



L'aménagement numérique par Cnet



La maison numérique par D-Link

Internet) via fibre optique. Les technologies et prestations connexes des alliances **Bouygues Telecom-Universal Mobile, Sony-Ericsson et Nokia-Microsoft**, visent à distribuer des formules étendues de visio-téléphonie et des loisirs audiovisuels à un cœur de cible adolescent et yuppie.

LE BOOM DE L'INTERNET

La convergence numérique brise les frontières. Le monde de l'audio, après avoir rencontré celui de la vidéo, découvre l'informatique et sa cohorte de Data. Au premier rang : le réseau Internet et ses différents débits. Évidemment, plus le débit est important, plus les applications sont séduisantes. Les consommateurs l'ont bien compris et adhèrent massivement aux abonnements ADSL. Dernière illustration de ces nouvelles applications, la possibilité de téléphoner sur le réseau Internet. On appelle cette application, la « Voix sur IP » ou VO IP (ou voix sur

réseau IP). Le protocole de communication Internet concrétise cette convergence numérique en offrant le transport des données (informatiques) le transport de la voix numérisée, ainsi que celui des images, parfois animées. Quant aux opérateurs téléphoniques, ils proposent de véhiculer de l'image photographique, captée au moyen de téléphones portables, hybrides d'appareils photos. On entre alors dans la convergence mobile : jeu vidéo ; mobile, image mobile, musique mobile, Internet mobile. D'où la furieuse bataille que se livrent les "grands" du web et les opérateurs téléphoniques pour des services nomades... Google s'associe avec T-online fournisseur en téléphonie mobile, tout comme France Télécom annonce un partenariat avec Microsoft. Une pléiade de nouveaux services sont annoncés : accès nomade à gmail, géolocalisation de services sur Google maps. La convergence numérique chauffe les esprits.

C'est à un véritable bouleversement économique que nous allons en effet assister. Avec des conséquences qui n'ont pas fini d'ébranler les structures industrielles des pays. De par sa nature numérique, la convergence numérique entraîne un changement de paradigme technique. On pense tout d'abord aux premières économies induites par la disparition des pellicules de photos, des cassettes, des CD ou des vidéocassettes. Mais la convergence numérique creuse sans doute davantage encore le fossé des générations. Les barrières techniques sont tombées. Il ne reste que la barrière de l'imagination, pour inventer de nouveaux usages, afin d'utiliser cette débauche de moyens techniques. B.d.L.

* d'où l'expression de Cross Technology lorsque l'on parle de convergence numérique.
(1) convergence des données numérisées vers un même réseau visant la diffusion multisupports via l'intégration.
Renseignement : www.maison-numerique.com

CONVERGENCE DES MARQUES



Si les technologies convergent (voir article ci-contre) les grandes marques d'entreprises commencent elles aussi à converger, voire à fusionner. Ainsi Wanadoo disparaît et devient Orange. C'est le 1^{er} juin que les deux marques en se mariant, célèbrent les usages et les contenus de l'Internet et des mobiles. Rien n'obligera les abonnés mobile d'Orange à s'abonner à l'offre Internet Orange. De même qu'en prenant l'offre de TV numérique par ADSL, on ne pourra pas consulter les offres de son bouquet sur le téléphone mobile. Si les marques se rapprochent, aucun changement pour les utilisateurs. Leurs codes de connexion ne changent pas, leur facturation non plus. Il n'est même pas possible de changer les points PCM pour obtenir une LiveBox. Au 1^{er} juin, Wanadoo.fr et Orange.fr vont fusionner et le nouveau site portera le nom de Orange.fr avec ses deux univers : l'Internet et le mobile. De même que l'assistance sera commune pour l'Internet, la TV et le mobile, dans la rubrique "assistance" du portail Orange.fr

CONVERGENCE DES JEUX

La révolution de la convergence dans le secteur des télécommunications va aussi s'étendre à l'univers des jeux vidéos multi-joueurs. Les succès de jeux vidéo comme « Sims » (36 millions d'unités écoulées entre 2000 et 2003), l'explosion du marché des jeux vidéo sur téléphone mobile (1 milliard de \$ de CA entre 2003 et 2004) et des jeux en réseaux multi-joueurs (4 millions d'abonnés à « World of Warcraft » à travers le monde en 2005) ouvrent des perspectives alléchantes. 2006 pourrait ainsi voir la naissance du premier jeu vidéo multi joueurs sur téléphone mobile. Un tel jeu, qui viserait autant les hommes que les femmes, serait tout à la fois mobile, réaliste et multi-joueurs... et pourrait donc connaître un large succès.



Le **Sony-Ericson W810**, téléphone et lecteur MP3