

# 40 milliards d'applications téléchargées sur l'App Store

L'App Store vient de franchir les 40 milliards d'applications téléchargées, a annoncé **Apple** dans un communiqué daté du 7 janvier. Près de la moitié, soit 20 milliards, l'ont été au cours de la seule année 2012. Et 10%, soit 2 milliards de téléchargements, se sont concentrés sur le seul mois de décembre. Un record.

La boutique d'Apple est certes suffisamment alimentée pour que ses 500 millions d'utilisateurs actifs y trouvent leur bonheur. Pas moins de 23 catégories proposent quelque 775.000 applications pour iPhone, iPod et iPad. Les tablettes de Cupertino bénéficient à elles seules de plus de 300.000 applications taillées sur mesure.

## Les jeux au premier rang

Parmi les «hits», on trouve essentiellement des jeux. Temple Run pour iOS d'Imangi Studios a notamment été téléchargé plus de 75 millions de fois. DragonVale et Clash of Clans ont rapporté plus de 100 millions de dollars à leurs éditeurs Backflip Studios et Supercell.

Mais les outils professionnels trouvent également leur audience. La vingtaine d'applications fournies par Autodesk depuis trois ans sur la plate-forme d'Apple a enregistré plus de 50 millions de téléchargements. Quant à l'application d'effets spéciaux Action Movie FX, elle a enchanté des millions d'utilisateurs selon son développeur Bad Robot Interactive.

## Le nerf de la guerre

« L'année a été incroyable pour la communauté des développeurs iOS. Les développeurs ont engrangé plus de sept milliards de dollars de revenus sur l'App Store », se félicite **Eddy Cue**, vice-président senior de la branche Internet Software et Services d'Apple.

Il est certain que l'offre applicative en ligne constitue le nerf de la guerre pour les éditeurs de plates-formes mobiles. Parti le premier, Apple n'est plus forcément le maître en la matière depuis que [l'offre Android a rejoint celle d'Apple](#) à l'automne 2012.

## Apple perd du terrain

Le blog spécialisé App Annie soulignait, dans son [rapport \(PDF\)](#) de novembre 2012, que si le chiffre d'affaires d'Apple restait 4 fois plus élevé que celui de Google, l'écart de revenus entre les deux firmes avait tendance à se réduire. Google bénéficiant désormais de la plus large base d'utilisateurs dans le monde (72% de part de marché au 3e trimestre 2012) et de nouvelles sources de revenus issus d'Asie (notamment du Japon qui générait alors plus de chiffre d'affaires que les États-Unis).

Face aux deux mastodontes Apple et Google, les retardataires RIM (Research In Motion) et

Microsoft essaient de ne pas se laisser trop distancer. Le premier tente de séduire les développeurs à coup de [programmes rémunérateurs](#) tout en mettant en avant un taux de [rémunération plus élevé](#). Le second entend jouer la synergie Windows Phone 8 et Windows 8/RT pour espérer revenir dans la course.

## Un marché alléchant

Il est vrai que le marché est alléchant. Selon le cabinet Gartner, [plus de 300 milliards d'applications](#) seront téléchargées en 2016 contre 45 milliards en 2012. Mais moins de 10% auront été achetées. Publicité, abonnements, achats intégrés... il est vrai que les moyens pour les développeurs de monétiser leurs applications ne manquent pas.

---

### Voir aussi

[Quiz Silicon.fr – Connaissez-vous l'iPhone ?](#)