

Applications mobiles : un marché de 6,2 milliards de dollars ?

Hier, la guerre des *smartphones* portait essentiellement sur les fonctionnalités des terminaux. Si cet élément reste un moyen de différencier les offres des constructeurs, la bataille s'est aujourd'hui déportée **sur les applications**.

Ce mouvement, initié par Apple avec son iPhone (et l'App Store), s'est propagé à toute l'industrie. Il ne se passe guère un mois sans qu'un grand acteur ne lance une nouvelle boutique applicative, ou un concours dédié aux développeurs, **doté de lots somptueux**.

Tout ceci s'explique aisément : les logiciels créés pour les téléphones mobiles génèrent des revenus importants, **avec un faible taux de piratage**. Une aubaine pour les constructeurs de terminaux et les fournisseurs de systèmes d'exploitation mobiles, qui peuvent ainsi **se transformer en éditeurs** et – bien sûr – conserver une part des sommes encaissées lors des ventes.

Une nouvelle étude du Gartner estime que **6,2 milliards de dollars** seront dépensés en 2010 pour l'achat d'applications mobiles. La rémunération des produits *via* la diffusion de publicités devrait générer un chiffre d'affaires de **600 millions de dollars** sur cette même période. Notez toutefois que **82 %** des applications téléchargées devraient être gratuites.

Entre 2008 et 2013, 50 milliards de logiciels devraient être distribués, pour un chiffre d'affaires total de près de **72 milliards de dollars**. Colossal.