

Extrait du Internet : Culture et Communication

<http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst>

Comment gagner de l'argent grâce aux univers virtuels ?

- DLST Mag' - Les Univers Virtuels -

Date de mise en ligne : mardi 18 décembre 2007

Internet : Culture et Communication

Comment gagne-t-on de l'argent à travers un univers virtuel ?

Le marché des univers virtuels est en pleine expansion suite aux progrès techniques faits en matière de jeux vidéos. Mais que définissons-nous exactement par le terme d' « univers virtuel » ? C'est un espace créé par le biais d'Internet où les personnes sont représentées par des avatars, et peuvent interagir entre eux (discussion, actions, etc...). (Pour plus d'informations voir [Qu'est ce qu'un univers virtuel ?](#)) Qu'y a-t-il de si lucratif, dans ces univers, pour que tous les grands noms des entreprises vidéoludiques investissent toujours plus dans leur développement ? Pour répondre à cette question, on peut distinguer deux types d'univers virtuels : les jeux proprement dits qui misent essentiellement sur une aventure, une histoire, des batailles épiques, etc... (exemples : World of Warcraft, Dofus, et de nombreux autres) les univers virtuels où il n'y a aucun but précis, essentiellement Second Life. Comme son nom l'indique, il est juste une imitation virtuelle de la vie réelle. Nous en verrons par la suite quelques précisions.

Pour les producteurs, l'objectif est de vendre le jeu en lui-même et par le biais d'un abonnement pour acquérir des fonds mensuels. Oui, en effet, la plupart de ces jeux nécessite de payer une certaine somme chaque mois pour pouvoir jouer et ainsi maintenir les serveurs. Néanmoins, certains sont totalement gratuits (Second Life), mais font des bénéfices par d'autres moyens. Mais pourquoi les joueurs sont prêts à investir tous les mois pour seulement jouer ? cela s'explique par le phénomène de dépendance. Par exemple, en essayant [Dofus](#), on ressent nettement que derrière ces graphismes "bon enfant", il y a tout un côté addictif qui se dégage du jeu.

On peut aussi voir ces univers comme un moyen de gagner de l'argent et même d'en faire leur métier.

Une première solution consisterait à entrer sur le marché des univers virtuels. Créer, Développer, un univers fantastique et ainsi tenter de concurrencer les autres déjà existants et qui ont déjà des millions de fans à travers le monde entier. Bien évidemment, ce n'est pas à la portée de tous et rare sont les MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing Game ou Jeux de rôle en ligne) qui arrivent au même rang que World of Warcraft par exemple. L'autre solution consiste à être un simple joueur et ainsi votre quête de cupidité commencera à la création de votre personnage.

Tout d'abord, attention, même s'il paraît facile de vendre ses quelques objets trouvés sur un monstre géant et sauvage, ceci peut entraîner quelques risques. Cet article ne vous incite pas à vous lancer dans un univers virtuel et de tenter d'y faire fortune. Nous exposons seulement les faits. Un des moyens les plus connus des MMORPG consiste à vendre monnaie virtuelle, armes, armures à des particuliers. Les intermédiaires sont nombreux : E-bay, le Game online market, et d'autres... (voir l'article sur [01net](#)) Ainsi de nouvelles pratiques se font : vous payez une entreprise qui vous promet de s'occuper de votre compte et améliorer votre personnage (argent, expérience, équipements, etc...). C'est ce que font de nombreuses nouvelles sociétés chinoises où les employés travaillent (jouent) 12h par jour pour satisfaire leurs contrats. La pratique la plus courante reste néanmoins de vendre son personnage. 400€ pour un personnage de niveau 70 sur World of Warcraft. Supposons que le créateur du personnage est joué un an et qu'il est acheté le jeu et son extension. Nous atteignons un montant de 234€ l'année et ainsi gagner 166€. Comparé au temps passé sur le jeu, il est vrai que c'est peu. Mais Ces pratiques sont légales mais non approuvées par la plupart des producteurs. Pour garder World of Warcraft comme principal exemple, Blizzard a banni de nombreux comptes qui auraient usés des pratiques ci-dessus. Joueurs vous voilà avertis !

Si les MMORPG ne sont pas destinés à vous faire faire fortune, Second Life, lui, a permis de créer la première millionnaire virtuelle : [Anshe chung de son vrai nom Ailin Graef](#). Mais la véritable interrogation ici est de savoir si faire fortune sur Second Life est accessible à tous. Malgré tout ce que vous pouvez lire dans la presse, la réponse est non. Il y a plusieurs moyens de gagner sa "vie" dans Second Life : créations d'objets, vente de maisons, terrains, prostitution, escort girl/boy, etc... Si vous voulez vraiment espérer faire un jour des bénéfices, il vous faudra être

créatif, imaginatif, vous démarquez du lot.