

ElectronLibre

Rechercher

J'aime 608



iPhone 5 : le smartphone et le magicien disparu

Le 12 septembre 2012,
So_amazing

Audience hybride et coup de poing sur le Net !

Le 11 septembre 2012, Web 1,2,3

Aurélie Filippetti assassine le centre national de la musique

Le 10 septembre 2012, So_cult'

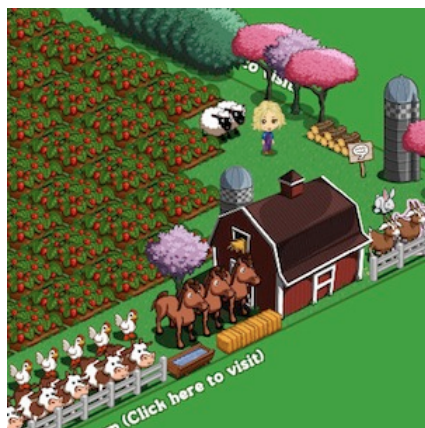
Presse : Juin chagrin pour les grands quotidiens

Le 7 septembre 2012, Old fashion media

WEB 1,2,3 | SO_CULT' | PEER2PEER | OLD FASHION MEDIA | SO_AMAZING | GAMING | LE_FLOUZE | POLITIQUE | MARKETING ROOM

"Social Gaming" : Facebook refait le coup de la Second Life !

Le 26 Janvier 2011 dans **Web 1,2,3** par Chloé Luisetti



La notoriété de FarmVille lancé en 2009 par Zynga ou même CityVille n'est plus à prouver... Le Social Gaming rayonne sur les réseaux sociaux et se profile comme le nouveau marché bankable du Net. Aujourd'hui, la firme de Mark Zuckerberg s'infiltré dans la brèche : elle annonce optimiser la source de revenus du secteur au 1er Juillet prochain, en proposant aux membres d'acheter des biens virtuels dans les jeux sociaux via Facebook Credits, une devise virtuelle. Un parfum de Second Life...

Avec plus de 600 millions d'inscrits à son actif, Facebook surfe sur la mine d'or que représente aujourd'hui le marché du Social Gaming, ces jeux auxquels on s'adonne sur Internet en passant par les réseaux sociaux. Le site impose de nouvelles règles

aux développeurs tiers via son blog : " A partir du 1er juillet, nous exigeons que tous les développeurs de jeux sociaux acceptent les paiements au moyen de crédits Facebook". Concrètement, le site imposera à tous les développeurs d'applications de proposer aux membres de payer avec ces devises virtuelles dites "crédits Facebook" et ponctionnera 30% sur chaque transaction effectuée grâce à son système de paiement. Les crédits Facebook, lancés mi-2010, déjà adoptés par la majeure partie des acteurs du social gaming sur le site (tels que Zynga ou RockYou), remportent un franc succès. En effet, actuellement Facebook Credits, qui capte plus de 70% des transactions sur le site, est déjà utilisé par 350 applications et 150 développeurs de jeux sociaux. Le réseau social compte désormais en faire une monnaie universelle, permettant aux membres de dépenser leur argent virtuel sur n'importe quel jeu intégré au site. Bien qu'en accès gratuit avec contenus additionnels payants, un jeu communément notoire comme FarmVille diffusé par Zynga ne réunit pas moins de plusieurs dizaines de millions d'utilisateurs de Facebook. Et avec ce système de devises virtuelles qui pousse les usagers à dépenser plus en ligne, Facebook entend bien puiser dans cette source de revenus importante qu'est devenu le Social Gaming. Car si les utilisateurs n'ont pas l'obligation d'adhérer à ces seuls crédits pour payer et que Facebook n'en impose pas l'exclusivité, les entreprises tierces quant à elles seront tenues de proposer des crédits Facebook.

Un marché d'avenir

Devenir une plateforme d'échanges reste pour Facebook un bien meilleur relais de croissance que la publicité. La hausse significative des revenus du Social Gaming provient principalement de la vente d'objets virtuels visant à pousser toujours plus loin l'expérience de jeu des utilisateurs, en les incitant ainsi à payer réellement. Selon l'agence eMarketer, en 2010 les 62 millions d'internautes américains adeptes des jeux sociaux ont dépensé 510 millions de dollars en objets virtuels. Le reste des revenus de 2010, soit 225 millions de dollars, provient des partenariats établis entre les plateformes de jeux et de sites tiers, qui offrent des bonus aux joueurs en échange d'une inscription à leurs services. Facebook a toutes les cartes en main pour devenir en quelques années le marché principal de ces échanges financiers. Aujourd'hui ce sont des jeux, destinés à une population jeune, mais demain cette plateforme de paiement pourra s'élargir à d'autres territoires, comme la finance, la banque, l'assurance, etc. Une fois imposé, ce principe n'a virtuellement pas de limite.

iPhone 5 : le smartphone et le magicien disparu

Aurélie Filippetti assassine le centre national de la musique

Presse : Juin chagrin pour les grands quotidiens

Mission Lescure : bidule Plus

Hadopi braque ses canons sur la rue de Valois

Avec l'affaire "Google Actualité" la presse met la pression sur François Hollande

Hadopi, Mireille Imbert Quareta : "le parquet a diligencé des enquêtes"

France Télévisions : Rémy Pflimlin fait le plein de très bonnes idées pour son successeur

Tweet me if you can, J.O. sous surveillance

La création du CNM, une occasion de marquer l'histoire

De plus, les revenus du Social Gaming aux Etats-Unis, estimés en 2010 à 856 millions de dollars, dépasseraient 1,093 milliard de dollars en 2011. Une évolution de 27,7% qui laisse présager une nouvelle ère pour le réseau social.

Les ventes mondiales de biens virtuels sur les réseaux sociaux devraient bondir de 60% cette année, à 2,67 milliards de dollars, selon des données du cabinet ThinkEquity relayées par le Wall Street Journal.

D'après les chiffres diffusés par la société ComScore, Facebook reste à ce jour le réseau social le plus visité en France, avec 32,782 millions de visiteurs français en décembre 2010. Ce n'est pas la première fois qu'une société se met à vendre du bien virtuel, la première étant Second Life, qui aujourd'hui sombre dans l'oubli du réseau. Au grand dam de ses utilisateurs : ils ont acheté des biens, parfois chers, comme des terrains, des maisons, etc.. Tout était virtuel, et ces biens n'ont plus aucune valeur aujourd'hui...

Partager cette information [Tweet](#)

L'actualité d'ElectronLibre sur Twitter

[Suivre](#) 5

La page Facebook d'ElectronLibre

[J'aime](#) 608

Publications récentes dans "Web 1,2,3"

11.09.2012 [Audience hybride et coup de poing sur le Net !](#)

31.08.2012 [Internet, une révolution conservatrice](#)

10.07.2012 [Martin Bouygues se plaint aux députés que ses affaires ne marchent plus aussi bien](#)

9.07.2012 [Panne Orange : le gouvernement chasse le bon sondage !](#)

2.07.2012 [RATP : SFR se paye un ticket 3G !](#)

[» Tous les articles dans Web 1,2,3](#)

O Commentaire

Ajouter un commentaire

modération à priori

Ce forum est modéré à priori : votre contribution n'apparaîtra qu'après avoir été validée par un administrateur du site.

Un message, un commentaire ?

Titre :

"Social Gaming": Facebook refait le coup de la Se

Texte de votre message :

(Pour créer des paragraphes, laissez simplement des lignes vides.)

Qui êtes-vous ? (optionnel)

Votre nom (ou pseudonyme) :

Votre adresse email :