

Le jeu en ligne va représenter un marché de 1,3 milliard

Ultima Online, Star Wars Galaxies, Everquest, Dark Age of Camelot, autant de noms évocateurs qui riment avec jeu massivement multi-joueurs (MMORG), mais aussi avec business. Selon l'étude de 'The Themis Group', le MMORG devrait générer un chiffre d'affaires de 1,3 milliard de dollars en 2004, et atteindre 4 milliards de dollars en 2006. Les abonnements représenteront la principale source de revenus du jeu en ligne, 1,1 milliard de dollars en 2004, mais les ventes de produits dérivés -armes, sorts, magies, pouvoirs, traits de caractères, points de vie, etc., autour des personnages virtuels- ne cessent d'augmenter: elles représentent un potentiel de revenus que les éditeurs n'entendent pas négliger, même si une bonne part s'évapore du fait d'un marché parallèle entre les joueurs. La publicité, en revanche, reste encore marginale: elle pourrait rapidement intégrer les jeux à succès, soit directement à la connexion, soit plus insidieusement en envahissant les espaces virtuels. L'Asie, et en particulier la Corée du Sud, se réserve la part du lion de ce marché en forte progression. Et l'arrivée de nouveaux jeux comme *World of Warcraft* ou *Matrix Online* va encore les doper. Sans oublier le marché spécifique des **jeux de sport en ligne** que se partagent Electronic Arts, Microsoft, Sony et Sega.