

Le jeu vidéo sur mobile est paré au décollage

Le jeu vidéo sur mobile devrait dans les prochaines années devenir un marché de masse. C'est en tout cas l'avis de l'Idate qui vient de publier une étude sur la question. Encore utilisé par une frange assez spécifique des abonnés, le jeu vidéo sur mobile devrait à terme toucher tous les publics et dégager de substantiels revenus.

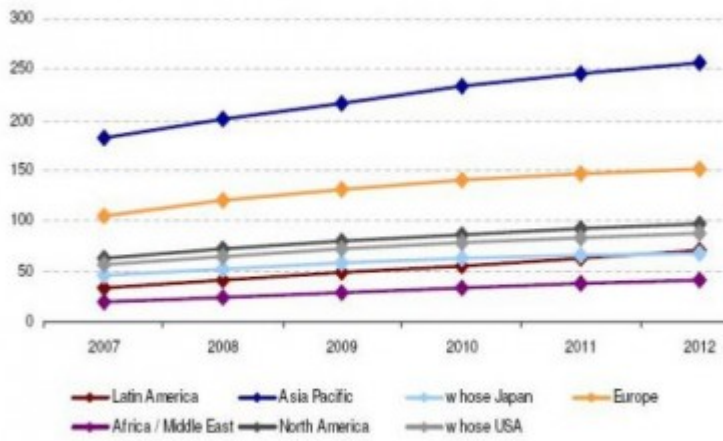
Selon l'étude, la vente de jeux téléchargés devrait en 2012 générer des revenus de 3,3 milliards d'euros sur les trois principaux marchés du jeu vidéo (Europe, Etats-Unis, Japon) et 6,5 milliards d'euros dans le monde.

En fait, c'est la combinaison de différents facteurs qui vont faire décoller le marché. « *Les principaux facteurs de changement se mettent en place au sein de l'écosystème du jeu vidéo sur téléphone mobile : les réseaux à haut débit se déploient, les usages se confirment à travers de nouveaux genres, les terminaux supportent désormais la comparaison avec les plates-formes de jeux dédiées (stockage, 3D, puissance de calcul), les éditeurs peaufinent leur stratégie éditoriale, les services de distribution dématérialisée prennent forme* » analyse Laurent Michaud, Chef de projet de l'étude.

Dans le même temps, les opérateurs, notamment en Europe, proposent désormais des forfaits illimités permettant le développement des usages. « *Les débits et le déploiement de modèles tarifaires profitent au développement de services en ligne et à la distribution de contenus. Le jeu n'échappe pas à la règle* », explique l'Idate.

Pour autant, l'institut note d'importantes différences géographiques. En Europe, le marché est fragmenté tant au niveau des technologies, des éditeurs, des plates-formes. Au contraire, en Amérique du Nord et en Asie du Sud-Est, l'offre est plus homogène. « *Trois opérateurs majeurs proposent un catalogue varié, commercialisé principalement par l'abonnement. Le système d'exploitation Brew fonctionne comme un environnement standardisé qui facilite le développement de contenu et son adaptation aux terminaux* », précise l'Idate.

Number of active gamers – 2007-2012 (millions)



Source : IDATE