Comment se prÃ©munir contre les failles de sÃ©curitÃ© ?
Internet
PostÃ© par : JulieM
PubliÃ©e le : 14/6/2011 13:30:00

La colossale faille de sÃ©curitÃ© qui a frappÃ© le secteur du divertissement sembleÂ bien avoir Ã©tÃ© maÃ®trisÃ© et le temps est venu maintenant de faire le bilan :**les jeux et le divertissement en ligne reprÃ©sentent une cible lucrative** pour les criminels, et exigent les toutes derniÃ¨res normes de sÃ©curitÃ©.

De nombreux acteurs du secteur ont depuis longtemps anticipÃ© ce risque.

RÃ©cemment, une attaque de pirates a mis Ã terre toutes les barriÃ¨res de protection, libÃ©rant un flot de pas moins de 77 millions de dossiers personnels sur Internet, oÃ¹ ils furent rapidement happÃ©s dans les antres de lâ□□Ã©conomie souterraine.

Le vol de donnÃ©es, notamment de fichiers liÃ©s Ã la sÃ©curitÃ©, nuit non seulement Ã la rÃ©putation des victimes, mais implique Ã©galement la responsabilitÃ© pÃ©nale de lâ□□entreprise en question. Peter Schaar, coordinateur de la CNIL EuropÃ©enne, dÃ©clare: Â« Lâ□□entreprise doit Ãªtre tenue responsable de tout dommage engendrÃ©. Â» La culture dâ□□indemnisation est par tradition encore plus vivace aux Ã□tats-Unis quâ□□en Europe.

Les principales faiblesses

Les fuites de donnÃ©es qui ont fait la une de lâ□□actualitÃ© Ã©taient Ã©vitables et sont dues Ã des rÃ¨gles de sÃ©curitÃ© trop laxistes : les donnÃ©es personnelles des clients, telles que le mot de passe, continuent dâ□□Ãªtre enregistrÃ©es sans cryptage, et lâ□□accÃ¨s de nombreux clients et employÃ©s reste protÃ©gÃ© par des systÃ¨mes obsolÃ¨tes. Les entreprises sâ□□efforcent toujours dâ□□Ã©lever les niveaux de sÃ©curitÃ© sur la base de principes sujets Ã caution. Toutefois, dâ□□autres lacunes fondamentales continuent de rÃ©gner. Les plates-formes de jeux restent la cible privilÃ©giÃ©e des hackers car câ□□est un secteur qui gÃ©nÃ¨re beaucoup de capitaux.

En effet, selon la derniÃ¨re Ã©tude de **PricewaterhouseCoopers** sur les perspectives 2008- 2012 du marchÃ© mondial du divertissement et des mÃ©dias, nous pouvons prÃ©voir une croissance annuelle moyenne de 10,5 % dâ□□ici 2012, pour atteindre un chiffre dâ□□affaires dâ□□environ 68 milliards de dollars amÃ©ricains. Dans le domaine du jeu en ligne (les paris et jeux de toutes sortes), les prÃ©visions 2012 devraient mÃªme dÃ©passer la barre des 630 milliards. Toutefois, le

risque existe que ces prÃ©visions optimistes doivent Ãªtre revues Ã la baisse alors que les fuites de donnÃ©es qui se produisent rÃ©guliÃ¨rement sont susceptibles de freiner lâ□□enthousiasme des joueurs.

Prenons lâ□□exemple du compte client. En cas dâ□□accÃ¨s depuis un PC, il existe un danger dâ□□attaques par des programmes enregistreurs de frappe ou renifleurs. Leur origine est souvent un cheval de Troie. Ils consignent furtivement toutes les saisies de mot de passe et les transfÃ¨rent au serveur du hacker, baptisÃ© Â« drop zone Â». MÃªme si un antivirus est installÃ©, mÃªme si lâ□□utilisateur se montre prudent, les risques restent immenses face aux stratagÃ¨mes sophistiquÃ©s des hackers.

Les experts en conviennent : les ordinateurs grand public sont rarement Ã©quipÃ©s de systÃ¨me de sÃ©curitÃ© professionnel. Ils doivent donc Ãªtre considÃ©rÃ©s comme non-sÃ©curisÃ©s. Ce nâ□□est pas surprenant. En outre, il est reconnu que cela nâ□□aurait aucun sens de confier la responsabilitÃ© de la sÃ©curitÃ© Ã lâ□□utilisateur. Peut-on sâ□□attendre Ã ce quâ□□il invente chaque semaine un nouveau mot de passe bÃ©ton contenant des chiffres et des caractÃ¨res spÃ©ciaux... et le mÃ©morise de surcroÃ®t ?

Une meilleure prÃ©vention passe par lâ□□authentification forte

Il nâ□□existe aucune fatalitÃ©, comme lâ□□illustre lâ□□exemple de lâ□□entreprise japonaise Square-Enix. Elle protÃ¨ge sa plate-forme de jeux en ligne avec une double-authentification de pointe. Tous les participants Ã son jeu de rÃ´le Final Fantasy XI reÃ§oivent un authentifieur en forme de porte-clÃ©s, tel que le modÃ¨le VASCO Digipass Go 6. Dâ□□un clic sur un bouton, il gÃ©nÃ¨re un mot de passe unique qui nâ□□est valable que 32 secondes. Ã□ chaque connexion de lâ□□utilisateur, il calcule une nouvelle valeur. Les mots de passe glanÃ©s par les hackers sont ainsi inutilisables. Lâ□□accÃ¨s est Ã©galement possible via une console PlayStation 2 ou Xbox 360 et des PC Windows, le mot de passe unique concernant chacun de ses appareils. Dans le cas de Square Enix, le serveur dâ□□authentification VASCO Vacman Controller gÃ¨re lâ□□identification.

Cet investissement a portÃ© ses fruits, comme le prouvent les chiffres officiels des ministÃ¨res japonais : en 2009, 2289 cas dâ□□accÃ¨s non autorisÃ©s aux services en ligne ont Ã©tÃ© constatÃ©s, soit une hausse dâ□□environ 25 % par rapport Ã lâ□□annÃ©e prÃ©cÃ©dente.

Le site de jeu en ligne PartyGaming protÃ¨ge de longue date ses joueurs par une authentification forte. AprÃ¨s tout, beaucoup dâ□□argent est en jeu, argent que les hackers souhaitent aussi subtiliser. Les utilisateurs de PartyPoker, PartyCasino, PartyBingo et PartyGammon sâ□□inscrivent en tÃ©lÃ©chargeant le logiciel client PartyGaming. Une fois inscrits, ils peuvent obtenir un authentifieur dÃ©nommÃ© PartySecure sur la boutique en ligne. Il sâ□□agit aussi dâ□□un Digipass Go 6 qui a Ã©tÃ© totalement adaptÃ© Ã la marque PartyGaming. De nouveau, un serveur Vacman Controller gÃ¨re lâ□□authentification. Un porte-parole de PartyGaming affirme : Â« *La solution est trÃ¨s Ã©volutive. Elle peut suivre notre croissance et accueillir aisÃ©ment le nombre grandissant de joueurs en ligne sur notre plate-forme.* Â»

Vous pouvez aussi jouer au poker et enchÃ©rir en toute sÃ©curitÃ© sur la plate-forme en ligne BetClic. De nouveau, un authentifieur de la gamme Digipass est utilisÃ©, avec un serveur dâ□□authentification VASCO Identikey Authentication Server. Sargon Petros, directeur Exploitation et infrastructure IT de BetClic, se fÃ©licite : Â« *Cela nous a permis dâ□□accroÃ®tre le revenu par joueur et de rÃ©duire le taux de rotation de nos joueurs VIP. La mise en place de la nouvelle solution de sÃ©curitÃ© a dopÃ© nos bÃ©nÃ©fices.* Â»

Logiquement, une sÃ©curitÃ© efficace prÃ©sente un coÃ»t, comme **Square Enix,** PartyGaming ou BetClic en Ã©taient conscients. Toutefois, les dommages rÃ©currents dus aux hackers montrent que ces entreprises, et bien dâ□□autres de ce secteur, ont agi avec prÃ©voyance. En parallÃ¨le, la solution matÃ©rielle leur permet de prÃ©venir un partage de compte prohibÃ© et de renforcer la

confiance du client, dâ□□oÃ¹ une utilisation plus frÃ©quente qui se traduit en revenus. Lâ□□authentification forte offre des avantages Ã©conomiques, car elle sÃ©curise le trafic.

Concernant les attaques de hackers: la question nâ□□est pas de savoir si lâ□□Ã©vÃ¨nement va se produire, mais lâ□□instant et la gravitÃ© de sa frappe. Et lâ□□expÃ©rience passÃ©e montre quâ□□il faut Ã©riger des barriÃ¨res au moment opportun, des barriÃ¨res avec des rÃ©serves suffisantes pour faire face aussi Ã de graves incidents dâ□□ampleur inconnue Ã ce jour. Les attaques ciblÃ©es sur les entreprises, notamment dans le secteur du divertissement, sont dÃ©jÃ courantes. Lâ□□authentification forte et protÃ¨ge contre les pertes engendrÃ©es par des demandes dâ□□indemnisation et la confiance envolÃ©e. Dâ□□oÃ¹ lâ□□impÃ©ratif dâ□□un dÃ©ploiement gÃ©nÃ©ralisÃ©, avant que le barrage ne rompe.