



DES JEUX VIDÉO QUI N'EN VALENT PLUS LA CHANDELLE

29 Novembre 2011



I. méthodologie

✓ Le texte de l'appel à témoignages :

*Vous avez acheté un jeu vidéo et vous n'avez pas pu l'utiliser pleinement à cause de défauts de conception ?
Merci de nous faire parvenir votre témoignage en indiquant le nom du (des) jeu(x) et son (leurs) éditeur(s) et
en précisant si un correctif a été mis à disposition (si oui, dans quel délai).*

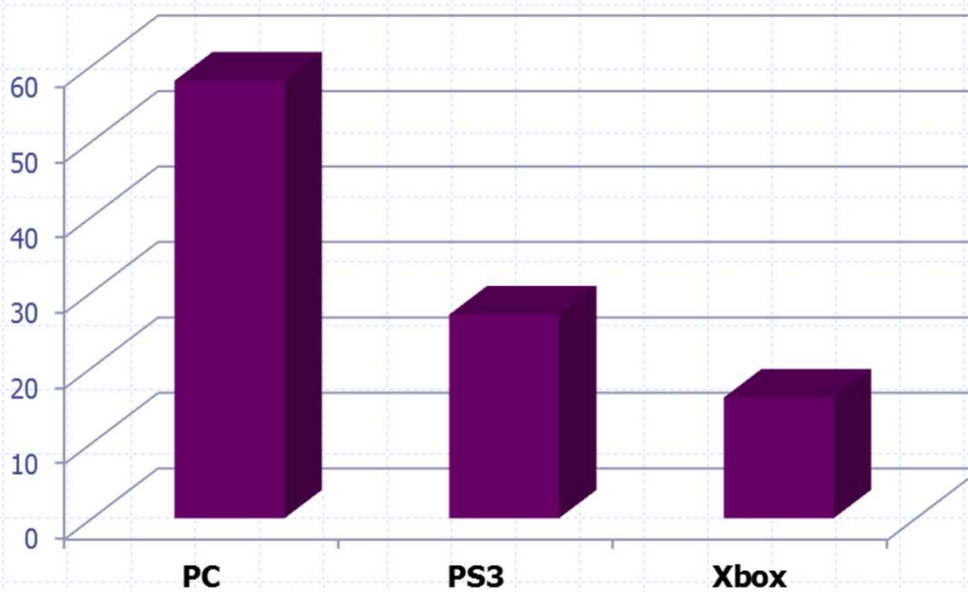
✓ L'appel à témoignages a été conduit en deux périodes : avril/mai 2011 puis octobre/novembre 2011.

✓ L'association a reçu plus de 560 réponses. Après les avoir analysées elle en a retenu 459 qui concernent les jeux les plus récents (sortis entre 2010 ou 2011) ou ayant encore un certain succès.

✓ Les témoignages portaient sur plusieurs jeux à la fois. Un jeu par consommateur a été retenu. Par conséquent, nos chiffres ne signifient pas que tel jeu ou tel éditeur a été cité dans X% des cas, mais dans au moins X% des cas.

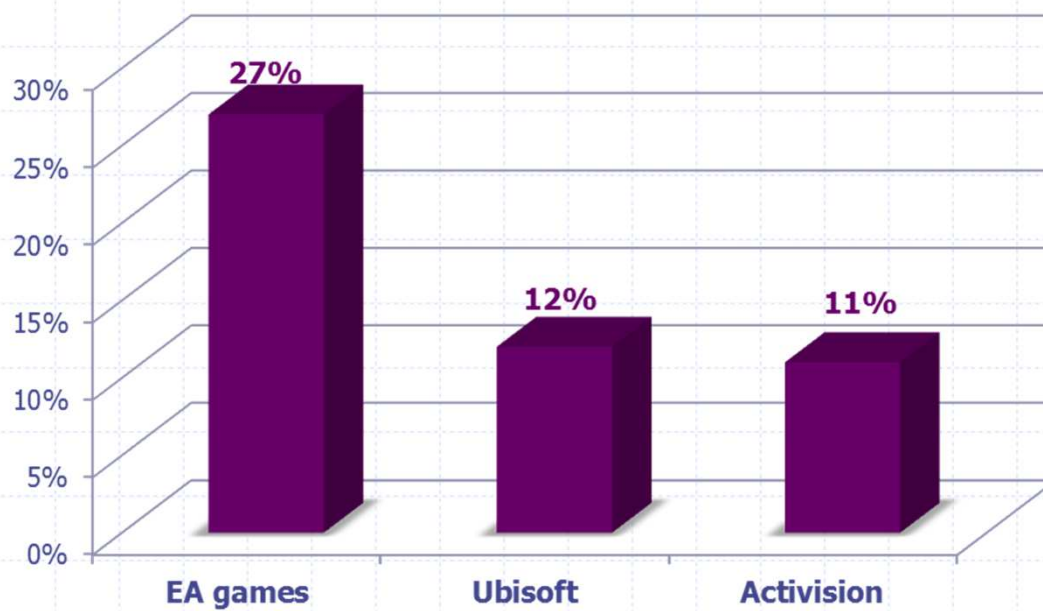
II. Les faits stylisés

✓ Quelles plateformes ?



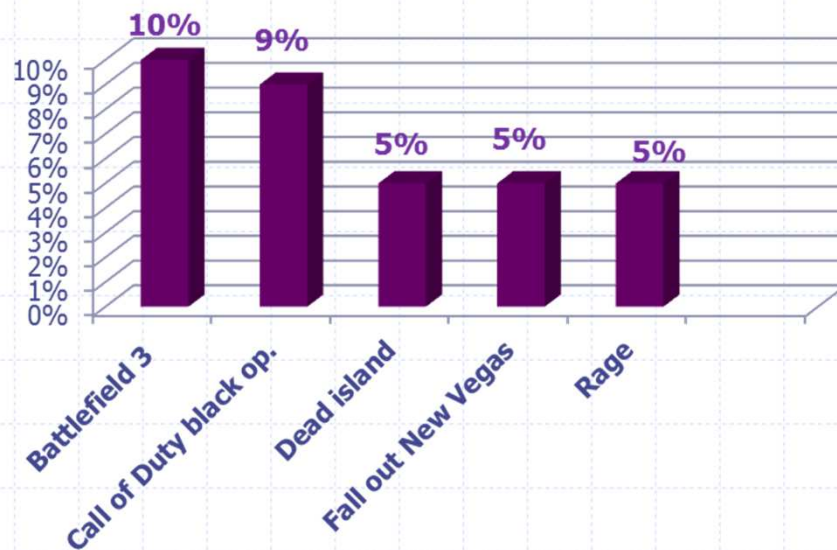
Source : UFC-Que Choisir

✓ Quels éditeurs?



Source : UFC-Que Choisir

✓ Quels jeux

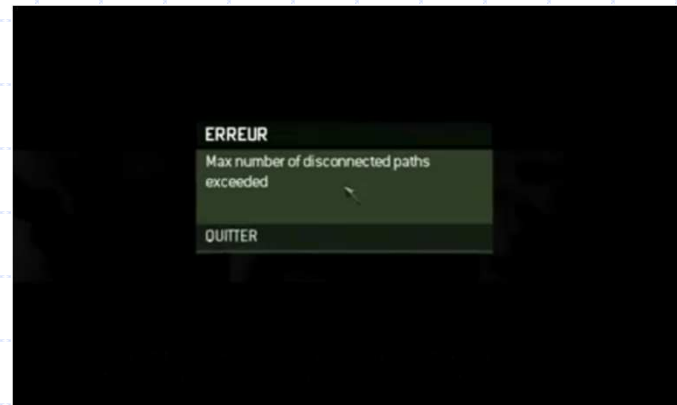


Source : UFC-Que Choisir

III. Les différents problèmes constatés.

- ✓ **Les problèmes liés à la conception du jeu :**
 - Les dysfonctionnements : bugs, freezes et crashes!

Figure 1. Crash dans le jeu Call of duty



Source : <https://www.youtube.com/watch?v=th6Dca79iHI>

- Des usages volontairement restreints par l'éditeur



- ✓ Les problèmes liés aux usages en ligne :
 - Une connexion nécessaire pour activer le jeu
 - Une connexion nécessaire pour les patches correctifs (pour résoudre les bugs)

- ✓ Le verrouillage des jeux :
 - Le transfert devient impossible (prêt, don, vente)
 - Je ne peux plus choisir ni le terminal ni le lieu



IV. Les demandes et actions de l'UFC-Que Choisir

- ✓ L'association demande à la DGCCRF d'effectuer une enquête approfondie pour déterminer l'ampleur des problèmes (fréquence et gravité) rencontrés par les consommateurs (bugs et problèmes de connexion).
- ✓ L'association dépose plainte contre 3 distributeurs et 4 éditeurs de jeux pour pratiques commerciales trompeuses s'agissant de l'information relative aux codes à usage unique d'accès à certains éléments du jeu.