

Le Cloud Gaming rend t'il le jeu vid#00e0 agnostique du terminal Internet

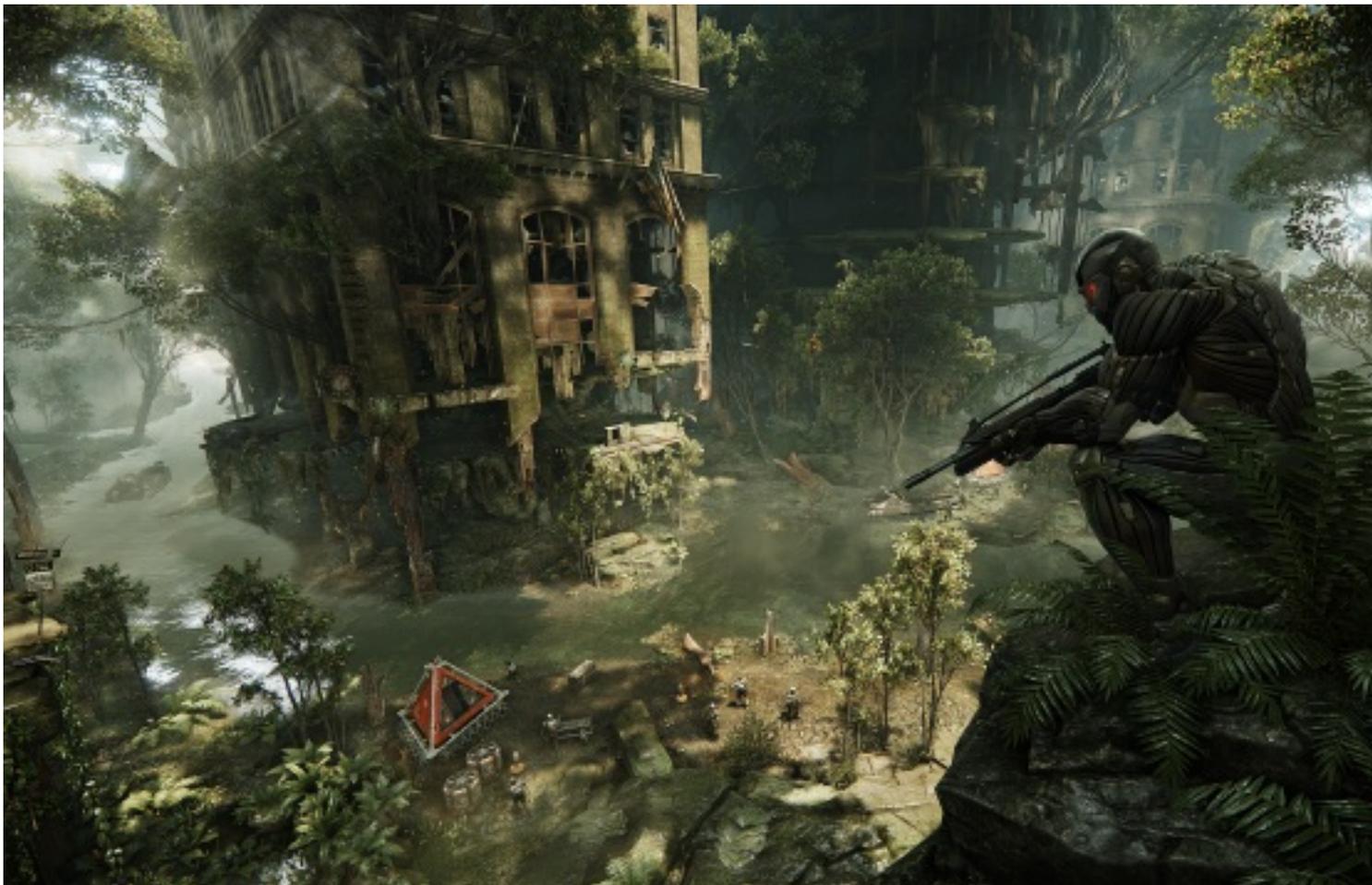
Post#00e9 par : JerryG

Publi#00e9 le : 7/11/2012 14:00:00

A l'approche du DigiWorld Summit, le DigiWorld Institute by IDATE livre son analyse sur un des th#00emes phare de l'avenir et l'un des Game Changers, le Cloud Gaming.

« Le Cloud Gaming pourrait #00atre un acc#00rateur dans le d#00ploiement du jeu multi #00cran et la num#00risation du secteur », affirme **Laurent MICHAUD**, Head of Consumers Electronics & Digital Entertainment Practice du DigiWorld Institute by IDATE.

Depuis 40 ans, le secteur des jeux vid#00e0 est consid#00r#00e comme un march#00 #00 deux faces inter#00pendantes:



• une premi#00re face "#00quipements" soumise #00 la loi de Moore, d#00termin#00e par un

cycle de vie caract#e9ris#e9 par lâ€™int#e9gration :

- de technologies innovantes dans le secteur du jeu vid#e9o et suscitant lâ€™innovation dans le GamePlay,

- des fonctionnalit#e9s connexes aux jeux vid#e9o en mesure de s#e9adresser #e0 une cible au-del#e0 du joueur,

- d#e9innovations de service et d#e9usage li#e9es au secteur du jeu mais #e0galement #e0 la mise en relation des utilisateurs ;

#e9 une seconde face logicielle d#e9pendante de la premi#e8re, de la conception et la fabrication du jeu #e0 sa distribution et sa consommation.



#e0 partir des ann#e9es 2000, les pratiques de jeux en ligne et la distribution d#e9mat#e9rialis#e9e ont montr#e9 leur capacit#e9 #e0 porter une partie de la valeur du secteur. Dix ans apr#e8s, cette part ne cesse de cro#e9tre et repr#e9sente aujourd#e9hui plus de la moiti#e9 des revenus g#e9n#e9r#e9s par le secteur.

L#e9ensemble des segments de march#e9 de lâ€™industrie du jeu est impliqu#e9 dans la

d#039;mat#039;rialisation des usages et de la distribution, de la console de salon aux consoles portables en passant par les Smartphones, les tablettes et les TV connect#039;es.

Le Cloud Gaming constitue dans ce contexte une #039;tape suppl#039;mentaire vers la d#039;mat#039;rialisation de l'industrie du jeu. Il rev#039;t m#039;me #039;voire accro#039;t #039; son caract#039;re disruptif, cf. le rachat de Gaikai par Sony Computer Entertainment.

Le Cloud Gaming pourrait #039; terme faire dispara#039;tre #039; sinon au moins r#039;duire #039; la dualit#039; du secteur, en limitant l#039;impact de l#039;#039;quipement sur le logiciel de jeu. Autrement dit, le Cloud Gaming pourrait rendre le jeu vid#039;o progressivement agnostique de son terminal de lecture. En outre, le jeu vid#039;o devra continuer #039; s#039;accessoiriser puisque ce sont les accessoires qui, de plus en plus, sont les garants d#039;une exp#039;rience "joueur" immersive et interactive optimale.