

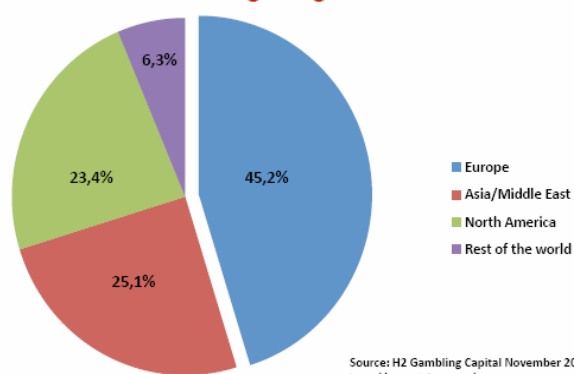
Réalité du marché

Le secteur des jeux et paris en ligne est en Europe un marché dynamique qui rencontre un franc succès. Il représente à ce jour un peu plus de 10 % de l'ensemble du marché des jeux de hasard en Europe. Ce secteur devrait atteindre les 14 % du marché total en 2012 et les opérateurs traditionnels « en dur » continueront à représenter la grande majorité du marché total européen¹ avec une part de 86 %.

L'industrie européenne leader mondial du secteur, mais pour combien de temps encore ?

Aujourd'hui, le marché européen des jeux et paris en ligne est le plus grand marché au monde du jeu en ligne. Sur les 18,3 milliards d'euros de produit brut de jeux (les mises moins les gains) générés au niveau mondial en 2009, plus de 45 pour cent ont été attribués au marché européen. Cette domination résulte de la fermeture du marché américain et de certains marchés asiatiques et du fort taux de pénétration d'Internet en Europe. Mais la domination européenne reste précaire du fait de la segmentation nationale du marché européen et du protectionnisme économique croissant des États Membres dans ce secteur.

Market share of online gaming market in 2009



Un secteur croissant en Europe

Le secteur des jeux et paris en ligne en Europe se développe et génère de plus en plus de revenus. On s'attend à ce que le produit brut des jeux (en anglais Gross Gaming Revenue ou GGR, les mises moins les gains) réalisé en ligne passe de 8,3 milliards d'euros en 2009 à 12,2 milliards d'euros en 2012.

Au cours de l'année 2008, les paris sportifs sont restés le produit de jeu en ligne le plus populaire en Europe. Avec plus de 2 milliards d'euros de produit brut de jeux, les paris sportifs ont représenté 29 % de l'ensemble du marché en ligne européen.

Seule une part mineure des jeux se déroule en ligne

Le secteur européen du jeu en ligne a représenté environ 10 % de l'ensemble du marché des jeux de hasard européen en 2009. Des prévisions indépendantes prévoient une augmentation de la part du marché des jeux et paris en ligne, qui pourrait atteindre 14 % en 2012. Cette évolution ne s'effectue pas au détriment du marché « en dur », dont on attend une augmentation des revenus de 70,5 milliards d'euros en 2008 à 76,5 milliards d'euros en 2012, ce qui signifie qu'avec 86 %, il continuera de représenter une très large part du marché total.

¹ H2 Gambling Capital, January 2009

Des profils de consommateurs et de produits différents

Les revenus générés par les opérateurs traditionnels « en dur » proviennent de produits établis de longue date, tels que ceux que l'on trouve dans les boutiques physiques de pari, les casinos et les salles de bingo, mais aussi des offres non sportives telles que les cartes à gratter et les tickets de loterie. Le jeu en ligne offre une large gamme de produits que l'on trouve généralement sur un site unique intégré sur lequel les consommateurs peuvent parier sur l'issue d'un match de basketball ou jouer au poker. D'autre part, le niveau de substitution entre le secteur des jeux et paris en ligne et le secteur « en dur » traditionnel est très faible du fait des différences de profil des joueurs (les joueurs en ligne ont tendance à être mieux éduqués, plus jeunes, etc.).

Un secteur en expansion qui profite à la fois aux opérateurs privés et aux monopoles

Le marché des jeux et paris en ligne s'est également avéré attractif pour les monopoles (par ex. FDJ en France, Svenska Spel en Suède) en 2008. Les opérateurs de loterie traditionnels offrent aussi aux consommateurs la possibilité d'acheter des tickets en ligne et incluent aujourd'hui aussi le pari et le poker en ligne dans leur offre de plus en plus large. Aujourd'hui, ces monopoles représentent plus de 25 % du marché européen du jeu en ligne, avec une proportion nettement plus élevée en Scandinavie, où leur part de marché est estimée à environ 40 %.

De plus, on s'attend à une progression rapide de la part du marché en ligne des monopoles, si ce n'est plus rapide, que celle des opérateurs privés (70 % entre 2008 et 2012 contre 68 % pour les opérateurs privés).

Conclusion:

- Le secteur des jeux et paris en ligne est en progression, mais sa croissance ne se fait pas au détriment du secteur traditionnel « en dur ».
- Les opérateurs traditionnels « en dur » continuent d'augmenter leurs revenus hors ligne tout en élargissant rapidement leur offre en ligne.