



Stéphanie
Chaptal

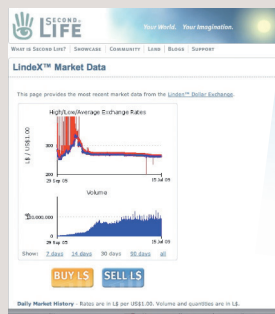
Journaliste

ÉCONOMIE ÉMERGENTE

Quand les mondes virtuels génèrent des transactions bien réelles

Longtemps cantonnés dans les loisirs d'adolescents ou de post-adolescents, les mondes virtuels attirent de plus en plus d'entrepreneurs qui les utilisent comme plateformes pour faire des bénéfices. Sur ces nouveaux continents numériques, les banques ont-elles un rôle à jouer ? Oui, mais celui-ci reste encore largement à définir.

Quel rapport y a-t-il entre une nouvelle loi économique en Chine bannissant l'achat d'objets réels avec de l'argent fictif, un directeur de banque australien peu scrupuleux et l'annonce d'une nouvelle banque en Suède ? Toutes ces actualités concernent des monnaies virtuelles. Ces devises ne sont normalement pas utilisées dans la vie réelle. Elles ont cours dans d'immenses jeux en ligne, appelés univers persistants, mondes virtuels ou MMOG (*massively multiplayer online game*, jeu en ligne massivement multijoueur). Comme dans les jeux de société de type Monopoly ou la Bonne Paye, ces univers disposent d'une monnaie d'échange pour réaliser les transactions entre les personnages (ou avatars). Si certains proposent avant tout un contenu ludique à base de quêtes et de combats entre joueurs, d'autres



Second Life, comme d'autres mondes persistants moins connotés "jeu pur", ne cherche pas à bloquer tout échange entre son monde et la vie réelle. Au contraire, avec Lindex, il dispose de sa propre bourse d'échange. Et Linden Labs ne gère pas seul ce système, des sociétés tierces comme Virtual Business Management avec Eldex, ont ouvert leur propre bourse.

– tels Second Life, Entropia Universe ou There – permettent à leurs membres de se créer une deuxième vie en ligne avec un métier, des amis et des rencontres.

AUCUNE LÉGISLATION PARTICULIÈRE

Dans tous les cas, une véritable ossature commerciale et administrative est construite par le développeur du jeu et une économie se met rapidement en place. Avec tous ses travers. Ainsi dans Eve Online, un joueur australien connu sous le pseudonyme de Ricdic est parti avec les fonds de la banque virtuelle qu'il dirigeait, soit 200 millions d'ISK (*interstellar credits*), et les a reconvertis en argent bien réel – environ 3 600 euros. Pour toute sanction, il a simplement été banni du jeu sans craindre aucune poursuite pénale ou civile. En effet, longtemps considérés comme étant du divertissement pur, ces univers persistants ne font l'objet d'aucune législation particulière. À cet égard, la décision conjointe des ministres du Commerce et de la Culture chinois de bannir l'utilisation de monnaie virtuelle pour acheter des biens et services dans le monde réel fait figure d'exception. Il faut

dire que ce pays regroupe entre 80 et 85 % des *gold sellers* et *gold farmers* mondiaux. Ces deux termes désignent des joueurs professionnels qui passent leur journée dans ces mondes virtuels à récolter ou créer des objets virtuels ou à augmenter les capacités d'un personnage (dit *power leveling*) pour le compte d'autrui. En 2008, cette activité rentable a généré un chiffre d'affaires total compris entre 200 millions et 1 milliard de dollars dans le monde, selon l'université de Manchester [1]. Vili Lehdonvirta, de l'Institut pour les technologies de l'information d'Helsinki, estime, de son côté, que les revenus de cette activité dépassaient déjà 2,1 milliards de dollars en 2007 [2]. À titre de comparaison, le chiffre d'affaires total officiel lié aux jeux vidéo (abonnement, ventes de logiciels et de matériel) s'élevait à 49,2 milliards d'euros dans le monde en 2008, selon l'institut Idate.

[1] Pour en savoir plus, retrouvez l'étude en ligne et en anglais : www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/documents/di_wp32.pdf

[2] Il en explique les rouages dans un article paru le 10 mars dernier dans *Electronic Commerce Research* : www.springerlink.com/content/055100248749q2v5/fulltext.pdf



■ Monde virtuel le plus populaire du moment, **World of Warcraft** est aussi l'un des plus fermés. Pourtant, même ici le commerce ne s'arrête jamais. Chaque grande ville de la planète Azeroth où se déroule l'action dispose d'une banque (ou plus exactement d'une



salle des coffres) où stocker ses biens les plus précieux, et d'un hôtel des ventes où les joueurs peuvent mettre aux enchères les biens qu'ils ont trouvés ou fabriqués. Le tout sous le contrôle strict d'Activision Blizzard, l'éditeur du jeu.

■ Avec **Dofus** (ci-dessus), le studio de développement français Ankama s'essaye à un modèle mixte avec une partie du jeu accessible gratuitement et le reste du monde réservé aux abonnés payants.



■ Au plus tard en mars 2010, ces habitants de **Project Entropia** pourront ouvrir un compte à la **MindBank**, la banque créée par le propriétaire de cet univers persistant. Ce compte sera accessible aussi bien dans le jeu que dans la vraie vie, via un site Web traditionnel.

DU TOUT PAYANT AU GRATUIT QUI RAPPORTE

Comment les mondes virtuels peuvent-ils générer autant d'argent? Pour Laurent Michaud, analyste responsable de la section Digital Home & Entertainment Practice au cabinet Idate, tous les modèles coexistent à l'heure actuelle. "Nous sommes passés d'un modèle tout payant (boîte plus abonnement) à un modèle quasi gratuit où le développeur du jeu se paye avec la publicité et en organisant le commerce virtuel au sein de son propre jeu. Pour les mondes virtuels basés en Asie, et plus particulièrement les Coréens, l'espérance de gain issue de ce commerce est nettement plus importante que l'espérance de gain possible avec un abonnement". Ce commerce peut prendre

la forme de ventes d'objets virtuels (ou *item selling*), de terrains pour que les utilisateurs – personnes privées ou entreprises – puissent construire leurs propres boutiques, ou encore des opérations de change entre la devise du jeu et des monnaies du monde réel.

DE LA CRÉATION D'UN JEU À CELLE D'UNE BANQUE

Ainsi dans *Second Life*, l'éditeur Linden Labs a sa propre Bourse – le Lindex – et maintient artificiellement le cours de sa monnaie (les Linden dollars) à un taux proche de 265 Linden dollars pour 1 dollar américain, en jouant sur la quantité d'argent disponible en jeu. Ce n'est pourtant pas le seul changeur officiel.

La société met à disposition des tiers une API (*application program interface*) pour créer leur propre Bourse. "Cela ne signifie pas forcément que nous avons des liens commerciaux avec ces tiers, explique Tom Hale, PDG de Linden Labs. Nous leur fournissons l'API, mais nous vérifions soigneusement leur demande et leur santé financière avant". Ce sont ces tiers qui se chargent notamment du change vers l'euro ou le yen. Si Linden Labs ne fournit aucun service bancaire pur à ses utilisateurs, ni directement ni en partenariat avec des organismes financiers, un autre éditeur s'apprête à franchir le pas. Le suédois MindArk, qui développe *Entropia Universe*, s'apprête à lancer sa propre banque en ligne dès le premier trimestre 2010. Cette banque, la *MindBank*, verra ses fonds garantis par le gouvernement suédois, comme n'importe quel autre établissement financier du pays. Elle sera accessible de deux façons : au travers d'un site Internet ou via des agences virtuelles disséminées sur les planètes d'*Entropia Universe*. Si, dans un premier temps, les utilisateurs du monde persistant sont visés, à terme n'importe quel internaute pourra ouvrir un compte à la *MindBank*, y faire des opérations classiques (dépôts, retraits, épargne, crédit) et pourquoi pas faire ses premiers pas dans *Entropia*.

IL FAUT DES TIERS DE CONFIANCE

Au-delà des créateurs de ces univers virtuels, ou de leurs affiliés, y a-t-il de la place pour d'autres opérateurs financiers? Pour Laurent Michaud, certainement: "Au fur et à mesure que les environnements deviennent de plus en plus grands, il faudra des tiers de confiance, même si les sommes en jeu ne sont pas encore équivalentes au monde réel (hormis quelques cas retentissants [3], elles dépassent rarement une dizaine d'euros).

[3] Comme ce particulier qui a acheté pour 100 000 dollars une station spatiale virtuelle en 2005 <http://www.01net.com/article/262570.html>

2. LÉGISLATION

Qui contrôle les mondes virtuels ?

■ La législation qui entoure les univers persistants est assez floue. En effet, ils sont le plus souvent assimilés à des jeux vidéo. Pour leurs développeurs, la règle est simple : un contrat de droit privé – les conditions d'utilisations finales du logiciel – régit tout ce que fait l'utilisateur dans ces mondes et ce qu'il y construit. Pour les MMOG les plus fermés – tels que *World of Warcraft* ou *Warhammer Online* –, cela signifie que toute passerelle entre leur monde virtuel et le monde réel hors de leurs canaux est interdite, car c'est une violation de leur propriété intellectuelle. Or, dès 2004, l'Agence pour la protection des programmes (APP) soulevait une brèche dans ce raisonnement. Dans le domaine sportif, la jurisprudence européenne considère que, dès qu'il y

a activité économique, les règles du jeu s'effacent au profit du principe juridique de libre circulation des biens et des personnes. Par analogie, du moment où il y a un commerce autour d'objets issus des MMORPG (*massively multiplayer on line role playing game*), le principe de libre circulation des biens et des services devrait s'appliquer au détriment des licences d'utilisation. De fait, hormis des bannissements de compte, jamais aucune action commerciale n'a été intentée avec succès contre un *gold farmer* ou un intermédiaire proposant ses services pour acheter de la monnaie virtuelle ou améliorer son personnage. Et au contraire, des mondes plus ouverts, comme *Second Life*, *Entropia Universe* ou *There*, assouplissent leur règle pour permettre à des tiers d'y commercer.

Entropia Universe ambitionne même d'aller encore plus loin, en proposant à des partenaires "d'acquiescer" des planètes entières et de les faire prospérer à la manière de *Calypso*, la planète qu'il gère actuellement, tout en interagissant entre elles. "Nous fournirons les outils technologiques, ils apporteront les clients et nous partagerons les revenus", affirme Christian Björkman, responsable marketing de *MindArk*, l'éditeur d'*Entropia Universe*. Pour Laurent Michaud, cette situation de flou juridique risque de s'éterniser. "Nous adoptons les traités internationaux de l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle passés en 1996 et traduits dans la loi française par la loi DAVDSI de 2006. Il faudra encore attendre une bonne dizaine d'années pour que les univers persistants soient réglementés."

3. PANORAMA

Quel univers choisir ?

■ Entre les univers persistants dédiés au jeu pur et ceux qui se veulent comme un monde parallèle, les MMOG se déclinent en différents modes, certains plus propices aux affaires que d'autres, conçus de façon fermée par leur développeur. Petite sélection non exhaustive...

Nom du monde	Propriétaire	Adresse	Population estimée	Monde ouvert aux tiers	Monnaie en vigueur	Taux de change	Coût d'utilisation
World of Warcraft	Activision Blizzard (USA)	www.wow-europe.com/fr	11,5 millions d'abonnés	Non	Wow gold	9,95 dollars/1 000 pièces (cours officiels)	14,90 € le jeu + abonnement de 13 € par mois + divers services payants
Dofus	Ankama (France)	www.dofus.com/fr	20 millions de joueurs dont 2,5 millions d'abonnés payants	Non	kama	Non applicable	Gratuit ou payant (à partir de 5 € par mois).
Second Life	Linden Labs (USA)	http://secondlife.com/	1 million de personnes	Oui	Linden dollars	386 L\$ pour un euro (au 16 juillet 2009)	Gratuit, les visiteurs peuvent payer pour des biens ou des services à Linden Labs ou à des tiers
Entropia Universe	MindArk (Suède)	www.entropiauniverse.com	115 000 utilisateurs sur la planète Calypso	Oui	PED	Taux fixe de 10 PED pour 1 USD	Gratuit, les visiteurs peuvent payer pour des biens ou des services à MindArk ou à des tiers
Eve Online	CCP Games	www.eveonline.com/	345 000 joueurs (dont 45 000 à l'essai)	Non	ISK	200 millions ISK pour 15,37 USD (cours officiels)	19,95 € de licence puis 14,95 € par mois
Lineage	NCsoft	www.discoverlineagez.com/fr/	Non déterminable en raison de nombreux serveurs privés échappant à l'éditeur	Officiellement non, certains serveurs utilisant des clones open source, ils peuvent admettre des tiers.	adena	40 millions d'adenas pour 18,95 USD (cours officiels)	14,99 € puis abonnement de 12,99 €
There	Makana Technologies	www.there.com	1 million d'utilisateurs	Oui	therebucks	1 800 therebucks pour 1 USD	Gratuit

L'économie virtuelle devra être régulée pour éviter le blanchiment d'argent, pour s'assurer de l'origine des fonds utilisés ou pour apporter la garantie au joueur que son bien virtuel est sauvegardé". Si les banques sont encore frileuses à investir ce secteur, ce n'est pas le cas du Crédit Agricole Pyrénées Gascogne. Par l'intermédiaire de sa filiale Stonfield InWorld, la caisse régionale étudie différents projets dans Second Life. Le plus abouti d'entre eux est une opération de financement menée avec Sofinco pour l'achat de biens virtuels et réels (certains vendeurs classiques comme La Redoute ont une vitrine dans cet univers persistant). Durant les six mois de tests, 400 000 Linden dollars de biens ont été échangés. Désormais, elle travaille à l'établissement d'une véritable agence bancaire en 3D pour voir comment les clients et les conseillers peuvent se mettre en rapport par cet intermédiaire. "Pour l'instant, ce n'est qu'une simple vitrine", explique David Castéra, gérant de Stonfield InWorld. "Plus loin, nous voudrions engager un dialogue avec le client, avant d'envisager de faire des prêts par ce biais. Mais il se pose deux problèmes. Second Life n'est pas facile d'accès pour le grand public, et au sein même de la

banque, il faut apprendre l'outil". Même s'il n'est pas le plus populaire des univers persistants, Second Life a deux avantages pour les expérimentations en tout genre : il vise une population plus adulte moins orientée vers le jeu pur que vers l'interaction avec les autres, et c'est un monde "ouvert", où la technologie

mise en place par Linden Labs ne bride pas le développement de commerce mis en place par des tiers. "Techniquement, cela ne pose pas de problème de créer une agence bancaire dans Second Life et de la lier à son système d'information existant", affirme David Castéra. Il ne reste plus qu'à se lancer. ■

LEXIQUE

- **Univers persistants** : également connus sous le nom de jeux massivement multijoueurs ou par l'acronyme MMOG. Il s'agit de jeux de rôle en ligne où le personnage (ou avatar) évolue dans un monde virtuel qui continue à se modifier même après la déconnexion du joueur.
- **Avatar** : alter ego virtuel du joueur. Il s'agit du personnage qu'il incarne dans l'univers virtuel. À chaque compte créé correspondent un ou plusieurs personnages.
- **Compte** : qu'il soit payant ou gratuit, le joueur s'identifie auprès d'un MMOG au travers de son compte et d'un nom associé. Quel que soit le nombre d'avatars autorisés dans le monde persistant, le compte est la seule passerelle entre le monde virtuel et réel. Il contient notamment les informations liées au paiement (par carte bancaire, carte prépayée ou micropaiement en ligne le plus souvent).
- **Gold selling** : marché noir des objets, monnaies et services liés aux mondes persistants que le propriétaire a voulu fermer et où il n'autorise donc pas l'activité de tiers marchands en son sein. Certains de ces courtiers, tels IGE, ont pignon sur rue, malgré les efforts des éditeurs de jeu pour les faire fermer.
- **Farmer** : joueur professionnel qui monte le niveau de personnages pour le compte d'autrui (power leveling), ou passe son temps à produire ou récupérer des objets virtuels pour les revendre contre de l'argent réel.
- **Pay to play** : l'une des deux formes de jeu dans les univers persistants. Ici, l'utilisateur paye un abonnement mensuel (variant entre 5 et 20 euros en moyenne suivant les jeux) et doit éventuellement acheter le logiciel original et ses extensions.
- **Free to play** : dans ce mode de jeu, l'utilisateur n'a rien à déboursier pour jouer. Les concepteurs du jeu se rémunèrent en vendant des objets et services virtuels au joueur ou en introduisant des publicités dans le jeu (objets sponsorisés, panneaux d'affichage dans les décors).

ÉCHANGE DE DONNÉES Infogreffe adopte XBRL



■ Depuis juillet, les sociétés françaises peuvent désormais envoyer leurs comptes annuels à Infogreffe, le site recensant toute l'activité des greffiers des tribunaux de commerce, directement de façon

numérisée aux formats PDF ou XBRL, directement en ligne sur <https://www.i-greffes.fr/>. Les comptes seront également disponibles à la consultation au format XBRL (voir *Revue Banque* n° 714). Et pourront directement être utilisés pour tout type de rapprochement sans qu'il soit nécessaire de les resaisir manuellement au préalable.



STOCKAGE Un disque dur externe pour automatiser la sauvegarde

■ Avec le Replica, Seagate propose un système simple et sécurisé pour ne plus oublier de faire ses sauvegardes. En effet, dès l'instant où ce disque dur externe est branché sur un ordinateur, il effectue une sauvegarde com-

plète du disque dur, puis copie en temps réel toutes les modifications faites jusqu'à ce qu'il soit débranché ou l'ordinateur arrêté. Il est disponible en deux versions, l'une de 250 Go à 139 € et l'autre de 500 Go à 199 €.

LUTTE CONTRE LA CORRUPTION Dow Jones dévoile sa base de données anti-corruption

■ Conçue à la demande d'institutions financières américaines, la base de données anti-corruption de Dow Jones a fait officiellement ses premiers pas cet été. Cette base de données ne regroupe que des informations dans le domaine public (provenant de coupures de presse, de décisions de justice, de déclarations des sociétés et des personnes listées, mais également de

différentes listes "noires" internationales et nationales contre la corruption), compilées, recoupées et traduites par l'équipe rédactionnelle de Dow Jones. Le tout en se basant sur les 1 500 000 fiches sociétés déjà établies par Dow Jones Factiva. Chaque entité (personne ou société) est classée suivant son degré d'exposition (appartenance à la vie publique de son pays ou non),

SEPA Clear2Pay lance "Sepa in a box"

■ Le 1^{er} novembre 2009, tous les systèmes de débit nationaux de la zone euro devront être remplacés par un même système unique SSD (Sepa Direct Debit). Pour faciliter la transition des banques, Clear2 Pay lance son offre "Sepa in a box". Celle-ci s'intègre aux systèmes existants et se compose de trois modules distincts : le Debitor Side Module qui gère toutes les transactions entre banques ou avec les chambres de compensation si le débiteur est client de la banque, le Creditor Side Module qui va gérer toutes

les transactions SDD initiées par un client de la banque et un module regroupant des services à valeur ajoutée comme la gestion des SDD d'entreprise à entreprise, la gestion des mandats, la représentation automatique des débits impayés, etc. Ce produit sera commercialisé soit directement par Clear2Pay avec un prix variant suivant le volume de transactions concernées, soit indirectement par les banques les plus importantes dans le cadre de prestations de service plus générales.

PAIEMENT MOBILE MTN Ouganda s'appuie sur Gemalto pour lancer son offre

■ Principal opérateur de télécommunication africain, MTN a lancé au printemps dernier une offre de paiement mobile en direction de ses abonnés. Cette offre, outre des paiements classiques contre des biens ou des services, permet également le transfert de fonds d'un abonné à l'autre, que ceux-ci aient ou non de compte bancaire. Gemalto a ainsi fourni à l'opérateur les cartes SIM contenant l'appli-

cation M-Payment et le serveur pour connecter le système informatique de MTN avec celui de son prestataire pour les services bancaires et financiers. Avec M-Payment, ce sont les 4,2 millions d'abonnés ougandais à MTN qui peuvent désormais acheter du crédit temps, effectuer ou recevoir des virements bancaires ou des retraits d'argent directement à partir de leur téléphone.

GESTION DES IDENTITÉS

CA veut récupérer les clients de Sun

■ CA veut profiter de l'inquiétude que la fusion annoncée de Sun et d'Oracle pour récupérer de nouveaux clients. La société propose ainsi d'échanger leurs licences de produits Sun sur la gestion des identités et l'authentification contre des produits équivalents dans sa gamme – CA Identity Manager,

CA Role & Compliance Manager et CA SiteMinder – à prix coûtant. Cette offre est valable jusqu'à 31 mars 2010. En revanche, tous les frais liés à la migration d'une solution vers l'autre et la maintenance des nouveaux produits restent à la charge des clients séduits.

CRYPTOGRAPHIE Une solution de chiffrement adaptée au cloud computing

■ Si le cloud computing, ou informatique en nuages, séduit de plus en plus d'entreprises, les problèmes liés à la sécurisation d'un réseau allant bien au-delà d'un système d'information interne les inquiètent encore plus. En annonçant qu'un de ses chercheurs, Craig Gentry, a trouvé le moyen d'analyser des données chiffrées sans porter atteinte à leurs intégrités, IBM vient de faire un grand pas pour sécuriser ces clouds de données. En effet, en utilisant un système baptisé "chiffrement entièrement homomorphe" (fully encryption homomorphic), il permet d'analyser des données chiffrées sans en dévoiler le

contenu aux yeux de tous. Avec ce système, les prestataires du cloud sauront quels types de données (chiffres ou texte par exemple) sont stockés ou transitent par leur système, sans avoir à en connaître la teneur exacte. À terme, il sera ainsi possible d'éliminer les spams d'un flot de messages électronique sans lire les messages ou, à l'inverse, d'analyser en profondeur des données venant de différentes sources sans que celles-ci sachent qu'elles ont été consultées. Pour l'instant, maintenant que la technique a été développée, il reste à IBM à la concrétiser dans une offre commerciale.

PROGICIEL Probance et Fymasis s'allient pour le crédit à la consommation

■ Probance et Fymasis viennent de lancer PEP's for ProFinances, un outil d'analyse et de suivi de la performance opérationnelle à destination des organismes de crédit à la consommation, du financement automobile et du leasing. Cet outil sert non seule-

ment à l'évaluation des nouveaux crédits et à la détection des situations risquées, mais également à l'établissement et au suivi de tout le dossier de crédit et de l'échéancier de recouvrement. Ce nouveau logiciel est commercialisé à partir de 60 000 euros.

EN BREF

■ XBRL France change de président.



Bruno Tesnière, expert-comptable et commissaire aux comptes associé au sein de PricewaterhouseCoopers Audit, a été nommé fin juin président de XBRL France, en remplacement de Philippe Bonnin, membre du Conseil supérieur de l'ordre des experts-comptables.

■ Sybase 365 lance sa solution financière mobile AirCash en Malaisie.

En s'appuyant sur l'USSD (Unstructured Supplementary Service Data), un système de messagerie similaire aux SMS, AirCash permet aux 9 millions de clients malais de Celcom d'accéder à des services bancaires mobiles, de payer leurs factures (eau, électricité) ou d'acheter directement des biens avec leur téléphone.

■ Malgré la crise, le crédit à la consommation séduit toujours.

C'est en tout cas le point de vue des distributeurs (grands magasins, chaînes d'hypermarchés) qui proposent également des services financiers à leurs clients. Selon une étude réalisée par Precepta, ces groupes utilisent le crédit à la consommation et les crédits revolving pour soutenir le chiffre d'affaires de la maison mère, et ce, dans des proportions allant de 5 à 40 % selon les enseignes.

■ Le paiement en ligne des factures séduit les Américains.

Selon Forrester Research, le nombre de foyers américains payant leurs factures en ligne passera de 48 millions cette année à 63 millions d'ici à 2014. Ce succès s'explique par la multiplication des sites comme Yodlee ou Corillian qui consolident l'ensemble des factures des ménages, et prélèvent des frais moins élevés que les banques classiques proposant des services similaires.

■ La banque d'investissements Renaissance Capital s'appuie sur Actimize.

Elle a adopté toute la panoplie d'outils de contrôle de l'éditeur pour lutter contre le blanchiment d'argent et l'abus de marché. Cette banque, située à Moscou, travaille principalement avec les pays émergents africains et de la Communauté des États indépendants (CEI), en les aidant à investir en Bourse à Londres ou New York.

■ Xiring doublement primé.



La société française, spécialisée dans l'authentification forte et l'identification, vient de recevoir deux prix coup sur coup. Le premier, le trophée d'argent Chef d'Entreprise Magazine catégorie Innovation, récompense son Vericode, utilisé notamment par 400 000 clients des Banques populaires pour sécuriser leurs transactions bancaires en ligne. Le deuxième, le Prix de l'Ambition, récompense les performances globales de la société, et notamment en terme de croissance avec un doublement de son chiffre d'affaires d'une année sur l'autre entre 2004 et 2008.

■ La Banque d'Escompte s'appuie sur Viveo pour la refonte de son système informatique.

Pour remplacer son progiciel vieillissant, Bank Micro, la Banque d'Escompte a choisi son équivalent V.Bank de Viveo. Entamée en avril dernier, la migration sera effective en novembre 2009.