

Extrait du Internet : Culture et Communication

<http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst>

Protection anti-piratage : il faut payer pour souffrir

- DLST Mag' - L'art et le piratage -

Date de mise en ligne : mardi 15 décembre 2009

Internet : Culture et Communication

HADOPI, la Haute Autorité pour la Diffusion des Ruvres et la Protection des droits sur Internet, soutenue par la loi Hadopi, ou loi Création et Internet, est officiellement opérationnelle. Bien que la qualification juridique du jeu vidéo soit floue, les éditeurs pourront faire appel à cette autorité en tant que titulaires de droits de propriété intellectuelle.



HADOPI - Téléchargement illégal Le téléchargement illégal devient la bête noire, tandis que les boîtes d'édition s'enrichissent...

Techniquement, les pirates de jeux vidéos sont donc autant à même de se faire couper la connexion internet que les pirates de musiques ou de films. La protection anti-copie des jeux vidéo existe depuis longtemps. C'est même un marché à parts entières, avec des grandes entreprises telles que *SecuROM* qui font des bénéfices énormes en vendant leurs protections aux éditeurs. Vous avez sûrement déjà eu affaire à elles : installation d'un logiciel complémentaire, clé CD à insérer lors de l'installation, redémarrage, nombre d'installation du jeu limitée, et bien d'autres, tous ces moyens sont là pour empêcher le piratage des jeux vidéo. C'est une véritable perte de temps, et bien des problèmes sont causés par ces protections : quelqu'un possédant le jeu de façon légale pourra parfaitement être empêché d'utiliser le jeu vidéo à cause de la protection défaillante ou simplement trop limitative du disque.

Malheureusement pour les utilisateurs légaux et les éditeurs, ces protections, bien que quasi omniprésentes, n'empêche que les joueurs possédant le jeu légalement de jouer. En effet, les pirates on toujours réussit et réussiront toujours à passer outre la protection pour profiter pleinement du jeu sans l'avoir payé. Donc, si la protection ne protège pas les jeux dans le long terme, pourquoi existe-t-elle ? Les éditeurs considèrent que le jeu sera protégé lors de sa sortie et jusqu'à ce qu'un pirate casse la protection : puisque les jeux auront tous été légalement achetés durant ce temps tampon, il est considéré que c'est un laps de temps bénéfique, et que la protection sert avant tout à générer ce laps de temps. Ainsi, tout les utilisateurs légaux souffrent des pertes de mémoire physique (RAM d'ordinateur) et de temps de réponse, ainsi que parfois de perte total car le jeu refuse de se démarrer. Il est probable que les utilisateurs légaux passent par les réseaux pirates pour accéder à des solutions à leurs problèmes, mais il est de toute façon évident qu'un utilisateur légal n'aimera pas les problèmes encourus, et qu'il est plus que probable que ceci soit une contre-publicité très efficace pour les éditeurs. Les pirates, quant à eux, même si ils ont le jeu plus tard, l'ont de manière complète et n'ont pas de problèmes avec les pertes de mémoire RAM ou d'utilisation surnaturelles du processeur, puisque la protection anti-copie est annihilée lorsque le jeu entre en leur possession.



Une déclaration plus que courante du camp de ceux qui veulent protéger les jeux, les musiques et les films implique le piratage comme une perte de fonds pour les éditeurs. Cela veut dire que si les moyens de pirater les produits n'existaient pas, les pirates auraient acheté le jeu. C'est une déclaration fondée sur aucune vérité prouvée : en effet, des sondages parmi des pirates sortent des résultats tels que "Plus de 50% des pirates n'auraient pas acheté le jeu si ils ne l'avaient pas piraté". Ainsi, le calcul des éditeurs tels que "300 000 téléchargements illégaux = 300 000 ventes en moins" est erronée. De plus, d'après **une enquête** de deux professeurs de l'Harvard Business School (USA), le téléchargement illégal de musiques aurait provoqué une hausse des ventes légales. Cet état de cause peut parfaitement s'introduire dans l'industrie du jeu vidéo. Or rien dans le comportement des éditeurs n'indique une compréhension de ce fait, puisqu'ils continuent à protéger les jeux vidéos, de manière de plus en plus illégitime qui plus es, puisqu'ils suppriment des droits aux utilisateurs tout en augmentant les prix des jeux.

En conclusion, nous pourrions habilement dire que la protection multiplie les effets néfastes :

Premièrement, elle ne protège pas, ou trop peu, les jeux vidéo

De plus, elle pousse certains acheteurs à devenir des pirates, tout en gênant les autres

Et enfin, ceux qu'elle est censé empêcher de jouer peuvent potentiellement être des clients, ce qui ne fais finalement que réduire l'audience.

Bibliographie

HADOPI et piratage jeu vidéo : <http://www.lemondedublog.com/2009/05/hadopi-et-piratage-jeu-video.php>

Un avis argumenté contre la protection des jeux vidéos : <http://foobar77.spacequadrat.de/fsnkp.html>

La loi HADOPI sur Wikipédia fr : http://fr.wikipedia.org/wiki/Loi_Cr%C3%A9ation_et_Internet

L'enquête d'Harvard sur le P2P :

<http://www.agoravox.fr/actualites/economie/article/l-universite-d-harvard-demontre-57902>