LES DONNÉES
PERSONNELLES
DES JOUEURS
DE JEUX
VIDÉO

EMMANUEL NETTER

PROFESSEUR DE DROIT PRIVÉ UNIVERSITÉ DE STRASBOURG

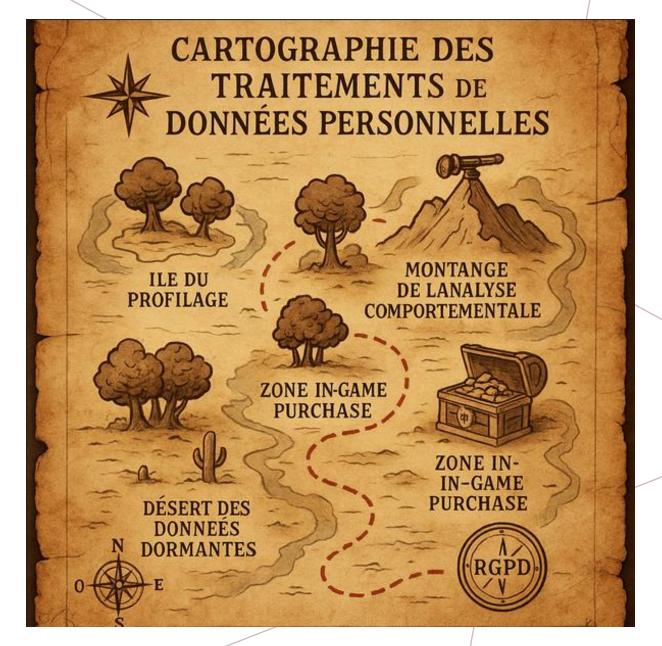


INTRODUCTION – LA DIVERSITÉ DES JEUX

- Un monde d'interactions, et donc de données
- Rôle du modèle économique
- Jeux compétitifs ou non
- Jeux en ligne / hors ligne
- Jeux sociaux
- PC, consoles, mobiles?



I –
CARTOGRAPHIE
DES
TRAITEMENTS





A – PERSONNALISATION DE L'EXPÉRIENCE DE JEU

- Adaptation de la difficulté des obstacles du jeu
- Adaptation de la difficulté des adversaires



B-PROTECTION DE L'EXPÉRIENCE DE JEU

- Protection du public du jeu
 - Fonctionnalités communautaires
 - Protection spécifique des mineurs

• Protection de l'intégrité du jeu

C-FINANCEMENT DE L'EXPÉRIENCE DE JEU

- Publicité personnalisée
- Freemium : esthétiques, pay-towin, achat de contenus d'utilisateurs..
- Contenu supplémentaire : DLC, Battle pass, season pass...





A – LE

LAXISME EN

MATIÈRE DE

PROTECTION

DES MINEURS





B-LEZÈLE EN MATIÈRE DE LUTTE CONTRE LA TRICHE



C-L'OPACITÉ DES TRAITEMENTS DE MONÉTISATION