

Les biens virtuels, aussi légitimes que les biens physiques

Par *admin*

Créé le 30/10/2009 - 00:00

Les biens virtuels, aussi légitimes que les biens physiques

Jeudi, 29/10/2009 - 23:00 [0 commentaire](#)

- [Diminuer la police](#)
- [Augmenter la police](#)
- [Imprimer](#)
- [Version PDF](#)

•

- [Tweeter](#)

•

•

0 avis :



[zoom](#)

Avec le succès des réseaux sociaux et des communautés en ligne, il n'est pas étonnant que la consommation aussi se virtualise", affirme à L'Atelier Vili Lehdonvirta. Le chercheur finlandais est l'auteur d'une étude sur la consommation des biens virtuels pour l'Institut des Technologies d'Helsinki.

Et selon lui, l'achat de ces produits n'est plus de l'ordre du simple divertissement. Les consommateurs dépensent de l'argent dans des biens virtuels pour des raisons similaires à celles qui les poussent à s'en offrir dans le monde "réel". " **Ils cherchent à affirmer leur statut social et à marquer leur identification à un groupe**", explique le chercheur. " **Par exemple, les fans de football vont acheter un maillot virtuel de leur équipe**". Le marché s'annonce en tout cas juteux. " **En Asie du Sud-Est, il représente déjà 5 milliards de dollars**", affirme Vili Lehdonvirta.

" **Aux Etats-Unis, il s'élève à un milliard de dollars, et un peu moins en Europe**". Des sommes non négligeables en temps de crise : " **On a beaucoup entendu dire que les sommes dépensées dans les produits virtuels étaient de l'argent jeté par les fenêtres** ", explique le chercheur. " **Mais d'un point de vue macroéconomique, savoir si l'argent a été dépensé dans un bien réel ou virtuel n'a aucune importance**". La récession actuelle a également de fortes chances de contribuer au

développement de ce marché hors normes. " **Les gens sortent moins, ils sont plus donc souvent devant leur ordinateur**", explique Vili Lehdonvirta. Et de poursuivre : "**la diminution des achats importants - voiture, maison, etc. - laisse plus de place aux micro dépenses**".

Par produits virtuels, il faut entendre les articles numériques ne pouvant pas être copiés. Cela n'inclue donc pas les fichiers audio ou vidéo. " **Il y a une notion de rareté et d'exclusivité, comme pour les biens réels**", précise Vili Lehdonvirta.

[Atelier](#)

Noter cet article :

Recommander cet article :

-
- [Tweeter](#)
-

- **Nombre de consultations :** 70
- **Publié dans :** [Internet](#)
- **Partager :**
 - [Facebook](#)
 - [Viadeo](#)
 - [Twitter](#)
 - [Wikio](#)

[Internet biens virtuels Vili Lehdonvirta](#)

URL source: <https://www.rtf.fr/biens-virtuels-aussi-legitimes-que-biens-physiques/article>