

Intel fait le plein de brevets chez RealNetworks

Intel renforce son portefeuille de brevets dans le monde de la vidéo en faisant l'acquisition d'un lot de 190 brevets auprès de RealNetworks, pour un prix de 120 millions de dollars. Ce dernier conservera toutefois un droit d'exploitation pour ces brevets.

Une telle transaction induit en premier lieu une stratégie d'enrichissement de l'écosystème *ultrabook* d'Intel, [précisent nos confrères d'ITespresso.fr](#). D'autant plus que la démarche implique 170 brevets supplémentaires, en cours de validation par l'US Patent & Trademark Office (équivalent de l'INPI en France).

Un transfert de technologies... et de personnel ?

Si [le communiqué](#) émis à cet égard joue d'implicites, il semble que tout ou partie de l'équipe de développement logiciel de RealNetworks soit amenée à rejoindre les rangs d'Intel. La firme de Santa Clara, leader sur le marché des processeurs, évoque « *une belle opportunité de s'immiscer sur de nouveaux marchés, tout en protégeant le modèle économique actuellement en vigueur* ».

D'une telle collaboration à grande échelle résultera le développement de produits multimédias, équipés des *codecs* en question, et essentiellement destinés au grand public. Il se dessine en parallèle une démultiplication des services logiciels, condition primordiale à une mise en valeur des usages aux dépens de la machine.

De son côté, RealNetworks assure que cette cession d'une partie de sa propriété intellectuelle n'affectera pas le cœur de son business : services exploités en mode SaaS, RealPlayer, plate-forme Helix, jeux en ligne (GameeHouse) et SuperPass.