

Similitudes entre les modèles d'affaire des jeux vidéo et des jeux de hasard et d'argent

Ingo Fiedler

9 juin 2015

Plan de la présentation

1. Introduction
2. Modèle d'affaire des jeux vidéo
3. Modèle d'affaire des jeux de hasard et d'argent
4. Discussion

Les jeux vidéo et les jeux de hasard et d'argent sont traités différemment

- Les jeux de hasard et d'argent sont hautement réglementés dans tous les pays contrairement aux jeux vidéo
 1. L'offre de jeux de hasard et d'argent est souvent limitée à des gestionnaires étatiques ou à quelques détenteurs de licences
 2. L'offre de jeux de hasard et d'argent sans licence est criminalisée
 3. Les jeux de hasard et d'argent sont hautement taxés; les jeux vidéo sont taxés au même titre que n'importe quel autre produit
- Cette différence entre les deux s'expliquerait par le fait que les jeux de hasard et d'argent amènent certains coûts à la société, contrairement aux jeux vidéo
- Cela est-il (encore) vrai ?

Trois heuristiques pour distinguer jeux vidéo et jeux de hasard et d'argent

- **Heuristique 1 : Les jeux vidéo sont basés sur des habiletés; les jeux de hasard et d'argent reposent sur la chance**

- Contradiction : Certains jeux (notamment de société) reposent à 100% sur la chance. Certaines formes de jeux de hasard et d'argent (ex. : poker ou Black Jack) – impliquent des habiletés

- **Heuristique 2 : Seuls les joueurs de jeux de hasard et d'argent peuvent gagner un montant d'argent**

- Contradiction : Les prix sous forme d'argent sont communs dans les compétition de sports et sports électroniques ; les jeux de hasard et d'argent peuvent être joués avec de l'argent virtuel

- **Heuristique 3 : Seuls les joueurs de jeux de hasard et d'argent payent pour jouer**

- Contradiction : Les accessoires de jeux vidéo coûtent de l'argent, des frais d'admission aux tournois sont parfois exigés; les jeux de hasard et d'argent peuvent aussi être joués avec de l'argent virtuel

- **Heuristique 4 : Les jeux de hasard et d'argent créent une dépendance; les jeux vidéo n'en créent pas**

- Contradiction : Les jeux de hasard et d'argent et les jeux vidéo peuvent tous deux créer une dépendance

Tarif fixe et « *Pay2Play* »

● Tarif fixe

- Modèle d'affaire traditionnel
- Payer une fois, jouer aussi souvent et aussi longtemps que désiré
- Exemple : Super Mario sur une console Nintendo

● « *Pay2Play* »

- Développé pour les salles d'arcade
- Le joueur doit payer pour débiter une partie et pour toutes les parties subséquentes
- Exemple : « *Street Fighter* » dans une salle d'arcade

Argent dépensé et nombre de parties pour le tarif fixe et « Pay2Play »

- Dans les jeux à tarif fixe, l'argent dépensé est indépendant du nombre de parties jouées; dans les jeux « Pay2Play », l'argent dépensé est dépendant du nombre de parties jouées

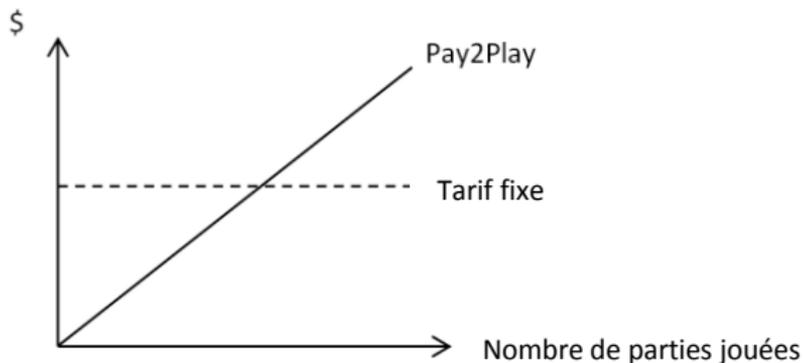


Figure 1 : Dépenses par nombre de parties jouées pour les jeux à tarif fixe et « Pay2Play »

Extensions (*Add-on*)

- Initialement, un jeu est vendu à un prix fixe ; ensuite, des extensions sont vendus à un prix fixe également
- Bien que ressemblant au modèle du tarif fixe, le modèle « *Add-on* » se distingue par le fait qu'au final les dépenses faites par chaque individu ne sont pas identiques, mais se font par pallier...
- Exemple : *Diablo*

« Free2Play »

- « *Free2Play* » est un modèle économique relativement nouveau, ayant évolué avec l'adoption massive d'internet, l'émergence des réseaux sociaux, des téléphones intelligents, des tablettes et des micro-paiements
- Les joueurs peuvent jouer autant qu'ils le veulent sans payer
- Les recettes proviennent des publicités et des joueurs qui payent volontairement
 1. Paiements comme donations
 2. Paiements pour arrêter les publicités
 3. Paiements pour obtenir des articles ou objets dans le jeu (sans que ceux-ci amènent un avantage dans le jeu lui-même)
- Seule une fraction des joueurs paie réellement. Mais le « *Free2Play* » attire beaucoup de joueurs, ce qui peut le rendre plus rentable que les jeux à tarif fixe
- *League of Legends*

« Pay2Win »

- Les jeux « Pay2Win » peuvent généralement être joués gratuitement, mais les joueurs doivent payer pour avancer dans le jeu
- Typiquement, un paiement permet d'obtenir un coup de pouce temporaire, un item qui peut conférer plus de force ou de santé à l'avatar du joueur, ou simplement donner accès à la prochaine étape
- Tels les jeux « Free2Play », la plupart des joueurs ne paie pas pour jouer
- Attire moins de joueurs que le « Free2Play », mais les dépenses moyennes par individu sont plus élevées
- Une petite fraction des joueurs (« les baleines » / « whales ») paient de grosses sommes pour rester au sommet du classement (certains joueurs déclarent avoir payé > 10 000 \$ en un mois pour un jeu)
- Les « baleines » sont responsables d'une part significative des recettes
- Les incitatifs financiers de la part des producteurs visent à attirer les « baleines »
- Le « Pay2Win » est le modèle principal des jeux de puzzle (ex. : *Candy Crush*) et des jeux de compétitions dans lesquels des joueurs et/ou des guildes s'affrontent et sont classés (ex. : *The Hobbit, Kingdoms of Middle Earth*)

Composition des recettes liées aux jeux vidéo

Dépenses par individu

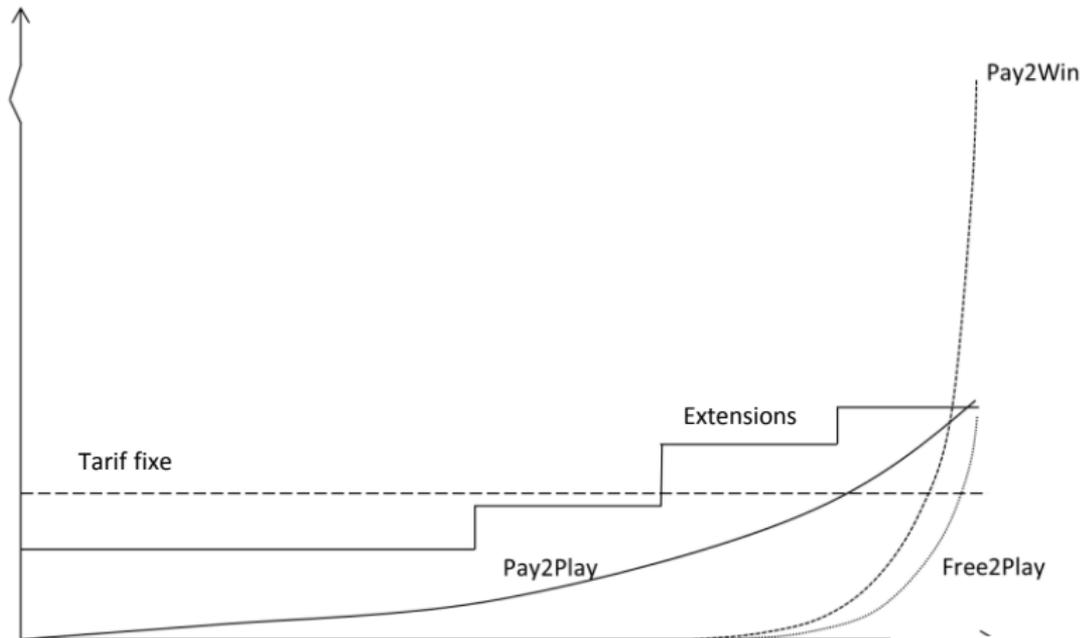


Figure 2 : Dépenses par individu des différents modèles d'affaires de jeux vidéo

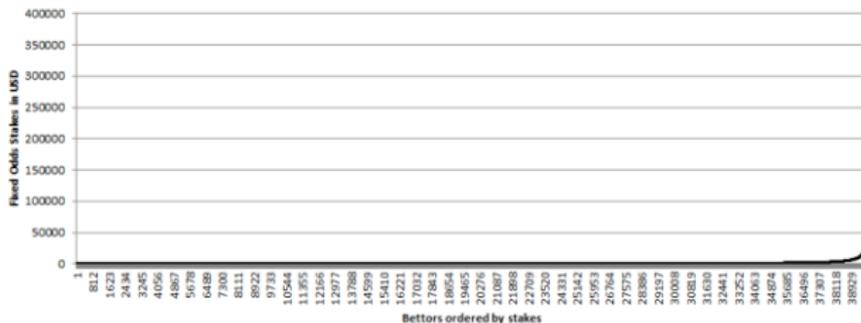
Joueurs classés selon le montant
dépensé par individu

Les jeux de hasard et d'argent : *Pay2Play* and *Pay2Win*

- Les jeux de hasard et d'argent (pour gagner de l'argent réel) sont de type « *Pay2Play* ». Mais contrairement aux jeux vidéo, le prix n'est pas fixe pour chaque participation, il varie
- Les jeux de hasard et d'argent sont aussi « *Pay2Win* » : plus on dépense, plus les chances de gagner sont grandes (selon une perspective de profits bruts et non nets, bien sûr)
- Tout comme dans le modèle « *Pay2Win* » des jeux vidéo, la plupart des joueurs jouent pour des petits montants. Une petite fraction des joueurs, les « flambeurs » ou « les gros joueurs », misent des sommes énormes
- Les « gros joueurs » sont à l'origine d'une part significative des recettes
- Incitatifs financiers pour attirer et maintenir la présence des « gros joueurs »
- Hypothèse : Les recettes des jeux de hasard et d'argent sont plus faibles pour la loterie que pour les jeux en casino ou les paris sportifs

Concentration de paris à cote fixe en ligne

Figure: Mises dans les paris à cote fixe en \$ (bwin dataset, n=39,719)



Groupe de joueurs	Part du volume total de jeu
Top 1%	31.41%
Top 5%	58.49%
Top 10%	71,25%
Coefficient de Gini	79.82%

Concentration de paris actifs en temps réel en ligne en ligne

Figure: Mises dans les paris actifs en temps réel en ligne en \$ (bwin dataset, n=24,794)



Groupe de joueurs	Part du volume total de jeu
Top 1%	48.99%
Top 5%	80.14%
Top 10%	89.40%
Coefficient de Gini	91.87%

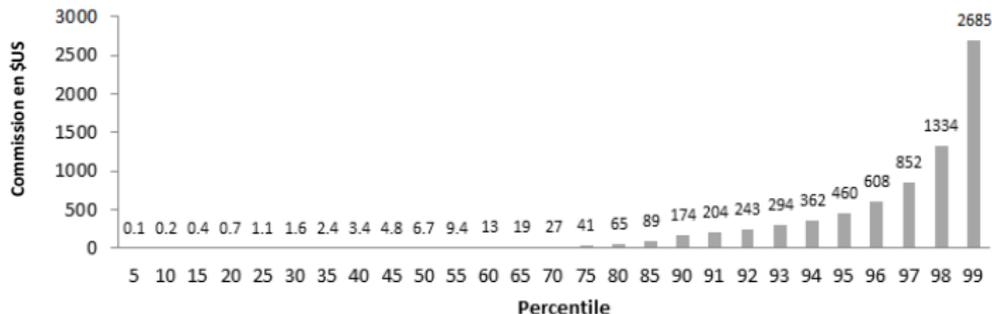
Détails des recettes du poker en ligne 1/2

Tableau : Détails des comportements de jeu de poker en ligne sur *PokerStars*
(n = 2 127 887)

	O	Médiane	σ	Top 10%	Top 5%	Top 1%
Nombre de séances	24.03	7	49.3	63	108	247
Durée des séances en min.	50.27	42	37.76	94.78	118.6	182.3
Temps de jeu total en h	25.28	4.88	65.21	62.78	117.6	318
Nombre de tables	1.31	1.05	1.04	1.65	2.36	6.03
Intensité de jeu (US/\$ commission/h)	2.4	0.87	4.46	6.12	9.9	19.75
Volume de jeu en US/\$	177.5	4.86	1,935	173.9	460.1	2,685
Durée de jeu	55.32	27	60.83	160	175	182
Nombre de séances/jour	0.74	0.6	0.66	1.5	2	3
Temps de jeu/jour	38.7	20	53.62	98.34	142.03	259
Volume de jeu en US/\$/jour	2.48	0.27	14.45	4.42	9.15	35.42

Détails des recettes du poker en ligne 2/2

Figure : Volume du jeu en termes de commissions prélevées en \$, sur une période de 6 mois, en percentiles (n=2,127,887)



Groupe de joueurs	Part du volume total de jeu
Top 1%	59.59%
Top 5%	83.10%
Top 10%	91.06%

Merci pour votre attention !
ingo.fiedler@uni-hamburg.de