

Le Bluetooth confronté à un avenir volatile

Le Bluetooth occupe encore aujourd'hui une importance de premier plan dans les réseaux personnels employés pour les jeux électroniques. Mais, à en croire les experts, cette technologie pourrait enregistrer une croissance volatile au cours des quatre prochaines années.

Bluetooth connaîtra une croissance forte sur le marché du jeu personnel et, selon les nouvelles prévisions d'ABI Research, les ventes de Bluetooth pour les consoles non-portables atteindront un pic de 115 millions d'unités en 2009 avant d'entamer une baisse pour rechuter en 2012 aux niveaux de 2007.

« *Le marché des consoles de jeux est caractérisé par le rythme fluctuant du cycle de vie des produits* », explique Douglas McEuen, analyste chez ABI. Les générations de produit se renouvellent généralement tous les trois ou quatre ans et le marché explose dès le lancement d'une nouvelle console. La nouvelle console suscite encore un intérêt considérable pendant 12 mois, après quoi les ventes commencent à ralentir.

Puis une nouvelle génération apparaît et le cycle recommence. Ce schéma cyclique affecte également les composants tels que le Bluetooth. « *L'attachement au Bluetooth témoigné par Sony et Nintendo, combiné au cycle de vie étendu des équipements de jeux vidéo, signifie que l'avenir du Bluetooth sur ce marché est garanti pour au moins plusieurs années* », ajoute l'analyste.

Le soutien des fabricants, les cas d'utilisation éprouvés, des marges élevées et un marché d'occasion qui se porte bien sont autant de facteurs favorables à l'utilisation du Bluetooth sur le marché du jeu vidéo. La technologie profite également de l'enthousiasme du consommateur, de volumes de vente élevés et de la perspective d'une bande passante plus large grâce à l'introduction de la version Bluetooth 3.0.

Une meilleure efficacité liée à l'adoption probable de la technologie Bluetooth à très faible consommation dans la prochaine génération de consoles jouera également en sa faveur.

« *D'un autre côté, l'utilisation de la technologie Bluetooth dans le jeu vidéo tend à être ralentie par un certain nombre de facteurs. La technologie de connectivité propriétaire de Microsoft pour sa Xbox 360 lui a fermé une partie du marché. De plus, les consoles de jeux vidéo portables lui préfèrent la technologie 802.11* », ajoute ABI. « *Les premières générations de plates-formes étaient ouvertes, ce qui a permis de créer un marché secondaire florissant pour les contrôleurs tiers. Cette septième génération de jeux, en revanche, repose sur les technologies propriétaires des trois grands fabricants uniquement.* »