

ONLINE FANTASY SPORTS IN INDIA

Fantasy Sports: A brief history

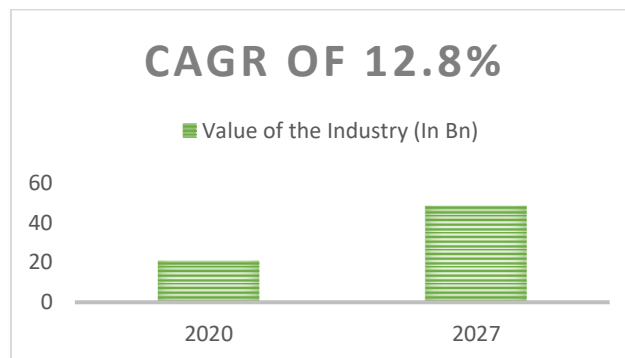
1990年代以降、インターネットの登場と共に、世界中でファンタジー・スポーツリーグが大々的に普及し、商業化されました。ファンタジー・スポーツのプラットフォームや運営者は、スポーツ毎の性質やシーズン、チーム数等に応じて、様々な種類の競技を開発してきました。インドでは、2000年代初頭からファンタジー・スポーツの競技自体はスタートしていましたが、スマートフォンの登場、インターネットの普及、多くのモバイル・アプリケーション・プラットフォームの成長等により、ここ10年程で人気が高まってきています。

インドにおけるファンタジー・スポーツ産業そのものは、未だ初期段階にありますが、直接的（収益および雇用創出）、間接的（オンライン決済や広告等の他産業への波及）にインド経済に大きく貢献しています。

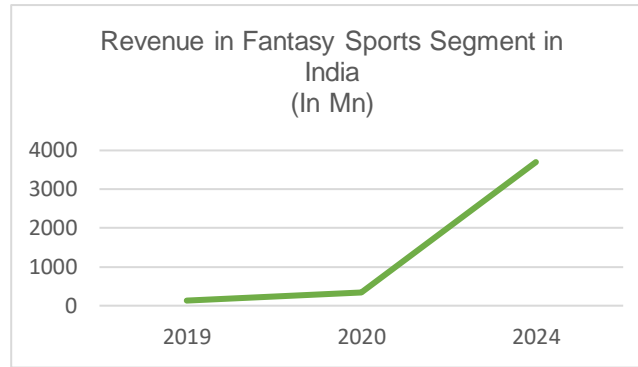
Online Gaming & Fantasy Sports: global scenario & trends in India

オンライン・ゲーム産業は、世界的に最も成長している産業の一つであり、ファンタジー・スポーツはその内の主要分野です。オンライン・ファンタジー・スポーツ産業における主要マーケットの一つであるアメリカでは、2021年時点の市場規模は84億ドルと推定されており¹、2027年には480億ドルに達することが予想されています。

Industry Value Globally²



インドも、オンライン・ゲームやファンタジー・スポーツの主要なマーケットの一つとして発展中です。2020年、ファンタジー・スポーツ・プラットフォームに参加するユーザー数は1億人に達すると言われており、インドのスマートフォンユーザーの約14%がファンタジー・スポーツのゲームアプリを利用しています。投資家からも、当該分野には強い関心が寄せられており、過去5年間で総額1億1200万ドルがファンタジー・スポーツ・プラットフォームに投資されています³。



ファンタジー・スポーツ・ゲームは、(a) 無料でプレイできるもの (Free to play) と (b) コンテスト参加のために参加費が必要なもの (Pay to play)、の大きく 2 つに分類されます。インドでは様々なスポーツがファンタジー・スポーツ・ゲームの対象となっており、クリケットとサッカーが最も人気がありますが、カバディやホッケー等も人気です。

Investments trends in India

インドのファンタジー・スポーツ産業において、近年、オンライン・ファンタジー・スポーツ・プラットフォームの数が急増しており、2016 年には 10 程度だったものが、2020 年には 150 程度になっています。インドで有名なファンタジー・スポーツ・プラットフォームには、以下のようなものがあります。

No.	Platforms	Inception	Sports	Formats	Business Model	Users (In Mn)
1	Dream 11	2008	Cricket, Kabaddi, NBA, Football, Hockey	Daily and Season Long Contest	Free and Paid	100
2	Myteam11	2017	Cricket, Kabaddi, Football	Daily	Free and Paid	15+
3	HalaPlay	2017	Cricket, Kabaddi, Football	Daily	Paid Only	9
4	11Wickets	2018	Cricket, Football	Daily	Paid Only	3+
5	Fantain2013	2013	Cricket, Kabaddi, Football	Daily	Free and Paid	1
6	Starpick	2013	Football, Basketball, Cricket, Tennis, Kabaddi	Daily	Free and Paid	1.2

最近、インドの大手総合ゲーム・スポーツ・メディア企業である Nazara Technologies Limited (以下、Nazara とする) が、約 7,900 万ドルの IPO を行いました。Nazara は、イン

タラクティブ・ゲーム、e スポーツ、ゲーム化アーリーラーニングエコシステムを提供しており、代表作に、World Cricket Championship、CarromClash、Kiddopia、Nodwin、Sportskeeda、HalaPlay、Qunami、等があります。Nazara は、インドのみならず世界のユーザーに向けて、自社コンテンツ、ゲームエンジン、技術スタックの開発を行っています。今回の IPO の成功は、一般投資家や個人投資家の新たな産業に対する認知と関心の高まりが反映されたものと言えます。

以下、近年のファンタジー・スポーツ産業において行われた投資について、一部ご紹介します⁴。

No.	Platform Name	Investor	Deal Value (In USD)	Investment Year
1.	Dream11	Steadview Capital	~ 50 million	2019
2.	Dream11	Tencent Holding	~ 90 million	2019
3.	Paytm FirstGames	SAIF Partners	~20 million	2019
4.	HalaPlay	Nazara Technologies, Delta Corp	~5.4 million	2019
5.	HalaPlay	Kae Capital, Nazara Technologies	~4.7 million	2018
6.	Fanfight	Head Infotech	~0.9 million	2019
7.	Rooter	Anthill Ventures	~0.3 million	2019
8.	Rooter	Venture Catalysts	~0.6 million	2018

その他、Mobile Premiere League による Cervise Technology の買収（2019 年）、Nazara による Sportskeeda の買収（2019 年）、Ace2three.com による Fanfight の買収（2018 年）等、M&A も行われています。

Regulatory Challenges and NITI Aayog Discussion Paper

ファンタジー・スポーツ・ゲームが秘めている成長可能性の大きさにもかかわらず、インドでは、オンライン・ゲームやファンタジー・スポーツを規定するための法制度の多くが曖昧なままとなっています。現時点では、インドにおいて、オンライン・ゲームやファンタジー・スポーツを規定する中央法規は存在しません。1867 年公営賭博法が、ギャンブルおよび賭博を規定する主要な法律であり、同法において、スキル要素を含むゲームに関しては例外とされており、合法であると考えられています。しかしながら、何をもって「スキルゲーム」とみなすかについては、明確化されていません。インドの憲法では、賭け事やギャンブルは州毎に管轄しており、各州が独自に賭け事やギャンブルに関する規則を定めています。アンドラ・プラデシュ州、アッサム州、オディシヤ州、テランガナ州、タミル・ナードゥ州、

ナガランド州、シッキム州等のいくつかの州においては、オンライン・ファンタジー・スポーツは禁止されています。

これらのプラットフォームはオンラインにて運営されるため、州によって異なる法律が適用されてしまうと、ビジネスモデルの有効性や実行可能性が不透明となってしまう、投資家の信頼を損ねる一因となっています。

インド政府の公共政策シンクタンクである NITI Aayog は、2020 年 12 月、「Guiding Principles for the Uniform National Level Regulation of Online Fantasy Sports Platforms in India (インドにおけるオンライン・ファンタジー・スポーツ・プラットフォームの統一的国家レベルの規制のための指導原則)」のドラフトを発表しています⁵。NITI Aayog は、当該発表において、ファンタジー・スポーツ産業を正式に認識した上で、国および州の双方の機関や組織において認められる、原則に基づくガイドラインを含むガバナンスを提唱しています。

加えて、NITI Aayog は、ファンタジー・スポーツ・プラットフォームに対して、適切なガバナンス、透明性、消費者保護、説明責任の確保を含む一定のガイドラインの策定を提案しています。ガイドラインは、プラットフォームがインドのすべての適用法に準拠していること、すなわち、スキル・ベースのコンテストであること、18 歳未満のユーザーに Pay to play 形式を提供していないこと、参加条件が公正かつ透明であること、等を要請しています。

Impact of CoVID-19

2020 年の CoVID-19 の発生により、世界中の多くのスポーツリーグやトーナメントが中止や延期を余儀なくされ、ファンタジー・スポーツ産業も大きな影響を受けました。インドでも、人気のクリケットリーグであるインディアン・プレミア・リーグ（以下、IPL とする）が中止・延期が発生し、大きな打撃を受けています。インドでは、クリケットに次いで、サッカーが人気のスポーツとなっていますが、IPL と同様、2021 年度第 1 四半期において、世界的なサッカーリーグのいくつかにおいても、中止・延期が行われました。これらの結果として、ファンタジー・スポーツ・プラットフォームのアクティブ・ユーザー数も減少しています。

これら諸問題に対処するため、ユーザーエンゲージメントを確保し、新たな収入源を生み出すための積極的な措置が多く取られました。ユーザーエンゲージメントを向上させるために、クイズなどのスキル・ベースの補助的な競技を開始したり、プラットフォームそのものを改革するための投資の実行等です。FanCode や SportsTiger は、自社のプラットフォームにスポーツ・ストリーミングやニュースカテゴリーを導入しています。

世界的に、IPL、英国プレミア・リーグ、リーガ・エスパニョーラなどのスポーツリーグ

やイベントが再開されつつあることは、産業全体にとってプラスとなっています。インドでも、IPL が再開したことで視聴者数が大幅に増加しています。スポーツリーグの再開は、プラットフォーム上でのユーザー間の交流を増やし、ファンタジー・スポーツ産業全体の回復に役立ちました。しかしながら、その後 CoVID-19 の第 2 波が発生し、再び IPL が中断されたことで、産業全体が再度負の影響を受けています。

Way forward

現在、ファンタジー・スポーツ産業は、CoVID-19 の第 2 波の影響により、2021 年度第 1 四半期に直面したのと同様の苦難に直面していますが、事態が正常化され、スポーツイベント等が再開されれば、産業としての回復も見込めます。IPL は引き続き最も人気のあるリーグであり、Dream11、Mobile Premier League、MyTeam11 等のプラットフォームがその人気を活用しています。また、NITI Aayog が提案しているガイドラインも、産業全体の成長を促進するための前向きな一歩となるでしょう。電子情報技術省 (MeitY) と NITI Aayog による「AatmaNirbhar Bharat Innovate Challenge」の開始により、より高度なゲームアプリが市場に投入されることも期待されています。

経済にプラスの影響を与える可能性が非常に高いこともあり、インド政府による当該産業の成長を促進するための積極的な取り組みが期待されています。オンライン・ファンタジー・スポーツの適法性を確保し、プラットフォームを適切に管理することで、投資家に一定の信頼感を与え、それがひいては消費者の信頼を築くことにも繋がるでしょう。

End Notes & References:

1. <https://www.statista.com/statistics/1175890/fantasy-sports-service-industry-market-size-us/>
2. <https://brandessenceresearch.com/consumer-goods/fantasy-sports-market-growth>
3. <https://www.ibef.org/blogs/india-has-a-huge-potential-for-fantasy-sports>
4. Report by Federation of Indian Fantasy Sports in collaboration with KPMG on Business of Fantasy Sports. Available at: <https://fifs.in/publication/>
5. https://niti.gov.in/sites/default/files/2020-12/FantasySports_DraftForComments.pdf