Face au piratage, l'industrie du jeu vidéo cible les réseaux organisés

Technologie

Posté par: Visiteur

Publié le : 16-12-2008 19:08:50

Les fabricants de jeux vidéo, également victimes du piratage, réagissent en ciblant les distributeurs de produits contrefaits, contrairement aux industries du cinéma et de la musique qui cherchent surtout à sensibiliser l'utilisateur final

Le dépôt lundi d'une nouvelle plainte par le groupe japonais Nintendo contre des magasins, grossistes et sites d'e-commerce français proposant des appareils de copiage témoigne du souci de mettre un terme à la circulation de ces produits, qui permettent notamment de jouer sur la console portable DS à partir de logiciels récupérés illégalement sur internet.

"Ce que nous ciblons, ce sont les sociétés, les grossistes, les revendeurs qui pratiquent ce trafic, pas les consommateurs. Pour le moment, notre action vise le commerce de ce type de produits à l'échelle internationale", explique Véronique Vasse, du service juridique de Nintendo, qui évalue à plus de 770 millions d'euros par an les pertes liées à la contrefaçon pour le groupe, ses éditeurs et développeurs tiers dans le monde.

"Nous avons engagé des actions en Europe, aux Etats-Unis et en Asie. Nous voulons l'interdiction de ce type d'objets", souligne-t-elle, alors que Nintendo avait déjà annoncé en début d'année la saisie d'un million de produits contrefaits en Chine en 2007.

Le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir (SELL), organisme chargé de défendre les intérêts des éditeurs de jeux vidéo en France, prône également une politique de répression à l'égard des organisations structurées, qui "nuisent à l'industrie et aux emplois qui sont derrière", selon Pascal Brissy, responsable des enquêtes anti-piraterie du SELL.

Pour enrayer ce phénomène, dont il estime le coût annuel en France à 200 millions d'euros - contre 3 milliards de dollars aux Etats-Unis en 2007 selon l'Entertainment software association - le SELL avait également, dans un premier temps, souhaité viser les particuliers, avant de changer de stratégie.

"En 2004, j'ai envoyé, avec l'autorisation de la Commission nationale de l'informatique et des libertés, entre 800.000 et un million de messages à des utilisateurs qui avaient téléchargé. En réponse, j'ai eu des réactions de panique de la part des familles. Dès lors, j'ai laissé tomber les goujons pour m'attaquer aux gros poissons", explique le délégué général du SELL, Jean-Claude Larue.

La distribution dématérialisée de logiciels offre une parade au piratage, en obligeant le joueur à être connecté à internet pour vérifier que la version du jeu qu'il détient est légale, relève Laurent Michaud, responsable de la section des loisirs numériques à l'Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe (IDATE).

Mais "si la connexion à internet du joueur est défaillante, le jeu refuse de se lancer, relève-t-il. Cette

solution est très contraignante mais elle est d'une grande efficacité. Trouver un juste équilibre est un exercice compliqué: pour l'éditeur de contenu dématérialisé, il faut avoir 100% de sécurité en ligne quand des clients viennent le voir."

M. Michaud ajoute que cette alternative n'offrira guère plus qu'un répit. "Aujourd'hui, les hackers se concentrent sur les supports physiques mais quand la dématérialisation de la distribution de jeu aura gagné du terrain sur le support physique, ils s'attaqueront également au crackage des jeux vidéo distribués via Internet", prédit-il.

afp.com