

Les éditeurs s'opposent à Microsoft sur Xbox Live

Microsoft occupe une position stratégique sur le jeu en ligne. Fabricant de la Xbox, dont il développe le système d'exploitation, il pourrait aussi chercher à contrôler les abonnements. D'autant plus facilement qu'il dispose, avec sa branche MSN, de ses propres serveurs.

Les éditeurs de jeux vidéo s'interrogent sur la politique de Microsoft en matière de rétrocession des abonnements Xbox Live. Ils reprochent à la firme de Redmond de s'arroger la plus grande part possible, forcément trop importante par rapport à leurs revenus. Le président d'Eidos a déclaré à *Bloomberg* son désaccord avec le modèle économique proposé par Microsoft, qui, selon lui, s'accapare le consommateur. Electronic Arts, sans doute aux mêmes motifs, a déclaré son refus des termes du contrat proposé par Microsoft. **Un désaccord qui profite à la concurrence** Par certains aspects, la position des éditeurs reste cependant ambiguë. En se désolidarisant de Microsoft, ils s'accordent une plus grande liberté pour développer des jeux en ligne destinés à la Playstation 2 de Sony. Cette démarche se justifie commercialement, mais elle ne risque pas de profiter à Microsoft, dont la Xbox tarde à s'imposer face à son concurrent. Surtout sur le marché du jeu en ligne, pour lequel la Xbox est pourtant techniquement mieux positionnée. **Sony va délocaliser en Chine la production de la Playstation 2**

Dans la guerre que se livrent Sony, Nintendo et Microsoft sur les consoles de jeu vidéo, chaque cent gagné est une victoire prise sur la concurrence.

Afin de réduire ses coûts de revient, Sony a planifié de déplacer la production de la Playstation 2 sur la Chine, en partenariat avec les taïwanais Asustek Computer et Hon Hai Precision Industry. Une décision qui fait suite à celle de Microsoft, qui après la Chine, tente de réduire ses coûts en délocalisant aussi sur la Hongrie et sur le Mexique. Ainsi que pour Nintendo, qui produit déjà 70% de ses Gamecube en Chine, un chiffre en augmentation.