

STRATOGINA

Les jeux sont faits !

Le monde des jeux Interactifs sur Internet connaît un essor fulgurant. Pour ados comme pour adultes, ces jeux gratuits animent les soirées avec des surprises à la clé.

Ils ont détrôné les tamagoshis (animaux virtuels) et autres échanges de cartes dans les cours d'école. Ce sont désormais les jeux gratuits sur Internet qui sont au cœur des préoccupations de nos chérubins. Et c'est ainsi que votre fils vous annonce entre deux tartines au déjeuner que la veille, il vient d'épouser "Mariah Carey", il y a de quoi marquer les esprits ! Heureusement, vous comprenez rapidement que ce dernier est inscrit à un jeu virtuel gratuit, dont le personnage qu'il s'est créé sous le pseudo de "Georges Clooney", vient de proposer le mariage à un autre enfant qui lui a créé un avatar au nom de "Mariah Carey" ! Ouf l'honneur est sauf !

Et se sont des millions d'enfants qui quotidiennement sont en communication interactive, via des avatars les plus divers (animaux, extra-terrestre, stars ...) et se lancent dans une vie tout aussi virtuelle, passant des diplômes, trouvant un travail, se mariant, etc.

Dans le même registre, divers sites de jeux gratuits en ligne connaissent un succès fou. Conçues avec subtilité sur les reliquats de base suivants : Zéro argent, Zéro violence, Zéro Pub. Ces jeux séduisent avant tout les parents, qui voient là un espace tolérable pour leurs chères têtes blondes. Parmi les sites à succès, on notera Zylom.com ou encore la société française basée à Clermont-Ferrand, Prizee.com, qui a réussi à captiver 11 millions d'enfants de 9 à 15 ans sur six pays. Avec une progression fulgurante de 6 500 % depuis sa création en 2001. Prizee a ainsi atteint un chiffre d'affaires de 6 millions d'euros en 2005.

Le succès est là pour cette plate-forme qui attire tant les enfants que les parents. Ces derniers se laissant tenter par quelques jeux leur rappelant leur enfance. Et c'est par une stratégie de bouche à oreille ou buzz marketing, que le site a réussi son pari. Un système de parrainage permet aux joueurs de remporter des "bubz", la monnaie virtuelle en vigueur dans cet univers. Et comme la publicité a été jugée trop intrusive, cette dernière a laissé place à un système d'achat de packs premiums donnant droit à des parties bonus, en plus des quelques parties gratuites offertes chaque jour.

Et c'est ainsi qu'au-delà de la gratuité des jeux, ce sont pas moins de 800 000 packs qui sont vendus chaque mois pour un montant moyen de 1,70 euros. Plusieurs modes de micro paiement sont proposés aux internautes : SMS, audiotel, carte bancaire ou encore appels téléphoniques surtaxés. En progressant dans les niveaux des jeux, les internautes accumulent des points qu'ils peuvent ensuite convertir en cadeaux livrés à domicile. Le succès repose ainsi sur les trois ingrédients suivants : le plaisir du jeu, la compétition et la récompense finale.

Prizee.com comptait dix employés en février 2004, contre plus de 80 aujourd'hui. Une progression rapide des effectifs qui n'est pas prête de marquer le pas puisque les équipes devraient doubler d'ici à fin 2007. L'accent sera mis notamment sur les développeurs Flash. Prizee.com développe actuellement un nouveau service, Blobzone.com, basé sur le principe de l'élevage de petits personnages. De quoi attirer les ados, fans de ce genre d'échanges, depuis le phénomène SIM'S.

Autant le développement des jeux qui font le succès des consoles les plus diverses a de quoi inquiéter les parents. Ces derniers se retrouvant devant des zombies accros à leurs manettes et aux envies féroces de tuer tout ce qui bouge. Tant le développement de ces nouveaux jeux virtuels, développe la prise de conscience de valeurs et décharges dont les enfants trouvent les applications dans le réel. Une virtualité douce participant à mieux comprendre le monde réel. Les parents pouvant peut-être plus facilement jouer leur rôle de guide et de modérateur !

Et entre nous, surprise de taille, alors que votre fils écrit en français parfois plus sous forme de SMS qu'en respect du sacro-saint Larousse, "Georges Clooney", lui, fait très attention à ne pas faire de fautes d'orthographe dans les lettres passionnées qu'il émet à "Mariah Carey" ! La virtualité a peut-être du bon !

En attendant le plaisir de notre prochain échange, bons succès dans ce nouveau monde !

Par B. LAZARE

Par