

Les applis santé pullulent, mais le chaland ne se précipite pas

L'offre d'applications médicales a bondi de 57 % à 259.000 dans le monde en 2016. Mais la demande ne croît que lentement: les téléchargements n'ont progressé que de 7 %.

LUC VAN DRIESSCHE

Souvent confidentielles, avec un nombre de téléchargements très limité, les applications dédiées à la santé continuent de susciter les initiatives. Le nombre d'applications médicales disponibles dans le monde a en effet bondi l'an dernier de 57 % à 259.000.

Mais cette offre surabondante, qui vise majoritairement les malades chroniques (56%), le bien-être personnel (33 %) et les médecins (32%), ne veut pas dire que le chaland se précipite. Le nombre de téléchargements progresse lui aussi, mais beaucoup moins vite: il ne gagne que 7 % à 3,2 milliards.

Si la croissance plafonne, c'est notamment parce que la progression des ventes d'appareils pouvant télécharger des applications (smartphones, tablettes, montres intelligentes...) ralentit dans les pays occidentaux. «La majorité des éditeurs d'applications ne gagnent pas leur vie avec la santé mobile. Il faut être créatif pour engranger des revenus dans ce cré-

neau», souligne Ralf-Gordon Jahns, directeur et cofondateur du bureau d'études allemand Research2guidance.

58.000 éditeurs

Le marché des applis en m-santé est effectivement très morcelé. Selon ce consultant spécialisé dans l'économie des applications, on dénombre pas moins de 58.000 éditeurs d'applications en santé mobile, soit 13.000 de plus qu'en 2015.

L'éditeur type est une société moyenne, présente sur le marché depuis 3 ou 4 ans et dotée d'un background technologique.

Selon une enquête réalisée par Research2guidance, la majorité (53%) des éditeurs rapportent moins de 5.000 téléchargements par an. Et 14% seulement des éditeurs génèrent plus de 100.000 téléchargements. Résultat: 79 % de ceux-ci rapportent un chiffre d'affaires inférieur à 100.000 dollars par an.

Au total, les sociétés actives dans les applications de santé mobiles devraient générer, pour l'ensemble de l'année 2016, des revenus globaux de quelque 12,5 milliards de dollars. Le chiffre d'affaires moyen par éditeur plafonne donc à 215.000 euros.

Mais si de nouvelles entreprises se lancent sur ce créneau, c'est parce que ce marché encore jeune – les

premières applis santé remontent à 7 ans – est appelé à se développer dans les prochaines années.

Selon les prévisions du consultant allemand, les revenus tirés de la vente d'applications en m-santé devraient croître de 15% par an pour atteindre 31 milliards de dollars en 2020.

LES APPLIS SANTÉ, UN CRÉNEAU QUI INTÉRESSE BEAUCOUP DE MONDE

259.000

applis santé dans le monde
(3,2 milliards de téléchargements en 2016)

DES PRODUCTEURS TRÈS DIVERSIFÉS

Part du total d'applis santé (en %)

Développeurs	27
TIC	23
Dispositifs médicaux	7
Consultance	7
Pharmacie	6
Services de télésanté	5
ONG	5
Assurances santé	4
Hôpitaux	4
Autres	12

Source : research2guidance