

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-to-win, achat de contenus d'utilisateurs..
- Contenu supplémentaire : DLC, Battle pass, season pass...



II - CONFORMITÉ DES TRAITEMENTS

A – LE LAXISME EN MATIÈRE DE PROTECTION DES MINEURS





B – LE ZÈLE EN MATIÈRE DE LUTTE CONTRE LA TRICHE



C – L'OPACITÉ DES TRAITEMENTS DE MONÉTISATION