少兩個不同的印度高等法院（旁遮普和孟買）在 2017 年和 2019 年分別認定夢幻體育遊戲因為遊戲玩家涉及“相當大的技巧”，並沒有涉及到賭博。然而，2019 年 6 月，PIL 在孟買高等法院提起公益訴訟，稱 Dream11 的推廣人鼓勵賭博，不繳納商品和服務稅，PIL 還請求法院對該遊戲平臺提起刑事訴訟。然而，孟買高等法院駁回了這份請願書，稱 Dream11 “完全不依賴於現實世界中任何特定球隊的輸贏。因此，他們的夢幻體育遊戲中不包含任何賭博”。

2019 年晚些時候，馬哈拉施特拉邦政府提交的一份請願書迫使最高法院的一家法院暫緩孟

買高等法院的命令，該命令實質上給了夢幻體育遊戲平臺一些表面上的合法性，之後這些裁決面臨挫折。但自從最高法院在 2020 年 5 月發佈命令以來，幻想體育應用程式繼續面臨來自公民社會成員和活動人士的法律挑戰。

2020 年 9 月，印度最高法院收到了一份特別的請願書，對早些時候有利於夢幻體育遊戲應用程式的裁決提出了挑戰，特別是 IPL 贊助商 Dream11，它被指控參與非法賭博活動。此案尚未審理，但在那之前，夢幻體育遊戲平臺將不得不在法律不確定性下運營，這促使穀歌將 MPL 和 Dream11 等應用從其應用商店下架。但這似乎並沒有阻止這些應用程式在印度的崛起，反過來迫使 NITI Aayog 注意到這一點。在其 16 頁的規範夢幻體育遊戲的指導建議中，它也提到了圍繞這一領域同樣存在的法律不確定性。

政府智庫在去年的建議報告中稱：“某些形式的夢幻體育已經在各個高等法院得到了司法承認……然而，夢幻體育比賽沒有得到獨立的法律承認，必須在各邦對於賭博和公共秩序法的一個不明確的例外情況下得到庇護。”

會有出路嗎？

儘管在過去幾年裏，夢幻體育公司獲得了數以億計美元的外國直接投資，並創造了數千個就業崗位，但它們能否消除對於線上遊戲玩家的負面看法，消除人們對它是一款基於技巧的遊戲，而不只是另一款線上博彩產品的懷疑？

根據行業觀察人士的說法，即使是現在，也有太多的風險，這幾乎沒有留下任何武斷的餘地。就連 NITI Aayog 也承認，該領域未來幾年可能會吸引超過 1 千億印度盧比的外國直接投資。簡而言之，這一領域湧進的熱錢太多了，但如果沒有明確的定義或規定，它將缺乏其他遊戲領域所擁有的可信度。

與此同時，由於擔心在缺乏明確政策的情況下陷入監管混亂，行業利益相關者正在探索各種管道，以確保政策的穩定。

IGN 最近的一篇新聞報導稱，夢幻體育遊戲產業的成員與政府官員會面，將其歸類為電競專案，這將成為下一屆亞運會的一個完整的獎牌項目。印度的電競產業才剛剛初具規模，在全球範圍內，它已經得到了國際奧會和亞洲奧林匹克理事會的認可。這意味著下屆奧運會可能會將電子競技視為一個金牌項目，這是電子競技行業多年來一直關注的。

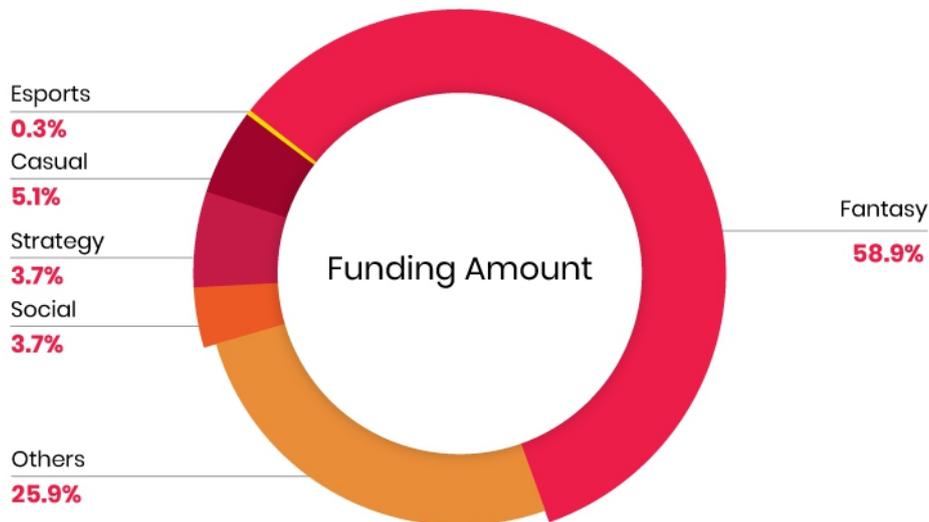
如今，印度夢幻體育遊戲行業的利益相關者正在尋找電子競技的標籤，以避免監管障礙，這導致整個遊戲行業陷入分裂。另一方面，如果夢幻體育遊戲成功獲得印度任何政府機構的這一分類，籠罩在該領域的監管陰雲可能會消退。

另外，還有一個更大的考慮。如果夢幻體育體育陷入法律困境，對其收入模式造成損害，那麼印度的整個遊戲產業可能會失去目前的高估值。

根據 Inc42 最近關於印度遊戲領域的報告，從 2014 年到 2020 年上半年，夢幻體育遊戲初創公司共融資 1.8 億美元，占遊戲初創公司融資總額的 59%。該報告還估計，印度手機遊戲用戶約有 3.26 億，其中有 1 億是夢幻體育遊戲玩家。

Fantasy Games Rules Funding Charts In India

Between 2014 and H1 2020, fantasy gaming startups raised \$180 Mn in funding, making 58% of the total funding secured by gaming startups



Source: Inc42 Plus Analysis
© 2021, Inc42 Media

Inc42

夢幻體育能否等同於電子競技?

當 Inc42 問及 Dream11、MPL 等夢幻體育平臺是否包含了電子遊戲（甚至是手機遊戲）的元素時，遊戲行業的一些專家質疑了將夢幻體育與手機遊戲結合的合理性。

印度電子體育聯合會 (Electronic Sports Federation of India, ESFI) 主席、電子競技佈道者 Lokesh Suji 並不認為夢幻體育遊戲符合大多數年輕人開始玩的電子遊戲的特徵或要求。

“我們很難理解為什麼夢幻體育應用程式被歸為手機（視頻）遊戲。相反，這些可以被定義為離線運動的遊戲化版本，用戶實際上依賴於現實中運動員的表現來贏得積分，” Suji 說。

此外，這個空間的用戶多為 30-40 歲的成年人。所以，他們的目標與那些對《反恐精英》或《FIFA》等主機或 PC 遊戲感興趣的 15-18 歲青少年是完全不同的。

“當你玩主機或 PC 遊戲時，它只是一種娛樂形式，並不是為了賺錢。但參與夢幻運動的用戶玩遊戲主要是為了獲得經濟獎勵或真錢，並不完全是因為它是一種娛樂形式，” Suji 補充道。

夢幻體育平臺 Livepools 的聯合創始人高拉夫·阿索馬爾 (Gaurav Assomull) 也不希望自己的版塊被打上電子競技的標籤。“在我看來，夢幻體育和電競不一樣；它們不屬於同一類別。

參加電子競技比賽的玩家需要具備普遍接受的技巧水準。但這並不適用於夢幻體育遊戲，你不能用棍棒擊打他們。”

然而，MPL 高級副總裁（法律和政策）Dibyoyoti Mainak 的看法不同。根據他的說法，印度電子競技社區不是一個由少數人控制的領域，必須民主化。

“我們需要確保印度製造的本土遊戲能參與到亞運會和奧運會等賽事中去。不幸的是，目前，即使是印度領先的電子競技賽事也不使用印度遊戲，更不用說國際比賽了。第二，電子競技必須面向大眾。你不能指望靠高端、高解析度、複雜且主要是 PC 遊戲來推動印度電子競技的發展，大多數印度移動互聯網用戶並不熟悉這些遊戲。”

梅納克的觀點不容忽視，因為大多數電子競技比賽都是以大型錦標賽的形式進行的，而大多數印度玩家都無法參與其中。要想擴大電競行業，企業需要考慮適合印度的遊戲和錦標賽形式。相比之下，夢幻體育遊戲在印度具有大眾吸引力，但仍缺乏監管認可。所以，看看其他國家和司法機構是如何規範夢幻體育的，或許是明智的。

傳奇和醜聞

夢幻體育的歷史可以追溯到 20 世紀 50 年代的美國。夢幻體育與遊戲協會（FSGA）是一家總部位於美國的行業組織，擁有 200 多名來自夢幻體育行業的成員。據該協會稱，上世紀 50 年代的某個時候，第一款夢幻體育遊戲是在高爾夫的基礎上設計出來的，後來這款遊戲擴展到了棒球和足球等其他運動。積分結構與高爾夫球同步，由 Wilfred Winkenbach 開發，他是美國棒球隊奧克蘭突襲者（前拉斯維加斯突襲者）的利益相關者之一，該遊戲並最終在 20 世紀 60 年代覆蓋了棒球。

在互聯網時代之前，夢幻遊戲是離線玩的。據 Mashable 報導，互聯網巨頭雅虎是線上夢幻遊戲的先驅之一，甚至在 1997 年推出產品後，在 1999 年將其免費。雅虎 Fantasy Sports 仍在運營，在美國擁有超過 700 萬用戶。截至 2021 年，這一領域本身在美國的價值約為 84 億美元。

但與印度不同的是，美國並不缺乏監管透明度。非法互聯網賭博執法法案（UIGEA）已經禁止體育博彩或在全國（除內華達州以外）網上投注。然而，該法案對技巧類遊戲（包括夢幻類體育運動）有特殊的法律例外。在英國，夢幻體育由中央政府機構賭博委員會（Gambling Commission）監管。中國要求夢幻體育運營商獲得許可證才能提供產品，並對廣告和促銷活動有嚴格的規定。

即使在那時，詐騙仍然盛行。2015 年，《紐約時報》報導了一起涉及兩家最大的夢幻體育平臺——DraftKings 和 FanDuel 的醜聞，他們承認，一名來自 DraftKings 的員工在其他用戶之前獲取了球員資訊，並在競爭對手的門戶網站 FanDuel 上用這些資訊贏得了 35 萬美元。一些專家甚至稱其相當於“內幕交易”。醜聞發生後，聯邦調查局和美國司法部不得不對夢幻體育的商業模式展開正式調查。

印度能解決漏洞和違規行為嗎？

儘管世界各地的夢幻體育都無法免受醜聞和金融詐騙的影響，但與 Inc42 交談過的法律專家認為，用類似英國的許可制度來處理市場違規行為將是牽強的，他們主張建立一種自我監管制度，並由一名監察員負責。

孟買律師事務所 Cyril Amarchand Mangaldas 的合夥人（技術、媒體和電信領域）Arun Prabhu 表示，印度的夢幻體育運營商仍在定價、收入模式和如何獎勵玩家方面進行創新。因此，在這個時候引入許可制度可能會阻礙該行業的增長。但他堅持認為，在投放廣告推廣夢幻體育時，平臺應該避免把自己塑造成賺錢的人或贏得現金的產品。然而，這並不是唯一需要立法的領域。

在缺乏特定行業法規的情況下，政府下屬的監管機構，如印度廣告標準委員會（ASCI），可以充當與夢幻體育平臺相關的廣告和促銷活動的代理監管機構。但是，當涉及到規範實際運營時，Arun Prabhu 建議，夢幻體育運營商可以指定一個自律機構，有權將不遵守規定的運營平臺從市場上清除出去。

他引用了印度幻想體育聯合會（Federation of Indian Fantasy Sports，簡稱 FIFS）的例子，該聯合會已經制定了一項“章程”，所有隸屬於該協會的運營商都遵循該章程。夢幻體育平臺隸屬於類似的行業機構，也可以被視為在缺乏實際立法的情況下，選擇遵守一套自我強加的指導方針的合規玩家。

“FIFS 的構成是基於一種類似於近期出臺的（OTT 和內容）平臺仲介規定的自我監管制度。監管機構有權對合規和不合規的參與者進行分類，這些決定可以由被任命為監管機構的退休法院法官監督，” Arun Prabhu 補充說。

Livepools 的 Assomull 表示，當出現整合時，該行業將處於一個更好的位置。這樣一來，只有大玩家才能承擔起責任，讓這些夢幻體育遊戲平臺保持乾淨，遠離爭議。他補充道，儘管這一細分市場擁有 3 億手機遊戲玩家，但只有那些能夠籌集大量資金的公司才有可能生存下來，剩下的將不得不合併、關閉或尋找大買家。他補充道：“在印度運營的 70 多個夢幻體育平臺中，只有前 10-15 家能夠存活下來並站穩腳跟。”

早期市場擁擠背後的真正原因是，有快速和相對容易賺錢，主要是由於缺乏法律監管。

Assomull 說：“在過去的兩三年裏，有很多公司冒險進入夢幻體育領域，但在 6 個月、9 個月、12 個月、18 個月或 24 個月之內就倒閉了。”

Cyril Amarchand Mangaldas 的 Prabhu 對此表示贊同，他表示，當真錢遊戲和夢幻體育等行業受到不一致的監管時，小玩家總是有快速賺錢並離開的動機。

“他們（小型夢幻體育平臺）不遵守廣告和促銷協議；他們向消費者兜售坐在家裏就能賺到百萬美元的梦想。這些（小）平臺不是為長期增長而建的，但可以通過自我監管來懲罰這些不良行為者，” 他補充道。

Paytm First Games 首席運營官 Sudhanshu Gupta 表示，除了遵守自律機制，該領域的運營商還可以引入一些制衡機制，以防止消費者超支。

“我們可以確保玩家每週花費的時間不會超過一定數量，每週的消費也會有限制。例如，如果一名玩家過去每週消費不超過 100 盧比，但突然投入 1 萬盧比，那麼就應該對這種不成比例的消費進行限制。我們應該讓玩家知道遊戲確實存在財務風險。”

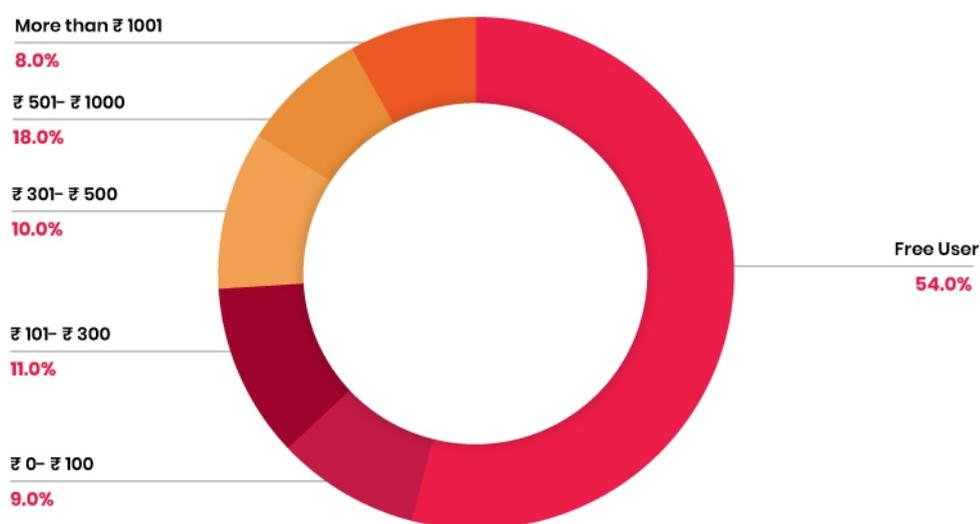
然而，值得注意的是，夢幻體育公司的大部分收入來自於加入獎金池所收取的報名費。據估計，僅美國夢幻體育平臺的門票收入就高達 144 億美元。根據來自公司註冊處的數據，在印度夢幻體育領域處於領先地位的 Dream11，產生了價值 77.541 億盧比的報名費收入。

因此，目前還不清楚，如果取消夢幻體育的獎金，該行業未來能否再增加 1 億名玩家。另外，如果不追求入場費-獎金模式，夢幻遊戲的收益模式將如何運作？

快速看一看目前巨大的資金流動將進一步弄清現在的情況。在一款夢幻體育遊戲中，每個投注池都需要用戶支付 50 至 4000 盧比或更多的報名費，具體取決於現金獎勵。此外，一個博彩池可能有 5000-30 萬玩家支付報名費加入遊戲。儘管整個收入模式看起來像是體育博彩的一種精心設計的替代方案，但業內人士認為，頂級選手的獲勝並非靠運氣，而是靠技能。

Amount Spent On Fantasy Sports Platforms

In India, around 54% of the people spend zero money on fantasy platforms per month



Source: KPMG Survey, 2019
© 2021, Inc42 Media

Inc42

雖然夢幻體育產業聲稱，遊戲玩法是高度計算的，而不是像在實際體育博彩中看到的投機，

但如果不能獲得印度監管部門的批准，這個數十億美元的朝陽產業的未來可能是危險的。

一個典型的例子就是當前對熱門手機遊戲《絕地求生》的禁令。這一禁令是由於中印之間持續不斷的地緣政治衝突而實施的，早些時候這一禁令震動了遊戲界，甚至摧毀了遊戲開發商騰訊的財富。隨著數億美元已投資於夢幻體育項目（尤其是通過外國直接投資途徑），對投資者、創始人和夢幻遊戲玩家來說，監管方面的清規戒律現在是首要任務。

Orios Venture 的管理合夥人拉吉夫·蘇瑞對此作了恰當的總結。“夢幻體育產業的未來取決於一個二元故事。這個行業要麼繼續存在，增加更多用戶，要麼被視為非法，這將徹底抹殺所有估值，最終跌至零。”

“如今，PUBG Mobile 在印度的估值為零，如果取消禁令，也不太可能恢復所有估值。同樣，印度的夢幻體育領域也面臨著生存威脅，未來進入該領域的資金將取決於該領域在印度的認可度。”