



Applications mobiles : un marché estimé cette année à 6,2 milliards de dollars

Publié le mardi 19 janvier 2010

Les applications mobiles sont aujourd'hui très prisées des utilisateurs de smartphones qui n'hésitent plus à mettre la main au portefeuille et à alourdir leur facture mensuelle en achetant des jeux et des applications censées leur rendre la vie plus simple. Ainsi, Gartner prévoit que cette année 6,2 milliards de dollars seront dépensés en applications mobiles au sein différentes boutiques disponibles (App Store, Bada, Android Market, Windows Marketplace, BlackBerry AppWorld, etc.). Un chiffre énorme par rapport aux revenus issus de la publicité qui ne devraient pas dépasser les 600 millions de dollars.

Les boutiques en ligne devraient, en effet, être prises d'assaut et compter sur l'année plus de 4,5 milliards de téléchargements, tout en sachant 80% des applications téléchargées le seront gratuitement. Et le rythme devrait s'accélérer dans les années à venir, puisqu'en 2013, Gartner prévoit plus de 21,6 milliards de téléchargements d'applications dont 87% gratuits. Les 13% d'applications payantes, elles, généreront plus de 29 milliards de dollars de revenus. « *Les jeux restent les principales applications téléchargées, suivis des applications de shopping mobile, des réseaux sociaux, des utilitaires et des outils de productivité* » indique Stéphanie Baghdassarian, directrice de recherche chez Gartner.

L'engouement pour les smartphones ne signifie que les utilisateurs dépenseront plus d'argent au sein de ces boutiques d'applications, mais permettra à coup sûr d'élargir la cible potentielle d'utilisateurs pour des offres gratuites basées sur la publicité. Certaines applications gratuites sont en effet financées par la publicité et imposent une message ou une bannière de pub lors de leur utilisation.

Le succès de ces applications mobiles et de leurs boutiques devraient également permettre de savoir quelle plateforme mobile aura la plus grosse part du gâteau. « *Les utilisateurs ont le choix entre plusieurs boutiques et vont choisir celle qui leur semble plus simple (au niveau de la recherche et du paiement) et la plus riche au niveau du contenu* ». Quant aux développeurs, ils vont également devoir considérer sérieusement la question et choisir, au-delà de la plateforme mobile, la meilleure boutique en ligne pour promouvoir leurs applications.

Sources : <http://www.itrmobiles.com/articles/99725/applications-mobiles-marche-estime-annee-6-2-milliards-dollars.html?key=ea1bf021340b447f>