

Jeux vidéo en ligne : le commerce d'objets virtuels, des gains bien réels **Technologie**

Posté par: Visiteur

Publié le : 16-12-2007 12:11:41

Vendre de l'or "World of Warcraft", un des plus célèbres jeux vidéo en ligne, peut se révéler lucratif : les sites spécialisés dans la vente de biens virtuels contre de l'argent réel fourmillent sur la toile, et certains éditeurs se lancent même sur le créneau.

Ce "marché noir" propice aux escroqueries, sans oublier les problèmes de fiscalité, reste interdit par la plupart des éditeurs de ces "univers persistants" (MMOG, "massively multiplayer online role-playing game"), accessibles depuis n'importe quel PC et à n'importe quelle heure.

Pour ceux qui déboursent des espèces sonnantes et trébuchantes en échange d'objets, de monnaie, de comptes ou de prestations virtuelles, le but est d'éviter les longues périodes d'apprentissage et de vite progresser dans le jeu.

"La population des joueurs ne compte pas que des adolescents, mais aussi des dirigeants haut placés, chez BNP Paribas ou Intel par exemple, qui ont un temps de jeu très réduit", explique Cédric Page, créateur de la prestigieuse "gilde" (association de joueurs) française "Millenium" de "World of Warcraft".

"Donc s'ils veulent suivre le rythme, ils sont tentés d'acheter des objets virtuels", ajoute-t-il, tout en tenant à minimiser ce phénomène, "une goutte d'eau par rapport au chiffre d'affaires de Blizzard", le studio américain à l'origine du jeu.

Pourtant, outre le site aux enchères eBay, qui s'est engagé en début d'année à interdire ce type de transactions, de grosses sociétés en font leur fonds de commerce, au détriment des "artisans" du secteur, souligne Aurélien Pfeffer, juriste de l'association JeuxOnLine.

Le leader IGE (ige.com) revendiquait en 2005 un chiffre d'affaires de 880 millions de dollars, mais il est très difficile de chiffrer cette économie parallèle, nuancent les spécialistes.

Le marché officiel des MMOG est lui évalué à 1,5 milliard d'euros à travers les abonnements.

En Chine et en Corée, de petites structures appelées les "fermes" paient même des étudiants pour jouer de façon très répétitive, dans le seul et unique but de collecter des ressources virtuelles.

A l'image de la plupart des éditeurs, Blizzard (Vivendi Games) affiche une politique sévère vis-à-vis de ces pratiques : à ce jour, quelque 130.000 comptes ont été bannis après enquête de "maîtres du jeu" dédiés à la traque des tricheurs.

Avec moins de moyens, Ankama, l'éditeur du jeu de rôle Dofus, "essaie de combattre les arnaques" liées aux transactions virtuelles, "telles que les vols de comptes ou l'utilisation de robots qui parasitent le jeu", indique Thomas Bahon, directeur des produits, rappelant qu'un avatar peut être

vendu "près de 600 euros".

A défaut de pouvoir enrayer ce phénomène, d'autres éditeurs tentent de s'approprier le marché : c'est le cas de Sony, qui a lancé son propre site de vente aux enchères pour sécuriser les transactions entre abonnés de son jeu EverQuest II, ou du coréen NCsoft.

Ankama s'apprête aussi à lancer son site de vente d'objets "pour personnaliser son personnage", et non pour le rendre plus performant, "ce qui serait très mal perçu par les joueurs français", précise M. Bahun.

A l'image de Second Life, "la vente licite de contenus tend à devenir un modèle économique de plus en plus populaire, notamment avec l'émergence du jeu en ligne sur consoles", analyse M. Pfeffer, citant la plateforme Xbox Live de Microsoft. Sony proposera également en 2008 un monde virtuel en ligne, baptisé "Home", pour les possesseurs de la PlayStation 3.

AFP