

Extrait du Internet : Cultures et Communication

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

Les risques financiers des univers virtuels

- DLST Mag' - Les Univers Virtuels -



Date de mise en ligne : mercredi 12 décembre 2007

Internet : Cultures et Communication

Les risques financiers des univers virtuels

On entend souvent parler des univers virtuels de nos jours([voir cette page pour savoir ce qu'est un univers virtuel](#)), du fait qu'il crée des communautés ([voir le site d'Eric](#)) entre les gens d'un même pays ou du monde entier, qu'ils sont bien car ils sont gratuits. Mais dans ce monde, que veut-dire gratuit ? Un accès total à toutes les ressources du site que des gens passent des millions d'heure à faire, et qui en on fait leur métier. Sûrement pas, nous allons voir comment sous l'aspect de dire que l'inscription est gratuite, beaucoup d'aspects sont payants, et qu'il est possible de devenir dépendant de ces parties payantes pour "vivre" virtuellement.

Dans quoi par l'argent des adolescents dans les univers virtuels ?

Premièrement, on peut se poser la question « Mais qu'a-t-on à acheter sur Internet ? » Sur les univers virtuels, les types d'achats peuvent être multiples. On peut bien sur acheter tout ce dont on a besoin pour mieux vivre virtuellement. Souvent, on achète dans le virtuel, ce que l'on ne peut pas avoir dans la vie réelle. Par exemple, sur Habbo hôtel, un site dédié aux "jeunes", on peut acheter des crédits. Ces crédits serviront par la suite à acheter des vêtements, les meubles pour meubler son appartement que l'on peut acheter aussi. Pour reprendre la phrase sur la page d'achat de ces crédits : « Ils servent à acheter toutes sortes de choses, du canard en plastique au Téléporteur High Tech. ». On a bien ici toute la panoplie d'achat possible sur un site qui regroupe en France des millions de joueurs.

Ensuite, on a le droit de se poser la question du pourquoi achètent-ils tout cela sur leur ordinateur, alors que ce n'est même pas réelle. Mais un univers est une réalité cachée. En effet, les adolescents, comme certaines personnes plus vieilles et même maintenant, des plus jeunes vivent une autre vie sur les univers virtuels. Le fait d'avoir des vêtements de marques virtuelles, d'avoir un appartement virtuels branchés, d'être populaire ; c'est tout ce dont rêves beaucoup d'adolescents. Par le biais d'achats qui ne sont pas très cher à l'unité, il peut accéder à ce "bonheur". Quel adolescent ne rêve pas déjà d'avoir son propre appartement, d'inviter ses amis, de faire des fêtes ?? Réponse : quoi de mieux que les univers virtuels où l'on peut se rejoindre le soir après les cours.

Les techniques marketing des univers virtuels sur les adolescents.

Les webmaster, les responsables marketing, ils savent tous que les adolescents n'ont pas beaucoup d'argent. Ils vont donc jouer sur la quantité d'achat à petit prix plutôt que de jouer la carte d'achat cher que peu de personnes pourront se permettre. Mais rien n'empêche les sites de mettre des prix plus cher pour certains achats qui seront bien mieux que celui moins cher. On va distinguer deux types principaux de paiement :

- les paiements ponctuelles
- les paiements par abonnements souvent mensualisés.

Les paiements ponctuelles permettent d'avoir des petits trucs en plus sur le jeu ou dans la communauté. Ils permettent par exemple de pouvoir acheter un T-shirt, un pantalon, une boisson dans un bar virtuel. Prenons ici l'exemple d'Habbo Hôtel encore. Comme on l'a plus avant, on peut acheter des crédits en guise de monnaie pour le site. Mais comment se font les achats ?? Bien sur, comme les adolescents peuvent payer en premier. C'est à dire

par téléphone portable. A l'heure actuelle presque tous les adolescents ont un téléphone portable, donc rien de plus simple pour acheter ce dont on a besoin avec un simple sms (surtaxé bien sur). Bien sur, ils préviennent les enfants de demander l'autorisation aux parents, mais combien vont le faire ? Très peu, et c'est souvent la surprise lors de l'arrivée de la facture de téléphone fixe où votre enfant a payé par audiotel, donc avec le téléphone en appelant un numéro durement surtaxé. Sinon, pour les plus grands adolescents, et les plus vieux, ou pour les parents compréhensifs, il y a possibilité de payer avec la carte bancaire où souvent sont pratiqués des tarifs dégressifs pour les gros achats.

Parlons maintenant des abonnements. Et oui, il est bien beau de dépenser son crédit de téléphone pour faire des achats sur les univers virtuels, mais un téléphone ne sert-il pas à téléphoner ? Alors, comment fait-on quand on a plus de crédit ? Une solution s'impose : s'abonner à un univers virtuels pour être prélevé tous les mois pour profiter de nouveaux accès. C'est ce que beaucoup de sites font maintenant. On peut s'inscrire pour un abonnement de x mois, et l'on pourra profiter de partie du jeu que les autres n'ont pas. En plus, cela permet au site de s'assurer des rentrées financières tous les mois. Prenons l'exemple d'un site pour les plus petits : Toontown, un univers virtuels sur le thème de Disney. Une partie gratuite est accessible à tout le monde, mais il y a aussi une partie payante avec beaucoup d'avantage. Cette partie payante ici n'est accessible que sur abonnement. On peut voir ici certains des accès que l'on peut avoir sur ce site :

[<http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst/IMG/jpg/toontown.jpg>]

En orange la partie gratuite du site, et en vert les avantages à prendre un abonnement.

Pour finir, on peut voir que pour appâter les enfants à faire des achats sur les sites des univers virtuels, il y a des cadeaux à la clef. Et oui, comme pour les grands dans les supermarchés, la fidélité est récompensée par des points fidélités qui peuvent échanger en cadeaux à recevoir par la poste ou par des crédits supplémentaires. Le fait de recevoir un cadeau réel permet de confondre un peu plus la vie réelle et la vie des univers virtuels.

Une dépendance financière peut-elle s'installer avec les univers virtuels ?

On ne sait pas vraiment si l'on peut parler de dépendance financière sur les univers virtuels. Certes une dépendance est créée avec ces achats. En effet, une fois que l'on a acheté sur un site, que l'ont a découvert tout ce qui est possible quand on fait des achats par rapport à quand on en fait pas. Cela oblige à racheter le mois ou les jours suivants. De nouveaux vêtements sont souvent mis en rayon dans les magasins virtuels, des nouvelles modes sont lancés, tout pousse les adolescents à acheter de nouveaux pour « être dans le coup ». D'après quelques faits rapportés, des ados se retrouvent sans forfait alors qu'ils ont eut leur crédit la veille, certain ont vidé leurs économies sur les univers virtuels. Il s'agit donc de faire attention à contrôler un minimum les achats faits par ses enfants sur ces sites. Quoique se retrouver sans argent peut être une leçon pour la vie future ???

Un exemple pour illustrer tous ces propos : kochonland !

Kochonland est un univers virtuel un peu particulier. Il s'adresse avant tout aux 8-16ans, mais peut être facilement élargir à tous les âges. Le but du jeu étant de gérer une exploitation agricole avec des cochons à faire grossir. Le jeu est réglé par niveau. Chaque niveau à une nouvelle difficulté et de nouvelles améliorations (des champs en plus à semer, labourer et récolter, le truie va donner des portées, la gestion d'un abattoir, puis des métiers comme boucher ou éleveur de verrats).

Toutes ces améliorations avec les niveaux grandissants poussent le joueur à vouloir arriver au plus vite dans les niveaux supérieurs. Au début, le jeu n'avait aucune partie marketing, et était crée pour le bonheur des joueurs. Maintenant, comme beaucoup de site qui ont une certaine notoriété, il est passé du côté marketing. On peut maintenant faire grossir son cochon plus vite, acheter des kékos (monnaie de kochonland), des champs... Pour

cela, il y a bien sur plusieurs moyens de payer, comme le paiement par sms, par audiotel ou par virement bancaire. Bref, tout ce qu'on a vu plus haut. Voici par exemple la page où l'on peut faire les achats sur le site :
[<http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst/IMG/jpg/kochonland.jpg>]

Ici, on peut donc voir tous les moyens de paiements pour les achats ponctuels. Par contre, kochonland propose aussi des abonnements mensuels à 5euros et 10euros. En contrepartie, il nous reverse une certaine somme en monnaie virtuels, des réductions sur le marché pour nourrir son cochon, et un accès gratuit au SAV (payant dans le cas normal). Pour finir, la fidélité est récompenser aussi sur kochonland. En effet, chaque euros reversé au site se transforme en point cadeau avec lesquels on peut avoir des casquettes, des Tshirts, des tirelires et même des rillettes kochonland.

Conclusion

Tout cela nous amène donc à dire qu'il faut faire attention aux univers virtuels. Les recettes se comptant en milliers d'euros pour beaucoup de sites, les techniques de vente devienne de plus en plus vicieuse car elles sont aux mains d'expert dans la catégorie. Malgré cela, on peut très bien s'amuser sur un univers virtuel en toute gratuité, et un achat sur celui-ci ne fait pas de vous un addict au virtuel !

Pour faire un lien avec l'autre face l'argent dans les univers virtuels, c'est à dire comment gagner de l'argent avec les univers virtuels, [voir le site de Jérôme](#)

Site à visiter :

[Kochonland](#)

[Toontown](#)

[Habbo Hôtel](#)