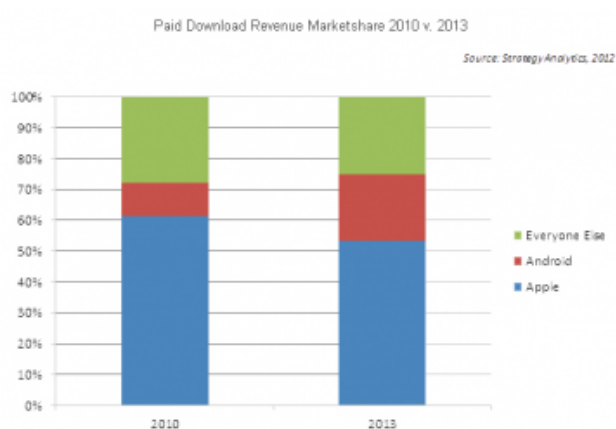


Les biens virtuels des applications mobiles généreront 1 milliard de dollars de revenus en 2012

Le marché global des biens virtuels (ces objets immatériels généralement vendus à travers des applications comme les jeux) acquis depuis les terminaux mobiles, *smartphones* et tablettes, explosera en 2012. Selon l'analyste Strategy Analytics, il devrait générer 1 milliard de dollars de chiffre d'affaires cette année. Soit cinq fois plus qu'en 2011, selon l'étude *Apps Forecast 2008 – 2013: Virtual Goods Drive Real Revenue*.



Si le marché des contenus immatériels explose, le gâteau est loin d'être équitablement partagé. Apple et Android dominent ainsi largement ce marché grâce au succès de leurs boutiques d'applications en ligne App Store et Android Market respectivement. En 2013, la firme de Cupertino occupera plus de 53 % tandis que les offres du petit robot vert généreront 22 % des revenus. Ce qui laisse un petit 25 % à la concurrence.

Amazon, à travers son offre Kindle d'une manière générale ainsi que son Appstore for Android (uniquement disponible sur le marché américain), fait office de challenger. Tout comme le Marketplace du Windows Phone qui s'étoffe régulièrement (sans oublier les applications pour le Xbox Live). Citons également les offres de RIM et son Blackberry App World et l'offre de Samsung Bada qui équipe les terminaux Wave. Ils ont tout intérêt à prendre une position renforcée sur le marché des biens immatériels pour ne pas laisser la dragée haute à Apple et Google.

Apple conservera plus de 50 % du marché

Notons d'ailleurs que si la croissance d'Android, qui passerait d'environ 10 % en 2010 à 22 % en 2013, se fait essentiellement sur le terrain d'Apple (qui passe de plus de 60 % à 53 %), la part des « alternatifs » tend également à se réduire (de 28 % à 25 %), au profit de Google, donc. Tout l'enjeu pour la concurrence sera d'offrir des conditions suffisamment attractives pour attirer les développeurs.

« Contrairement aux téléchargements payants qui offrent un paiement unique à l'acte, les biens virtuels permettent aux développeurs de générer des revenus récurrents à partir d'applications très utilisées rendant les opportunités d'affaires attrayantes, souligne **Josh Martin**, responsable de la section applications chez Strategy Analytics cité par FierceMobileContent.com. Malgré l'importance du marché des biens virtuels, peu de plates-formes au-delà des leaders se sont intensifiées. Ainsi, Android et Apple pourraient bien dominer à l'avenir. » Dans ces conditions, il sera intéressant de voir qui occupera la troisième place.

