



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/analyses-reflexions-et-opinions/article/diablo-iii-co-coloscopie-numerique>

# Diablo III & co. : Coloscopie Numérique

- Espace culturel - Jeux vidéo - Analyses, réflexions et opinions -

## Description :

Un (court) article pour s'intéresser à une nouvelle forme d'utilisation des Digital Rights Management, ou DRM pour les intimes, qui semble par bien des côtés très abusive.

---

Inside Electronic Pipo

---

Si le phénomène dont il est traité ici n'est pas si nouveau que ça et existe déjà depuis un certain temps, c'est la sortie du très attendu Diablo 3 qui permet d'en apprécier toute l'absurdité. L'utilisation d'un flash back tiré de la vie privée de l'auteur est tout à fait cohérent pour une introduction de qualité.

*Dimanche après midi, BLG (92), around 6. PM*

*Hotbread* : vazy ce jeu il est trop bien Papy, jvais te montrer comment que on peut y jouer.

*Papy* : oué trop bien vazy on va gamer sur ce jeu bien satanique !

*Le serveur de Blizzard* : Connexion lost.

*Hotbread* : mais, mais... Noo.

*Papy* : Nooo.

*Hotbread* : NOOOOOOOOOOOOOOOOOOO.

*Fin du flashback*

A l'instar de Diablo 3 et de Starcraft II (Blizzard), de nombreux éditeurs semblent désormais juger adéquat **l'utilisation obligatoire de la connexion Internet permanente pour leurs jeux en solo**. C'est le cas, entre autres, de grosses licences comme Assassin's Creed 2 et bientôt Sim City 2013. Un peu avant de couler les développeurs de Stalker 2 avaient, eux aussi, semblé succomber à cette idée [1]. Il semble donc y avoir une véritable généralisation de cette tendance, qui trouve sa source dans plusieurs raisons.

## Pourquoi la connexion permanente ?

La raison première et largement avancée par les éditeurs est qu'une connexion internet permanente permet **d'éviter le piratage du jeu** [2]. En ayant recours en permanence aux serveurs de l'éditeur où sont stockées les informations relatives à sa partie (avancement du personnage, sauvegardes, etc..) le joueur doit en effet s'identifier constamment et prouver de multiples fois qu'il a bien acheté le titre.

Cependant d'autres motifs moins facilement avouables sont à l'origine de cette attitude. Reprenons l'exemple de Diablo 3. Le recours à la connexion permanente pour le solo permet de rapprocher un système d'achat en ligne qui repose sur de la monnaie bien réelle et un système propre au jeu où l'argent est virtuel. Il est donc d'autant plus facile et tentant pour un joueur d'avoir parfois recours à sa carte de crédit pour acquérir des objets dans le jeu. Plus encore, cela rend possible **un véritable monitoring de l'activité du joueur** qui est plus qu'utile pour l'éditeur. Il lui

est désormais possible de savoir qui joue, quand et comment. Ceci est donc une source d'information formidable pour les développeurs des jeux vidéos.

### Coloscopie en ligne

Cependant j'affirme qu'une telle manière de procéder, en plus d'être à mon sens particulièrement immonde, **change radicalement les termes de l'échange commercial** qui a lieu entre les joueurs et l'éditeur.

<a href="http://www.pratispharma.com/modules/news/visuel/1465.jpg" title='JPEG - 15.4 ko' type="image/jpeg">

### *Le service client de Blizzard s'occupant d'un acheteur de Diablo 3*

J'aborderai d'abord rapidement le problème de la vie privée. C'est presque trivial de le rappeler mais il est plus que discutable qu'une entreprise oblige en permanence ses clients à fournir des informations sur leurs activités, et ce même si cela se fait de manière tout à fait légal.

Mais, surtout, cela dégrade fortement la qualité de jeu pour l'acheteur. Les joueurs de Diablo 3 en conviendront, être obligé de passer par une connexion internet permanente avec l'éditeur a deux énormes inconvénients qui créent dans certains cas de grosses difficultés à jouer :

1. Il faut Internet [3]

2. Il faut un éditeur

Le premier est évident. Cela signifie que dans le cas d'une panne internet, d'une période sans réseau lors d'un changement d'opérateur ou tout simplement d'un départ en vacances, l'acheteur (qui a pourtant acquis légalement le jeu) ne peut plus bénéficier de son bien. Le deuxième est moins susceptible d'arriver mais mérite quand même qu'on s'y attarde. Imaginons qu'un éditeur coule brusquement, pour diverses raisons, ou qu'il décide qu'il ne veut (peut) plus maintenir ses serveurs en ligne. Du jour au lendemain la propriété des joueurs est annihilée.

A ce stade de l'article le rappel d'une définition s'impose :

« Au plan juridique "la propriété "est" le droit de jouir et disposer des choses de la manière la plus absolue " (article 544 du Code civil). Ce droit s'applique aux biens de toute nature » [4]

Ici le passage intéressant est le terme « manière la plus absolue ». D'une part en obligeant les joueurs à passer par une connexion internet permanente, l'éditeur se pose en condition nécessaire de l'existence du bien de l'acheteur. L'existence de la société est requise pour assurer l'existence du bien, ce qui est assez fascinant et relativement inédit. D'autre part celle ci impose un modus d'utilisation très précis à l'acheteur, qui ne peut jouir de son bien que

sous des conditions très restrictives [5]. **Au final, on peut presque affirmer que ce genre de pratique fait basculer la nature de la relation joueur/éditeur de l'achat vers la *location*.** Il n'y a pas de vraie possession du jeu, et l'éditeur se pose en fournisseur de services obligatoire et permanents.

## Adieu LAN et jeu familial

L'autre grand problème de ce type de DRM requérant une connexion permanente au jeu, et l'une des raisons pour lesquelles les compagnies semblent l'adorer, est qu'il **empêche totalement de jouer en LAN** [6], c'est-à-dire de jouer entre amis en réseau local.

En effet, une connexion internet étant toujours nécessaire, il n'est pas possible de jouer en réseau local : il faut nécessairement passer par le serveur d'authentification (et souvent de jeu) centralisé du jeu vidéo. Jouer en LAN est donc impossible.

Cela a de gros inconvénients, maintes et maintes fois répétés par les joueurs, comme le fait d'empêcher la plupart des LAN communautaires, par exemple organisés via la municipalité : d'une part on n'a pas tous le jeu nécessaire, d'autre part et surtout, un accès Internet pour beaucoup de joueurs n'est pas toujours possible.

Par ailleurs, il n'est plus vraiment possible de jouer en famille : beaucoup de parents avaient l'habitude de jouer en LAN avec leurs enfants, ce qui était par exemple relativement répandu dans Diablo II. Avec Diablo III, c'est beaucoup plus difficile : il faudra payer 60Euros pour chaque membre de la famille et avoir une connexion Internet de haute qualité... Si ce n'est pas rendu impossible, c'est très fortement démotivant, et regrettable, car l'accès au jeu en est d'autant réduit.

Je me permettrai pour conclure d'ajouter une dernière remarque qui me fait personnellement doucement rigoler : les DRM d'un jeu vidéo qui empêchent les joueurs de jouer correctement et leur pompent l'air façon Shadok ne sont évidemment présents que sur les copies légales de celui-ci. Ce qui veut dire qu'ils constituent une excellente incitation pour les internautes à se tourner vers des versions piratées du jeu, dont l'intérêt est fortement rehaussé par la liberté d'utilisation qu'elles offrent. Du beau boulot les mecs, vraiment. Au niveau balle dans le pied on fait difficilement mieux.

---

[1] Encore une belle preuve qu'il ne faut pas trop faire n'importe quoi. On déconne pas avec le Karma.

[2] Ce qui est faux. Ça le rend juste plus difficile, mais des versions reloaded sont toujours trouvables très rapidement sur le net. Ceci n'est pas une incitation au piratage by the way, juste un constat.

[3] Nooonn ?

[4] Définition trouvée sur le site dictionnaire-juridique.com

[5] Par exemple les Coréens du Nord ne peuvent jouer à Diablo 3, car ils n'ont pas Internet. Mouhaha. Haha.

[6] Local Area Network, Réseau Local en Français