

Sony condamné pour violation de brevets

Sony fait l'objet d'une procédure devant une cour de Justice américaine depuis 2002. Le géant japonais est poursuivi par une petite société californienne, Immersion Corp., pour avoir enfreint deux brevets sur des technologies 'vibro-tactiles'.

Ces brevets portent sur des techniques qui simulent un sens du toucher sur les jeux vidéo. Elles sont à rapprocher du système DualShock émulé par 47 jeux vidéo sur la PS2 qui font vibrer les manettes en fonction de la programmation des jeux et des actions qui se déroulent à l'écran. Immersion réclamait 299 millions de dollars, mais se satisfait de la condamnation de 82 millions, qui prend en compte le caractère involontaire de la violation, sans lequel Sony aurait sans doute été condamné à verser une somme nettement supérieure ! Sony a indiqué qu'il ferait appel. Mais l'issue de la procédure s'annonce plutôt négative, car Immersion bénéficie de l'appui indirect et contraint de... Microsoft, qui dans des conditions équivalentes avait été, lui aussi, condamné en 2003 à verser 26 millions de dollars pour avoir enfreint un autre brevet copié sur sa Xbox. **Le modèle économique décalé d'Immersion Corp.**

Immersion Corp. est une petite société américaine qui développe une technologies de contact (*touch*) dans les domaines de la médecine, de l'automobile et des téléphones mobiles. Elle possède 230 brevets relatifs à cette techno. Par contre, elle a déposé 270 demandes de brevets sur une technologie dérivée nommée '*haptic*' sur les logiciels et matériels informatiques. Avec un chiffre d'affaires de 20,2 millions de dollars en 2003, on comprend qu'Immersion cherche à favoriser son nouveau modèle économique, déposer des brevets dans le but de pouvoir ensuite poursuivre des sociétés dont les technologies sont proches.