

Sony réactive enfin ses services en ligne PSN, Qriocity, SOE...

« J'aurais aimé que l'on rétablisse les services plus tôt, mais **il s'agissait d'une attaque sérieuse et sophistiquée** et cela a nécessité du temps pour installer et tester les nouvelles mesures de sécurité. » Sony n'aura finalement pas attendu le 31 mai, [comme évoqué précédemment](#), pour réactiver ses services en ligne [en berne depuis près d'un mois](#).

Dans une [vidéo](#) du 14 mai, le président de Sony Computer Entertainment **Kazuo Hirai** annonce la restauration progressive des réseaux Playstation Network (PSN) et Playstation Home, de Qriocity, ainsi que Sony Online Entertainment (SOE). Le dirigeant en profite pour évoquer la **refonte du système de sécurité** renforcé par des pare-feux supplémentaires, un chiffrement des données plus élevé et un système de détection automatique des comportements douteux.

La nouvelle politique de sécurité commence notamment par la nécessité, pour les abonnés au PSN, de **changer impérativement leurs mots de passe**. Opération possible uniquement à partir de la PS3 depuis laquelle a été ouvert le compte (ou, à défaut, en créer un depuis l'email qu'enverra automatiquement Sony à ses clients). « Cette mise à jour est une étape critique pour rendre plus sûre la sécurité du Playstation Network », insiste Sony.

Une annonce immédiatement suivi d'effet puisque, dès le 15 mai, **Sony a dû fermer son réseau pendant 30 minutes** pour faire front aux connexions massives des abonnés qui tentaient de mettre à jour leur mot de passe PS3. Mais depuis, le réseau a semble-t-il tenu et les services reviennent progressivement à la normale. **Le redémarrage s'effectuera pays par pays** et s'étendra jusqu'au 31 mai en commençant par les Etats-Unis, l'Europe, l'Australie, la Nouvelle Zélande et le Moyen-Orient. Paradoxalement, la zone Asie, dont le Japon, sera traitée plus tard. Mais l'ensemble des services sera rétabli à l'échelle mondiale pour la fin du mois, promet l'entreprise.

Voilà qui met fin à près d'un mois d'interruption de service suite au piratage, mi avril, du centre de données de Sony situé à San Diego en Californie et qui avait affecté les données personnelles, y compris bancaire, de quelques **100 millions d'utilisateurs potentiels** dans le monde dont [5 millions en France](#). Pour se faire pardonner et en dédommagement, Sony promet de proposer un ensemble de contenus premium et la gratuité d'accès au service pendant quelques temps mais les détails de l'offre varieront selon les régions et seront annoncés en temps voulu.

Il n'en reste pas moins que **cette affaire pourrait coûter très cher à Sony**. « L'institut Ponémon évalue un coût de 300 dollars par entrée piratée dans les bases de données », nous signalait [Guillaume Lovet](#), expert sécurité pour Fortinet. Sans compter les clients qui ne renouvelleront pas leur confiance dans la firme nipponne. Sony pourrait perdre entre 10 % et 20 % de ses abonnés.