

## La contrefaçon des logiciels

### • Le savez-vous ? 1 CD sur 3 détenu par un particulier est une copie !

On dénombre 35 millions de CD vendus de façon illégale pour 100 millions de CD en circulation.

Les logiciels de loisirs sont de plus en plus contrefaits :

– certains sont produits industriellement (surtout en Asie et dans les pays de l'Est). Les contrefacteurs gravent le logiciel sur des CD vierges (souvent de mauvaise qualité) et les vendent après avoir reproduit l'emballage ;

– certains sont copiés de façon artisanale par des pirates amateurs qui copient des CD en quelques exemplaires pour les diffuser à des amis et qui téléchargent illégalement des jeux et logiciels de loisirs sur les sites de *peer to peer* ;

– certains sont téléchargés et commercialisés à grande échelle par des pirates très actifs et organisés en réseaux.

### • Attention aux risques !

À la différence de la musique et du cinéma, la copie privée d'un logiciel de loisirs n'est absolument pas tolérée, sauf autorisation expresse de l'éditeur. Elle tombe sous le coup de la loi et constitue un délit

sanctionné par des peines lourdes et appliquées (jusqu'à 5 ans de prison et 500 000 € d'amende lorsque la contrefaçon est « en bande organisée »).

Les copies sont d'une qualité inférieure à celle des originaux (jeux qui se bloquent, images saccadées par exemple). Elles amènent souvent des virus, qui détériorent les ordinateurs et les données qu'ils contiennent.

Cette contrefaçon porte préjudice à tous ceux qui participent à la production de l'original (auteurs, réalisateurs, éditeurs, distributeurs), qui perdent la rémunération de leur travail. Le développement d'un jeu vidéo coûte en moyenne 15 millions d'euros et parfois plus. La contrefaçon risque donc de freiner le développement de produits nouveaux.

### • Quelques chiffres

En 2004, le taux de piratage de logiciels en Europe est de 35 %, soit un manque à gagner de 10 milliards d'euros par an. En réduisant de 10 % la contrefaçon de logiciels, on créerait près de 30 000 emplois en 4 ans.

La France affiche un des plus forts taux européens de piratage avec 45 % de logiciels piratés.

D'après [www.contrefacon-nonmerci.com](http://www.contrefacon-nonmerci.com), 2007.

## La contrefaçon et le sport

### • Le savez-vous ? Sur 10 marques de vêtements et chaussures, 6 sont contrefaites.

Les tenues de sportswear, de streetwear sont copiées par milliers.

En février 2003, la douane a saisi dans les entrepôts de la région de Mulhouse 176 000 articles de sport contrefaisant les marques Nike et Adidas.

En mai 2003, à la Flèche, 2 500 m<sup>3</sup> de vêtements et chaussures ont été saisis, contrefaisant 40 marques, pour une valeur de 10 millions d'euros.

Le matériel de sport est également victime de la contrefaçon, par exemple, dans le domaine du ski avec les marques Rossignol et Salomon.

### • Attention aux préjudices !

Les fabricants sont privés d'une partie des ventes et donc des bénéfices qu'ils auraient pu réaliser et qui leur auraient permis de compenser les dépenses

importantes de recherche & développement nécessaires pour rendre les articles toujours plus performants. Les contrefacteurs bénéficient aussi des efforts de communication réalisés par les fabricants pour promouvoir leurs marques, notamment de l'aide qu'ils apportent aux jeunes compétiteurs et de leur soutien à l'activité sportive.

Les 180 000 articles saisis à Mulhouse représentent 4 millions de chiffre d'affaires que les magasins d'articles de sports, susceptibles de conseiller les clients, ne réaliseront pas.

Les consommateurs risquent d'acheter des produits d'une qualité inférieure, alors que certains articles nécessitent l'utilisation de techniques élaborées pour assurer la sécurité de l'utilisateur.

**En achetant une contrefaçon, ce n'est pas vous qui faites une bonne affaire mais un trafiquant sans scrupules qui s'enrichit à vos dépens.**

D'après [www.contrefacon-nonmerci.com](http://www.contrefacon-nonmerci.com), 2007.