

真钱游戏：由风投推动的梦幻体育能否在印度站稳脚跟？

Salman s.h., 2021 年 3 月 29 日, Inc42

- 梦幻体育产业已经在印度的 3.26 亿名手机游戏用户市场中俘获了超过 1 亿的用户
- 尽管监管机构和政府都在努力解决特定领域的问题,但梦幻体育游戏仍然在监管的灰色地带运营
- 尽管存在监管问题,风险资本和私人基金仍深耕印度这个萌芽市场,希望改变公众看法

在线梦幻体育游戏最近在印度掀起了一股热潮。在新冠疫情大流行期间,由于人们被迫呆在家里,这个为板球而疯狂的国家开始使用 MPL、Dream11、HalaPlay 等梦幻体育平台,不仅是为了打发时间,也是为了碰运气赚到钱。但现在,它正成为一种长期的、习惯性的参与,最新的数据证明了这一点。

据总部位于班加罗尔的市场分析公司 Valuates 称,截至 2020 年,全球梦幻体育游戏市场价值约为 190 亿美元,到 2027 年可能会飙升至 480 亿美元左右。这一贡献的很大一部分预计将来自印度。据毕马威估计,截至 2020 年 3 月的财年,印度市场总收入超过 2470 亿卢比。该咨询公司还表示,在 2020 年,约有 1 亿名活跃玩家加入梦幻体育游戏平台(其中大多数是手机游戏玩家),而 2016 年的活跃用户仅为 2 百万。这也意味着在印度 7 亿智能手机用户中,约有 14% 的用户使用梦幻体育游戏应用,如 Dream11、Mobile Premier League、HalaPlay、Paytm First Games 等。

毕马威的估计指向了另一个增长参数,该行业在 2019 年支付的商品和服务税(GST)达到了 166 亿印度卢比,而 2020 年已经增长了 4 倍——达到 76 亿印度卢比。普华永道印度的一份报告也预测,该行业有潜力在未来 5 年贡献 300 - 350 亿卢比的消费税收入。

看看目前的投资者和投资数据,也可以充分说明这一领域所获得的吸引力。根据 Inc42 最近关于印度游戏领域的报告,从 2014 年到 2020 年上半年,梦幻体育游戏初创公司共融资 1.8 亿美元,占游戏初创公司总融资的 59%。此外,Kalaari capital、Tiger Global Management、Think Investments、Kae capital、Multiple Alternate Asset Management 和 Steadview capital Management 等风险投资和私募股权公司是印度梦幻体育游戏初创公司的最大资金来源。最终,Dream11 以 22.2 亿卢比赢得了印度板球超级联赛(IPL)的冠名权,锦上添花。

但现在就庆祝一个小众游戏领域的崛起还为时过早,因为法律和监管方面的挑战已经开始压倒这个领域。简单地说,梦幻体育游戏已经引起了猛烈的抨击,并引发了诉讼,因为许多人认为它是一种在线赌博形式。

顺便说一句,根据印度 1867 年的《公共赌博法》,所有的赌博活动在印度都是非法的,除了那些需要玩家有一定技巧的游戏。尽管没有联邦法律禁止在线技巧类游戏的投注(如反对机会类游戏,但稍后会详细说明),每个邦都可以对相同的游戏实施自己的法律。因此,包括安得拉邦、阿萨姆邦、奥迪萨邦、泰伦加纳邦、泰米尔纳德邦、那加兰邦和锡金在内的 7

个邦已经禁止了在线梦幻体育活动，中央政府的附属政策智库 NITI Aayog（改造印度国家机构）认真研究了这部分，以确保某些合规指导方针将到位。

NITI Aayog 做了什么?为什么

2020 年 12 月，NITI Aayog 发布了一套管理梦幻体育游戏行业的广泛指导方针，该行业在过去几年中见证了印度的飞速发展。该咨询文件大致订定完成了多项运作指引，包括成立自我规管机构及订立广告守则。

Niti Aayog 在题为《印度网络梦幻体育平台国家级统一监管指导原则》的论文中提出：

- ✧ 梦幻体育提供商应遵守印度所有有关网络游戏的现行法律和规定
- ✧ 这些平台应该只提供以技巧为主导的梦幻体育模式，这些模式要么得到司法认可，要么得到政府认可的自律行业机构的独立评估委员会的批准
- ✧ 游戏应该与至少一个完整的现实事件相关
- ✧ 货币只能提供给 18 岁以上的人，平台应避免提供任何赌博或投注服务

在与梦幻游戏领域的利益相关者进行了 4 个月的磋商和辩论后，该篇章程发表了。但在我们深入研究监管问题以及该行业如何试图摆脱围绕它的法律套索之前，仔细研究一下在线梦幻体育的本质将有助于澄清当前的问题。

与电子竞技不同的是，电子竞技可以被广泛地称为需要电脑和主机等高端硬件的竞技视频游戏，梦幻体育就像它们的名字所暗示的那样——是对“真实”体育运动的虚拟模拟，现实生活中的玩家可以创建自己的虚拟团队来参与自己选择的运动。这些游戏大多是在智能手机上玩的，并不需要特定的游戏技能，尽管对游戏的整体知识和“现实生活”中发生的事情可能会为玩家提供竞争优势。

接下来是报名费、比赛和收入。电子竞技是在两支队伍或个人（也就是职业玩家）之间进行的，他们在比赛中竞争以赢得奖金，而在幻想游戏中，用户通过选择现实生活中的玩家参加特定的比赛（板球、卡巴迪或足球），并根据预测这些玩家的表现来赢得或失去奖励。每个平台都有自己的积分系统来奖励玩家，排名最高的玩家/用户（拥有最佳团队）将获得最高的奖金。

Step By Step Guide To a Game Of Fantasy Sport

Step 1

The player selects the type of sport for the game.

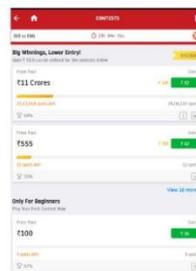
Step 2

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



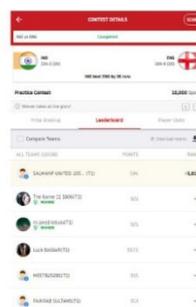
Step 4

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

在全球范围内，梦幻体育不被认为是电子竞技的一部分，这进一步复杂化了前者在印度的法律地位。

如前所述，梦幻体育游戏的性质和定义引发了大量争议和诉讼案件。事实上，政府智库的干预也集中在围绕印度梦幻体育游戏的合法性和监管困境上，这一问题已经引起相当一段时间的纷争。关于梦幻体育的法律争论，仅仅集中在这类游戏是否需要用户拥有相当多的技巧来赢得比赛和在他们身上押下的赌注。这场争论自 2017 年以来一直在继续，但尚未接近尾声，迫使该行业进入一个“未定义”的灰色地带。

监管阴云

而印度法庭继续争论的本质类型，至少两个不同的印度高等法院（旁遮普和孟买）在 2017 年和 2019 年分别认定梦幻体育游戏因为游戏玩家涉及“相当大的技巧”，并没有涉及到赌博。然而，2019 年 6 月，PIL 在孟买高等法院提起公益诉讼，称 Dream11 的推广人鼓励赌博，不缴纳商品和服务税，PIL 还请求法院对该游戏平台提起刑事诉讼。然而，孟买高等法院驳回了这份请愿书，称 Dream11 “完全不依赖于现实世界中任何特定球队的输赢。因此，他们的梦幻体育游戏中不包含任何赌博”。

2019 年早些时候，马哈拉施特拉邦政府提交的一份请愿书迫使最高法院的一家法院暂缓孟

买高等法院的命令，该命令实质上给了梦幻体育游戏平台一些表面上的合法性，之后这些裁决面临挫折。但自从最高法院在 2020 年 5 月发布命令以来，幻想体育应用程序继续面临来自公民社会成员和活动人士的法律挑战。

2020 年 9 月，印度最高法院收到了一份特别的请愿书，对早些时候有利于梦幻体育游戏应用程序的裁决提出了挑战，特别是 IPL 赞助商 Dream11，它被指控参与非法赌博活动。此案尚未审理，但在那之前，梦幻体育游戏平台将不得不在法律不确定性下运营，这促使谷歌将 MPL 和 Dream11 等应用从其应用商店下架。但这似乎并没有阻止这些应用程序在印度的崛起，反过来迫使 NITI Aayog 注意到这一点。在其 16 页的规范梦幻体育游戏的指导建议中，它也提到了围绕这一领域同样存在的法律不确定性。

政府智库在去年的建议报告中称：“某些形式的梦幻体育已经在各个高等法院得到了司法承认……然而，梦幻体育比赛没有得到独立的法律承认，必须在各邦对于赌博和公共秩序法的一个不明确的例外情况下得到庇护。”

会有出路吗？

尽管在过去几年里，梦幻体育公司获得了数以亿计美元的外国直接投资，并创造了数千个就业岗位，但它们能否消除对于在线游戏玩家的负面看法，消除人们对它是一款基于技巧的游戏，而不只是另一款在线博彩产品的怀疑？

根据行业观察人士的说法，即使是现在，也有太多的风险，这几乎没有留下任何武断的余地。就连 NITI Aayog 也承认，该领域未来几年可能会吸引超过 1 千亿印度卢比的外国直接投资。简而言之，这一领域涌进的热钱太多了，但如果没有明确的定义或规定，它将缺乏其它游戏领域所拥有的可信度。

与此同时，由于担心在缺乏明确政策的情况下陷入监管混乱，行业利益相关者正在探索各种渠道，以确保政策的稳定。

IGN 最近的一篇新闻报道称，梦幻体育游戏产业的成员与政府官员会面，将其归类为电竞项目，这将成为下一届亚运会的一个完整的奖牌项目。印度的电竞产业才刚刚初具规模，在全球范围内，它已经得到了国际奥委会和亚洲奥林匹克理事会的认可。这意味着下届奥运会可能会将电子竞技视为一个金牌项目，这是电子竞技行业多年来一直关注的。

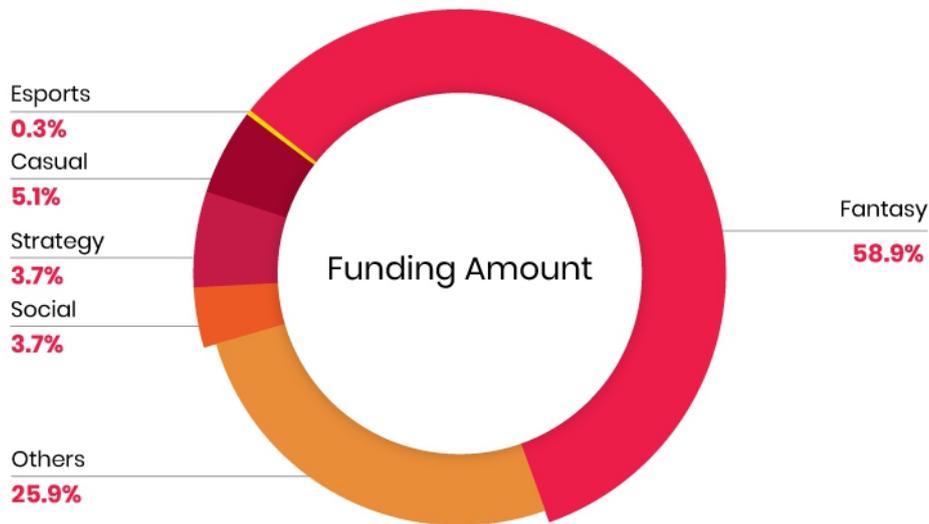
如今，印度梦幻体育游戏行业的利益相关者正在寻找电子竞技的标签，以避免监管障碍，这导致整个游戏行业陷入分裂。另一方面，如果梦幻体育游戏成功获得印度任何政府机构的这一分类，笼罩在该领域的监管阴云可能会消退。

另外，还有一个更大的考虑。如果梦幻体育陷入法律困境，对其收入模式造成损害，那么印度的整个游戏产业可能会失去目前的高估值。

根据 Inc42 最近关于印度游戏领域的报告，从 2014 年到 2020 年上半年，梦幻体育游戏初创公司共融资 1.8 亿美元，占游戏初创公司融资总额的 59%。该报告还估计，印度手机游戏用户约有 3.26 亿，其中有 1 亿是梦幻体育游戏玩家。

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

梦幻体育能否等同于电子竞技?

当 Inc42 问及 Dream11、MPL 等梦幻体育平台是否包含了电子游戏（甚至是手机游戏）的元素时，游戏行业的一些专家质疑了将梦幻体育与手机游戏结合的合理性。

印度电子体育联合会 (Electronic Sports Federation of India, ESFI) 主席、电子竞技布道者 Lokesh Suji 并不认为梦幻体育游戏符合大多数年轻人开始玩的电子游戏的特征或要求。

“我们很难理解为什么梦幻体育应用程序被归为手机（视频）游戏。相反，这些可以被定义为离线运动的游戏化版本，用户实际上依赖于现实中运动员的表现来赢得积分，” Suji 说。

此外，这个空间的用户多为 30-40 岁的成年人。所以，他们的目标与那些对《反恐精英》或《FIFA》等主机或 PC 游戏感兴趣的 15-18 岁青少年是完全不同的。

“当你玩主机或 PC 游戏时，它只是一种娱乐形式，并不是为了赚钱。但参与幻想运动的用户玩游戏主要是为了获得经济奖励或真钱，并不完全是因为它是一种娱乐形式，” Suji 补充道。

梦幻体育平台 Livepools 的联合创始人高拉夫·阿索马尔 (Gaurav Assomull) 也不希望自己的版块被打上电子竞技的标签。“在我看来，梦幻体育和电竞不一样；它们不属于同一类别。

参加电子竞技比赛的玩家需要具备普遍接受的技巧水平。但这并不适用于梦幻体育游戏，你不能用棍棒击打他们。”

然而，MPL 高级副总裁（法律和政策）Dibyoyoti Mainak 的看法不同。根据他的说法，印度电子竞技社区不是一个由少数人控制的领域，必须民主化。

“我们需要确保印度制造的本土游戏能参与到亚运会和奥运会等赛事中去。不幸的是，目前，即使是印度领先的电子竞技赛事也不使用印度游戏，更不用说国际比赛了。第二，电子竞技必须面向大众。你不能指望靠高端、高分辨率、复杂且主要是 PC 游戏来推动印度电子竞技的发展，大多数印度移动互联网用户并不熟悉这些游戏。”

梅纳克的观点不容忽视，因为大多数电子竞技比赛都是以大型锦标赛的形式进行的，而大多数印度玩家都无法参与其中。要想扩大电竞行业，企业需要考虑适合印度的游戏和锦标赛形式。相比之下，梦幻体育游戏在印度具有大众吸引力，但仍缺乏监管认可。所以，看看其他国家和司法机构是如何规范梦幻体育的，或许是明智的。

传奇和丑闻

梦幻体育的历史可以追溯到 20 世纪 50 年代的美国。梦幻体育与游戏协会（FSGA）是一家总部位于美国的行业组织，拥有 200 多名来自梦幻体育行业的成员。据该协会称，上世纪 50 年代的某个时候，第一款梦幻体育游戏是在高尔夫的基础上设计出来的，后来这款游戏扩展到了棒球和足球等其他运动。积分结构与高尔夫球同步，由 Wilfred Winkenbach 开发，他是美国棒球队奥克兰突袭者（前拉斯维加斯突袭者）的利益相关者之一，该游戏并最终在 20 世纪 60 年代覆盖了棒球。

在互联网时代之前，梦幻游戏是离线玩的。据 Mashable 报道，互联网巨头雅虎是在线梦幻游戏的先驱之一，甚至在 1997 年推出产品后，在 1999 年将其免费。雅虎 Fantasy Sports 仍在运营，在美国拥有超过 700 万用户。截至 2021 年，这一领域本身在美国的价值约为 84 亿美元。

但与印度不同的是，美国并不缺乏监管透明度。非法互联网赌博执法法案（UIGEA）已经禁止体育博彩或在全国（除内华达州以外）网上投注。然而，该法案对技巧类游戏（包括梦幻类体育运动）有特殊的法律例外。在英国，梦幻体育由中央政府机构赌博委员会（Gambling Commission）监管。中国要求梦幻体育运营商获得许可证才能提供产品，并对广告和促销活动有严格的规定。

即使在那时，诈骗仍然盛行。2015 年，《纽约时报》报道了一起涉及两家最大的梦幻体育平台——DraftKings 和 FanDuel 的丑闻，他们承认，一名来自 DraftKings 的员工在其他用户之前获取了球员信息，并在竞争对手的门户网站 FanDuel 上用这些信息赢得了 35 万美元。一些专家甚至称其相当于“内幕交易”。丑闻发生后，联邦调查局和美国司法部不得不对梦幻体育的商业模式展开正式调查。

印度能解决漏洞和违规行为吗？

尽管世界各地的梦幻体育都无法免受丑闻和金融诈骗的影响，但与 Inc42 交谈过的法律专家认为，用类似英国的许可制度来处理市场违规行为将是牵强的，他们主张建立一种自我监管制度，并由一名监察员负责。

孟买律师事务所 Cyril Amarchand Mangaldas 的合伙人（技术、媒体和电信领域）Arun Prabhu 表示，印度的梦幻体育运营商仍在定价、收入模式和如何奖励玩家方面进行创新。因此，在这个时候引入许可制度可能会阻碍该行业的增长。但他坚持认为，在投放广告推广梦幻体育时，平台应该避免把自己塑造成赚钱的人或赢得现金的产品。然而，这并不是唯一需要立法的领域。

在缺乏特定行业法规的情况下，政府下属的监管机构，如印度广告标准委员会（ASCI），可以充当与梦幻体育平台相关的广告和促销活动的代理监管机构。但是，当涉及到规范实际运营时，Arun Prabhu 建议，梦幻体育运营商可以指定一个自律机构，有权将不遵守规定的运营平台从市场上清除出去。

他引用了印度幻想体育联合会（Federation of Indian Fantasy Sports，简称 FIFS）的例子，该联合会已经制定了一项“章程”，所有隶属于该协会的运营商都遵循该章程。梦幻体育平台隶属于类似的行业机构，也可以被视为在缺乏实际立法的情况下，选择遵守一套自我强加的指导方针的合规玩家。

“FIFS 的构成是基于一种类似于近期出台的（OTT 和内容）平台中介规定的自我监管制度。监管机构有权对合规和不合规的参与者进行分类，这些决定可以由被任命为监管机构的退休法院法官监督，” Arun Prabhu 补充说。

Livepools 的 Assomull 表示，当出现整合时，该行业将处于一个更好的位置。这样一来，只有大玩家才能承担起责任，让这些梦幻体育游戏平台保持干净，远离争议。他补充道，尽管这一细分市场拥有 3 亿手机游戏玩家，但只有那些能够筹集大量资金的公司才有可能生存下来，剩下的将不得不合并、关闭或寻找大买家。他补充道：“在印度运营的 70 多个梦幻体育平台中，只有前 10-15 家能够存活下来并站稳脚跟。”

早期市场拥挤背后的真正原因是，有快速和相对容易赚钱，主要是由于缺乏法律监管。

Assomull 说：“在过去的两三年里，有很多公司冒险进入梦幻体育领域，但在 6 个月、9 个月、12 个月、18 个月或 24 个月之内就倒闭了。”

Cyril Amarchand Mangaldas 的 Prabhu 对此表示赞同，他表示，当真钱游戏和梦幻体育等行业受到不一致的监管时，小玩家总是有快速赚钱并离开的动机。

“他们（小型梦幻体育平台）不遵守广告和促销协议；他们向消费者兜售坐在家就能赚到百万美元的梦想。这些（小）平台不是为长期增长而建的，但可以通过自我监管来惩罚这些不良行为者，” 他补充道。

Paytm First Games 首席运营官 Sudhanshu Gupta 表示，除了遵守自律机制，该领域的运营商还可以引入一些制衡机制，以防止消费者超支。

“我们可以确保玩家每周花费的时间不会超过一定数量，每周的消费也会有限制。例如，如果一名玩家过去每周消费不超过 100 卢比，但突然投入 1 万卢比，那么就应该对这种不成比例的消费进行限制。我们应该让玩家知道游戏确实存在财务风险。”

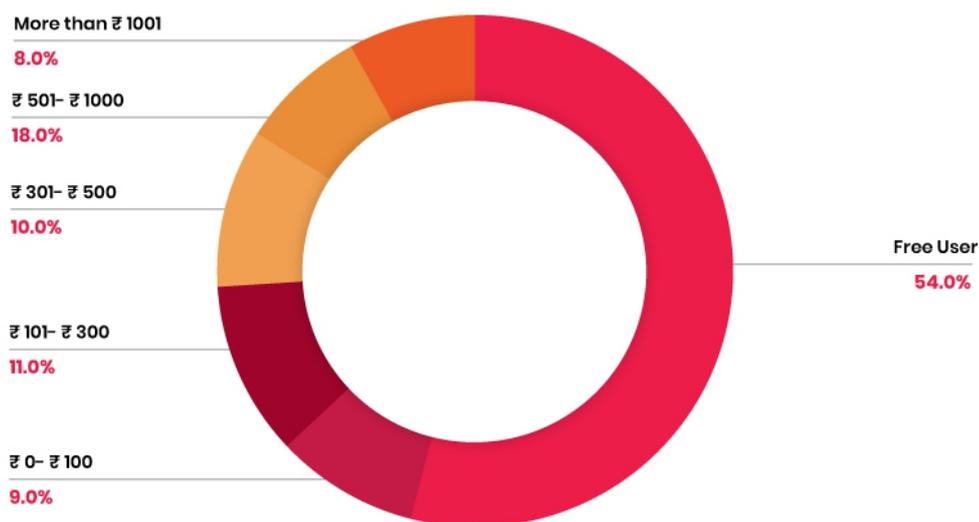
然而，值得注意的是，梦幻体育公司的大部分收入来自于加入奖金池所收取的报名费。据估计，仅美国梦幻体育平台的门票收入就高达 144 亿美元。根据来自公司注册处的数据，在印度梦幻体育领域处于领先地位的 Dream11，产生了价值 77.541 亿卢比的报名费收入。

因此，目前还不清楚，如果取消梦幻体育的奖金，该行业未来能否再增加 1 亿名玩家。另外，如果不追求入场费-奖金模式，梦幻游戏的收益模式将如何运作？

快速看一看目前巨大的资金流动将进一步弄清现在的情况。在一款梦幻体育游戏中，每个投注池都需要用户支付 50 至 4000 卢比或更多的报名费，具体取决于现金奖励。此外，一个博彩池可能有 5000-30 万玩家支付报名费加入游戏。尽管整个收入模式看起来像是体育博彩的一种精心设计的替代方案，但业内人士认为，顶级选手的获胜并非靠运气，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

虽然梦幻体育产业声称，游戏玩法是高度计算的，而不是像在实际体育博彩中看到的投机，

但如果不能获得印度监管部门的批准，这个数十亿美元的朝阳产业的未来可能是危险的。

一个典型的例子就是当前对热门手机游戏《绝地求生》的禁令。这一禁令是由于中印之间持续不断的地缘政治冲突而实施的，早些时候这一禁令震动了游戏界，甚至摧毁了游戏开发商腾讯的财富。随着数亿美元已投资于梦幻体育项目（尤其是通过外国直接投资途径），对投资者、创始人和梦幻游戏玩家来说，监管方面的清规戒律现在是首要任务。

Orios Venture 的管理合伙人拉吉夫·苏瑞对此作了恰当的总结。“梦幻体育产业的未来取决于一个二元故事。这个行业要么继续存在，增加更多用户，要么被视为非法，这将彻底抹杀所有估值，最终跌至零。”

“如今，PUBG Mobile 在印度的估值为零，如果取消禁令，也不太可能恢复所有估值。同样，印度的梦幻体育领域也面临着生存威胁，未来进入该领域的资金将取决于该领域在印度的认可度。”