



noyb - Centre européen pour les droits numériques
Goldschlagstraße 172/4/3/2
1140 Vienne
Autriche

Datenschutzbehörde (DSB)
Barichgasse 40-42
1030 Wien
dsb@dsb.gv.at

Vienne, 24.04.2025

noyb Case-No : C-098

Plaignant :



représenté en vertu de
Article 80(1) RGPD par :

noyb - Centre européen pour les droits numériques
Goldschlagstraße 172/4/3/2, 1140 Vienne

Répondant :

Ubisoft Entertainment SA
28 Rue Armand Carrel, 93100, France

En ce qui concerne :

Violation de l'article 6 du RGPD

PLAINTÉ

1. REPRÉSENTATION

1. *noyb* – European Center for Digital Rights est une organisation à but non lucratif active dans le domaine de la protection des droits et libertés des personnes concernées, dont le siège social est situé Goldschlagstraße 172/4/2, 1140 Vienne, Autriche, numéro d'enregistrement ZVR : 1354838270 (ci-après : "*noyb*") (**pièce 1**).
2. *noyb* représente le Plaignant en vertu de l'article 80(1) RGPD (**pièce 2**).

2. RÉSUMÉ

3. Cette plainte porte sur les pratiques commerciales d'Ubisoft (le responsable du traitement), en ce qui concerne la collecte illégale de données lorsque des personnes jouent à des jeux à un seul joueur.
4. Tout a commencé lorsque le Plaignant a constaté qu'il ne pouvait pas lancer un jeu vidéo à un seul joueur qu'il possédait sans se connecter d'abord à l'internet. Il a également constaté que le responsable du traitement collectait des données le concernant pendant sa session de jeu.
5. Il n'existe aucune base juridique valable pour cette collecte de données en vertu de l'Article 6 du RGPD.
6. Le Plaignant demande donc que la DSB exerce ses mesures correctrices pour que le responsable mette le traitement des données en conformité avec le RGPD et qu'elle impose une amende à titre de mesure punitive et pour assurer l'application effective du règlement.

3. FAITS RELATIFS À L'AFFAIRE

3.1. Contexte

7. Le responsable du traitement est un producteur de jeux vidéo et un éditeur de plusieurs franchises de jeux vidéo populaires. Parmi elles, Assassins Creed, The Crew, Prince of Persia et Rainbow Six. C'est l'une des plus grandes sociétés de jeux vidéo établies en Europe, avec un chiffre d'affaires de plus de deux milliards d'euros par an.¹
8. Le jeu vidéo publié par le responsable du traitement, auquel le Plaignant a joué le plus récemment, est Far Cry Primal. Ce jeu est un jeu solo, ce qui signifie que le Plaignant ne peut d'aucune manière interagir avec d'autres joueurs lorsqu'il joue.²

¹ <https://companiesmarketcap.com/eur/ubisoft/revenue/> (2025-04-23)

² La pièce 7 (traffic_game_data).csv contient d'autres informations sur les jeux publiés par le responsable du traitement que la personne concernée a appréciés, ou au moins auxquels elle a joué.

9. Le jeu demande à l'Utilisateur de se connecter à un compte Ubisoft pour se lancer alors même que le jeu ne dispose d'aucune fonctionnalité en ligne.
10. La fonction du jeu vidéo s'apparente à celle d'un jeu de société, auquel on ne peut jouer que seul.

3.1.1. *Le Plaignant identifie les transferts de données*

11. Le Plaignant a joué au jeu Far Cry Primal (le jeu), un jeu publié par le responsable du traitement, le 13 septembre 2024. Le Plaignant avait acheté le jeu sur le marché en ligne Steam. En essayant de lancer le jeu hors ligne, le Plaignant a remarqué que cela n'était pas possible. Au contraire, le jeu requiert de se connecter à un compte Ubisoft être lancé.
12. Le Plaignant a été étonné de constater qu'il était impossible de jouer hors ligne à un jeu à un seul joueur ne proposant aucune fonctionnalité en ligne. Curieux de savoir quel type d'informations le responsable du traitement collectait à son sujet, le Plaignant a demandé l'accès à ses données au responsable du traitement. Dans le fichier en annexe, `uplay_traffic_data.csv`³, on peut voir que le responsable du traitement sait quand le Plaignant, identifié par son ID utilisateur : [REDACTED], a lancé le jeu, quand il a arrêté de jouer et combien de temps exactement il a gardé le jeu en cours.
13. En tant que personne avisée en matière de technologie, le Plaignant a également examiné l'ensemble de données envoyées au responsable du traitement lors du jeu (le traitement des données), et a donc relancé le jeu et l'a fait fonctionner pendant environ 10 minutes.⁴ Il a découvert que 150 ensembles DNS uniques (requêtes et réponses) avaient été envoyés pendant cette période et il a identifié 56 demandes d'établissement d'une connexion entre l'ordinateur du Plaignant et des serveurs externes.⁵
14. Le trafic réseau capturé par le Plaignant permet de déduire que le responsable du traitement, Google, Amazon et Datadog (entre autres) sont destinataires des données du Plaignant.
15. Certains transferts de données sont qualifiés de "métriques" et le responsable du traitement semble être responsable de ce trafic réseau.
16. Il n'est toutefois pas possible de savoir quelles données sont envoyées puisque les transmissions ont été cryptées à l'aide de TLS (transport layer security).

³ Voir annexe 3 (`uplay_traffic_data`).csv

⁴ Voir pièce 4 (`far_cry_primal`).pcap

⁵ Une sélection de paquets de données identifiés comme envoyés ou reçus a été compilée dans la pièce 12.

3.1.2. Contact avec le service de support clients

17. Le 27 septembre 2024, le Plaignant a contacté le support client du responsable du traitement avec la demande suivante :⁶

Case Details

✔ New

Case: 21861076

Date Opened: 27 Sept 2024

Category: Account

Game / Service:

Platform: Account

∨ Your Message:

Hello,

I tried launching Far Cry Primal offline the other week and couldn't for some reason.

It seems you need to log into your Ubisoft account to play this single player game. That doesn't really make sense to me.

So I did a network test on my computer and it seems that the Ubisoft launcher and Far Cry Primal sends a bunch of data packets to and from my computer.

I'd like to know what's in these packets, who's getting what data, what the data is used for in each particular case and what you can do to turn this seemingly unnecessary data collection off.

I also already received a data extract and it seems to not include that data.

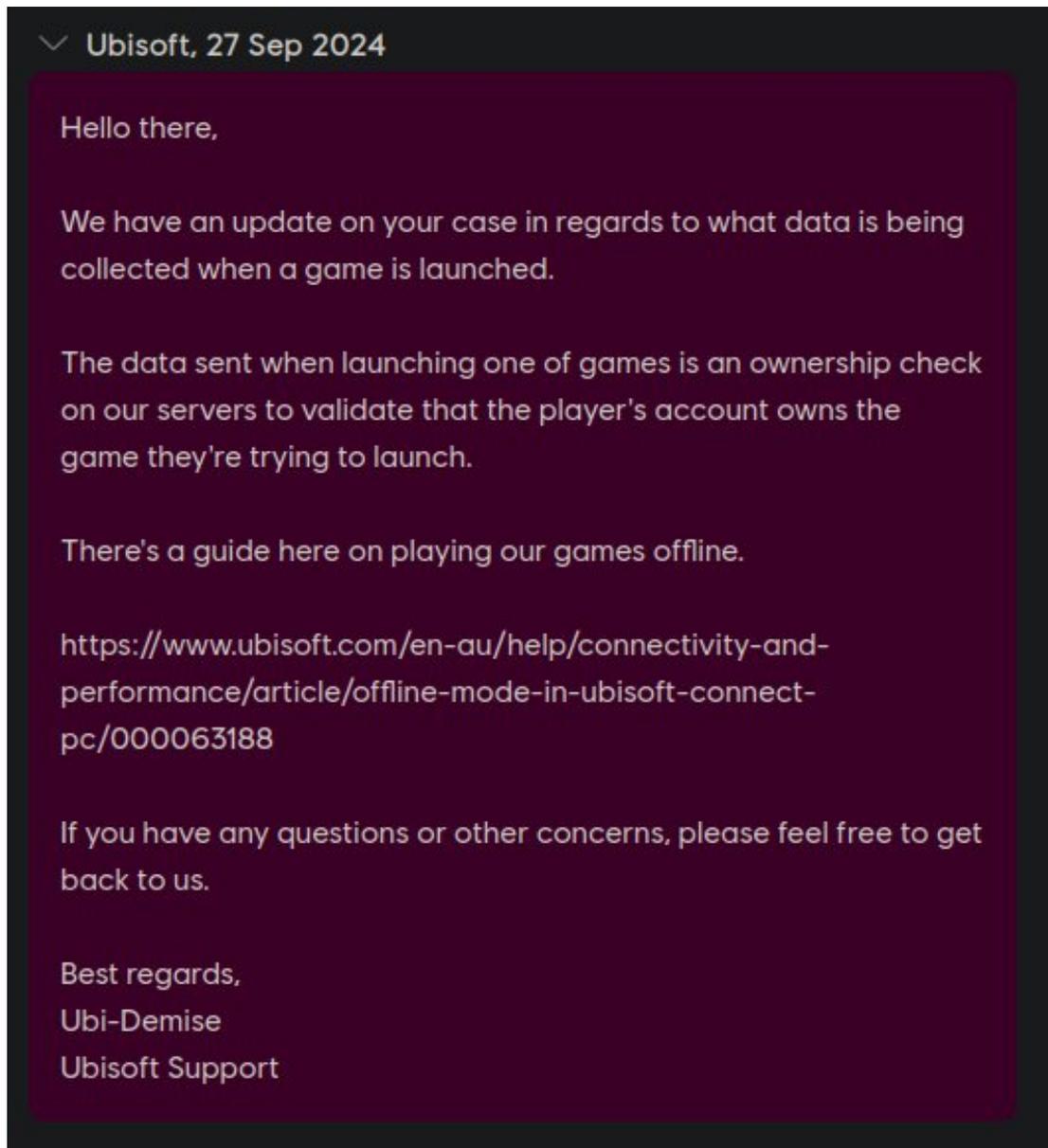
Would you like to provide additional information?

Traduction libre: « Bonjour, j'ai essayé de lancer Far Cry Primal hors ligne cette semaine et n'y suis pas parvenu pour une certaine raison. Il semble qu'il faille se connecter à un compte Ubisoft pour jouer à ce jeu à un joueur. Cela n'a pas de sens pour moi. J'ai analysé le trafic sur mon ordinateur et il apparaît que Ubisoft et Far Cry Primal envoie un certain nombre de paquets de données à et depuis mon ordinateur. Je voudrais connaître le contenu de ces groupes de ces paquets, les destinataires, quelles données sont utilisées pour chaque cas

⁶ Annexe 13 (demande de renseignements sur la protection des données).

particulier, et ce que vous pouvez faire pour arrêter cette collection de données apparemment non nécessaire. J'ai aussi reçu un extrait de mes données mais il ne semble pas inclure ces données ».

18. Après quelques échanges,⁷ le responsable du traitement a répondu comme suit :⁸



Traduction libre: « Bonjour, Nous avons une mise à jour concernant votre cas et les données récoltées lorsqu'un jeu est lancé. Les données envoyées lorsqu'un jeu est lancé est une vérification de propriété pour valider que le compte du joueur détient le jeu qu'il tente de lancer. Voici un lien pour voir comment jouer à nos jeux hors ligne (lien). N'hésitez pas à revenir vers nous si vous avez des questions, Bien à vous. »

19. Il convient de souligner que dans cette réponse, seules des informations sur le lancement du jeu sont fournies. Aucune explication n'est donnée sur les données collectées pour les métriques ou sur la raison pour laquelle des paquets de données sont envoyés entre le joueur et, par exemple, les serveurs de Google lorsque le joueur joue au jeu.

⁷ pièce 15 (conversation avec le support).zip.

⁸ annexe 14 (réponse sur la protection des données).

20. Des indications sur la nature et la raison de la collecte des données peuvent toutefois être trouvées dans l'accord de licence de l'utilisateur final et/ou la politique de confidentialité du responsable du traitement.

3.2. Accord de licence de l'utilisateur final et politique de confidentialité

21. Dans le contrat de licence utilisateur final du responsable du traitement (CLUF⁹), relatif au jeu vidéo en question, le responsable du traitement confirme qu'il collecte des données personnelles *"afin de vous offrir une meilleure expérience de jeu¹⁰ et qu'il utilise "des outils d'analyse tiers pour collecter des informations concernant vos habitudes de jeu et l'utilisation du produit par vous et d'autres utilisateurs"¹¹*. Les données collectées dans ce dernier cas ne sont pas considérées comme des données personnelles par le responsable du traitement.¹²

22. La politique de confidentialité du responsable du traitement explique que le responsable du traitement *collecte des " données de jeu, pour améliorer votre expérience et la sécurité de nos services¹³ ainsi que des "données de connexion et de navigation, pour permettre le fonctionnement et la sécurité de nos Services"¹⁴*.

23. Offrir au joueur *"la meilleure expérience utilisateur possible, comme assurer la sécurité des Services"* est dans la politique de confidentialité exprimé comme un intérêt légitime du responsable du traitement.¹⁵

24. Le Plaignant et tous les autres utilisateurs des jeux fournis par le responsable du traitement n'ont pas la possibilité de choisir si le traitement des données décrit ci-dessus sera effectué ou non. Au contraire, le responsable du traitement considère que le Plaignant accepte les conditions énoncées dans le CLUF et la politique de confidentialité simplement en interagissant avec le produit.¹⁶

4. MOTIFS DE LA PLAINTÉ

4.1 Les informations collectées sont des données personnelles

25. Contrairement aux affirmations du responsable du traitement¹⁷ les données collectées auprès du Plaignant sont des données personnelles. CJUE C-604/22 :

"43. Or, même si une TC String ne contenait pas en elle-même d'éléments permettant l'identification directe de la personne concernée, il n'en demeurerait pas moins, en premier lieu, qu'elle contient les

⁹ Pièce 5 (CLUF d'Ubisoft (24-09-23)).htm.

¹⁰ Voir la section 3.2(b) de la pièce 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm et les fichiers associés.

¹¹ Voir la section 3.2(c) de la pièce 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm et les fichiers associés.

¹² Voir la section 3.2(c) de la pièce 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm et les fichiers associés, où le responsable du traitement déclare ce qui suit : *"Prises isolément, ces informations ne constituent pas des données à caractère personnel"*.

¹³ Voir la section 3.d) de la pièce 6 (Politique de confidentialité d'Ubisoft (2024-09-16)).htm et les fichiers associés.

¹⁴ Voir la section 3.d) de la pièce 6 (Politique de confidentialité d'Ubisoft (2024-09-16)).htm et les fichiers associés.

¹⁵ Voir la section 7. de la pièce 6 (Politique de confidentialité d'Ubisoft (2024-09-16)).htm et les fichiers associés.

¹⁶ *"En installant ou en utilisant le Produit, Vous vous engagez à accepter et à être lié par (1) le présent CLUF et (2) la politique de confidentialité à tout moment."* Voir pièce 5 (CLUF d'Ubisoft (24-09-23)).htm et fichiers associés.

¹⁷ Voir la section 3.2(c) de la pièce 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm et les fichiers associés.

préférences individuelles d'un utilisateur spécifique s'agissant de son consentement au traitement des données personnelles le concernant, ces informations « se rapportant à une personne physique », au sens de l'article 4, point 1, du RGPD."

"45. Dans la mesure où le fait d'associer une chaîne composée d'une combinaison de lettres et de caractères, telle que la TC String, à des données supplémentaires, notamment à l'adresse IP de l'appareil d'un utilisateur ou à d'autres identifiants, permet d'identifier cet utilisateur, il y a lieu de considérer que la TC String contient des informations concernant un utilisateur identifiable et constitue donc une donnée à caractère personnel, au sens de l'article 4, paragraphe 1, du RGPD, ce qui est corroboré par le considérant 30 du RGPD, qui vise expressément un tel cas de figure."

26. Cette interprétation de la CJUE est bien conforme à la définition des données personnelles figurant à l'article 4, paragraphe 1, du RGPD, où les données personnelles sont clairement définies comme *"toute information se rapportant à une personne physique identifiée ou identifiable"*. Il précise également qu'il n'est pas nécessaire qu'une personne physique soit directement identifiée par les données en question pour que celles-ci soient des données personnelles. Il suffit que les données puissent être associées à d'autres éléments pour qu'elles soient personnelles.
27. Du CLUF du responsable du traitement, on peut lire ce qui suit : *"Les informations collectées peuvent contenir les éléments suivants, sans limitation : **identité unique de l'appareil mobile ou autres identifiants** et paramètres de l'**appareil**, opérateur, système d'exploitation, **informations de localisation, date et temps passé sur le produit, scores du jeu, métriques et statistiques du jeu, utilisation des fonctionnalités, taux de conversion publicitaire, taux de monétisation, historique des achats** et autres informations similaires"*.
28. Les sections mises en évidence sont des informations qui concernent clairement le Plaignant, directement ou indirectement.
29. Selon les propres termes du responsable du traitement, les données collectées ne constituent pas des données personnelles "isolées"¹⁸, mais elles seront traitées comme des données personnelles si elles sont combinées à des données personnelles. Ce qui, à la lumière du jugement de la CJUE cité plus haut, signifie que les données sont des données personnelles, que la combinaison ait lieu ou non. Il suffit que les données puissent être combinées avec un identifiant direct pour qu'elles relèvent de la définition des données personnelles au sens de l'article 4.

4.2. Le traitement des données est illégal

4.2.1. Le jeu peut être exécuté hors ligne, de sorte qu'il n'est pas nécessaire de collecter des données.

30. Considérant que le Plaignant n'a à aucun moment consenti au traitement de ses données lorsqu'il a joué au jeu, et que les données traitées sont des données personnelles, une des autres bases juridiques pour le traitement des données en vertu de l'article 6(1) RGPD doit s'appliquer pour que les traitements de données effectués soient légaux.

¹⁸ Voir la section 3.2(c) de la pièce 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm et les fichiers associés.

31. Malgré l'extrait du CLUF postulant qu'en jouant au jeu, l'utilisateur accepte la politique de confidentialité, le simple fait de jouer ne constitue pas un consentement au sens de l'Article 4(11) RGPD. Le fait de jouer n'indique pas l'acceptation d'une politique de protection des données et ne serait pas non plus éclairé, étant donné qu'avant de jouer, aucune information sur les conséquences du traitement par le responsable du traitement n'a été donnée.¹⁹

32. La condition commune à ces "bases légales" est que le traitement des données en question doit être nécessaire pour atteindre la finalité de l'activité de traitement en question.

33. Selon les termes de la CJUE :

"En ce qui concerne, deuxièmement, la condition relative à la nécessité du traitement des données à caractère personnel pour la réalisation de l'intérêt légitime poursuivi, celle-ci impose à la juridiction de renvoi de vérifier que l'intérêt légitime du traitement des données poursuivi ne peut raisonnablement être atteint de manière aussi efficace par d'autres moyens moins attentatoires aux libertés et aux droits fondamentaux des personnes concernées, en particulier aux droits au respect de la vie privée et à la protection des données à caractère personnel garantis par les articles 7 et 8 de la Charte [voir, en ce sens, arrêt du 22 juin 2021, Latvijas Republikas Saeima (Points de pénalité), C-439/19, EU:C:2021:504, point 110 et jurisprudence citée]"²⁰.

34. Ou pour l'exprimer plus succinctement : un traitement de données n'est pas nécessaire lorsqu'il existe des moyens moins invasifs pour parvenir à la même fin. Pour l'essentiel, la condition de nécessité énoncée à l'article 6 est une expression du principe de minimisation des données énoncé à l'article 5(1)(c) RGPD.²¹ Ce principe en lui-même peut être considéré comme une expression de la proportionnalité législative,²² lorsque le traitement des données dans l'intérêt du responsable du traitement n'est pas interdit mais simplement soumis à la condition de ne pas être trop étendu par rapport à la finalité envisagée du traitement des données.

35. Le seul argument avancé par le responsable du traitement, lorsqu'il a été interrogé, est que le traitement des données identifié par le Plaignant est nécessaire pour vérifier la propriété du jeu.²³

36. *Tout d'abord*, cela ne peut pas être nécessaire car le Plaignant a acheté son jeu sur le marché en ligne Steam, qui vérifie déjà la propriété en vendant directement les licences de jeu ou en vérifiant les licences de jeu vendues par des vendeurs tiers.²⁴

37. *Deuxièmement*, le responsable du traitement lui-même a expliqué qu'il offrait une option hors ligne (cachée) (voir ci-dessus, réponse d'Ubisoft au §18). Si le jeu est lancé hors ligne, la vérification de la propriété ne serait pas possible. Il n'est pas possible de dire que la preuve

¹⁹ Sur ce point, voir la procédure précédente CJUE, 11.07.2024, C-757/22 (Cour régionale de Berlin, 28.10.2014 - 16 O 60/13).

²⁰ CJUE, C-252/21, §108.

²¹ Voir l'avis 01/2024 Lignes directrices 1/2024 sur le traitement des données à caractère personnel fondé sur l'article 6, paragraphe 1, point f), du RGPD, page 12, pièce 8 (edpb_guidelines_202401_legitimateinterest_en).pdf.

²² Voir l'article 52 de la Charte.

²³ Voir pièce 14.

²⁴ Les jeux achetés via Steam doivent généralement être exécutés via Steam en tant que lanceur et en étant connectés à l'internet, la première fois que le jeu est lancé, comme le montre la FAQ de Steam ici : <https://help.steampowered.com/en/faqs/view/0E18-319B-E34B-B2C8> 2025-04-09).

de la propriété est "nécessaire" lorsque la personne concernée est connectée à l'internet, mais que, pour une raison quelconque, elle ne l'est pas lorsqu'elle n'est pas en ligne. L'alternative consistant à jouer au jeu hors ligne, éliminant ainsi la possibilité pour le responsable du traitement de collecter des données auprès de la personne concernée, montre clairement que l'affirmation relative à la vérification de la propriété n'a pas de sens. En outre, si le fait de jouer au jeu hors ligne est une option viable pour jouer au jeu comme le prétend le responsable du traitement.²⁵ Il ne peut être nécessaire de traiter les données pendant que le jeu se déroule pour l'une des raisons énumérées à l'article 6(1)(b) à (f) RGPD.

38. *Troisièmement*, même si une vérification était nécessaire, l'explication fournie par le responsable du traitement ne permet pas de comprendre pourquoi des données ont été collectées auprès du Plaignant pendant que le jeu se déroulait et non pas une seule fois au moment du lancement du jeu.²⁶ L'explication du responsable du traitement ne permet pas non plus d'expliquer ou de justifier le transfert de données personnelles à d'autres entités telles que Google, Amazon et Datadog (voir le §14 ci-dessus).

39. En résumé : l'achat est vérifié par un tiers, ce qui rend inutile toute autre vérification par le responsable du traitement. Si le jeu peut être exécuté hors ligne, la "vérification" ne peut être "nécessaire" puisque cela interdit la collecte de données par le responsable du traitement. Enfin, la "vérification" n'explique pas pourquoi les données sont collectées auprès des personnes concernées à un autre moment qu'au lancement du jeu.

4.2.2. Consentement nécessaire pour accéder aux équipements terminaux

40. Il convient de noter qu'en vertu de l'article 5(3) de la directive 2002/58 vie privée et communications électroniques, la collecte de données à partir de l'équipement terminal de l'Utilisateur requiert le consentement de ce dernier, sauf si la collecte est nécessaire pour fournir le service à l'utilisateur (que les données collectées soient ou non des données personnelles).²⁷ Ce dernier point signifierait, en termes de RGPD, que la collecte de données (personnelles) à partir de l'ordinateur du Plaignant devrait être nécessaire à l'exécution d'une obligation contractuelle du responsable du traitement pour être autorisée en vertu de l'article 6 du RGPD. Cette disposition n'est pas applicable en l'espèce, puisque le jeu n'offre aucune fonctionnalité en ligne.

4.3. Légitimité du traitement et équilibre des intérêts

4.3.1. Position du responsable du traitement

41. En dehors du dialogue que le Plaignant a eu avec le responsable du traitement, ce dernier semble affirmer que la collecte de données en question est nécessaire à des fins d'amélioration du produit et de sécurité, comme indiqué dans la politique de

²⁵ Voir pièce 14 (réponse sur la protection des données).png.

²⁶ Voir pièce 4 (far cry_primal).pcap et section 3.2.b-c de la pièce 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm.

²⁷ Voir la DIRECTIVE 2002/58/CE DU PARLEMENT EUROPÉEN ET DU CONSEIL du 12 juillet 2002 concernant le traitement des données à caractère personnel et la protection de la vie privée dans le secteur des communications électroniques (directive vie privée et communications électroniques), Article 5(3).

confidentialité²⁸ et à des fins d'analyse et de diffusion de publicités comme indiqué dans le CLUF²⁹. Aucune autre finalité mentionnée dans le CLUF ou la politique de confidentialité du responsable du traitement ne semble, même de loin, applicable à cette activité de traitement. Les finalités d'amélioration du produit et de sécurité sont exprimées en tant qu'intérêts légitimes du responsable du traitement. La finalité de l'analyse et de la diffusion de publicités n'est jamais expliquée.

42. Si les affirmations du responsable du traitement signifient que le traitement des données est nécessaire, il convient de noter que les activités de traitement que le responsable du traitement affirme mener restent en deçà des exigences de l'Article 6(1) du RGPD.

4.3.2. Analyse et diffusion de publicité

43. Il va de soi que l'analyse et la diffusion d'annonces ne peuvent être fondées sur aucune base juridique mentionnée à l'article 6(1) RGPD autre que le consentement du Plaignant (qui n'a jamais été donné) ou la poursuite d'un intérêt légitime du responsable du traitement ou d'un tiers. Étant donné que le consentement au traitement des données n'a jamais été donné, il faut supposer que l'analyse et la diffusion d'annonces sont effectuées dans l'intérêt du responsable du traitement. Toutefois, étant donné que cet intérêt n'est jamais exprimé ou expliqué par le responsable du traitement, l'intérêt ne peut pas être légitime.³⁰

4.3.3. Amélioration des produits

44. De même, la finalité d'amélioration du produit est exprimée par le responsable du traitement de manière nébuleuse : *"vous offrir la meilleure expérience utilisateur possible"*.³¹ La formulation n'indique pas clairement en quoi il s'agit d'un intérêt du responsable du traitement, étant donné que l'intérêt exprimé semble être celui des personnes concernées et non celui des responsables du traitement, ou s'il est détaché du traitement des données à des fins de sécurité.³² L'intérêt générique d'améliorer le produit n'est donc pas un intérêt légitime.
45. L'intérêt pour l'amélioration du produit n'est pas non plus réel et présent puisque le jeu a été vendu *"en l'état"* par le responsable du traitement.³³ De leur propre aveu, le consommateur ne doit donc pas s'attendre à ce qu'ils améliorent le jeu, puisqu'ils n'ont aucune raison de le faire. L'exception à ce manque d'intérêt est la correction des bogues et des pannes, car le jeu n'étant pas en état de fonctionner pourrait justifier un remboursement de la part des consommateurs.

²⁸ pièce 6 (Politique de confidentialité d'Ubisoft (2024-09-16)).htm.

²⁹ pièce 5 (CLUF d'Ubisoft (24-09-23)).htm.

³⁰ Voir la section 3.2.c de la pièce 5 (Ubisoft EULA (24-09-23)).htm et le paragraphe 17 de la pièce 8 (edpb_guidelines_202401_legitimateinterest_en).pdf.

³¹ Voir la section 7 de la pièce 6 (Politique de confidentialité d'Ubisoft (2024-09-16)).htm.

³² La sécurité du service semble être listée comme un exemple d'offre de la meilleure expérience Utilisateur possible : "[...] vous offrir la meilleure expérience utilisateur possible, comme assurer la sécurité des Services", voir la section 7 de la pièce 6 (Politique de confidentialité d'Ubisoft (2024-09-16))htm.

³³ Voir section 6 pièce 5 (CLUF d'Ubisoft (24-09-23)).htm.

46. Cependant, le signalement volontaire des bogues et des accidents est une norme dans l'industrie.³⁴ Il est donc prouvé que le signalement automatisé des bogues et des pannes n'est pas nécessaire pour atteindre l'objectif visé. Le fait de donner à la personne concernée le pouvoir de décider si elle souhaite signaler les bogues et les pannes est conforme à l'arrêt de la CJUE dans l'affaire C-621/21.³⁵
47. Enfin, il convient de conclure que le Plaignant n'a aucune raison de s'attendre à ce que le responsable du traitement collecte ses données lorsqu'il joue à ce qui est ostensiblement une expérience solitaire. C'est comme jouer au Solitaire ou résoudre un Sudoku. Le fait que leur temps de jeu soit contrôlé par le responsable du traitement semble donc constituer une atteinte disproportionnée à la sphère privée du Plaignant.

4.3.4. Finalité de la sécurité

48. Il convient de noter que le traitement des données personnelles dans l'intérêt de la sécurité du responsable du traitement ne peut être nécessaire que s'il existe une forme d'interaction entre la personne concernée et le responsable du traitement susceptible de poser des problèmes de sécurité. Ce lien n'est toutefois créé que par la collecte de données de la personne concernée. Si aucune donnée n'est collectée et qu'aucun lien n'est établi entre la personne concernée et le responsable du traitement, il n'y a pas de risque pour la sécurité lié à ce lien.
49. L'intérêt pour la sécurité dépend donc du fait que les autres motifs du traitement des données exprimés par le responsable du traitement remplissent les conditions de l'article 6(1). Comme ce n'est pas le cas, le traitement de données personnelles à des fins de sécurité ne peut pas non plus remplir les conditions de l'article 6(1).

4.3.5. Mise en balance des intérêts

50. Même si les intérêts susmentionnés pouvaient être considérés comme légitimes et si le traitement était nécessaire pour atteindre l'intérêt poursuivi, il convient de noter que le responsable du traitement n'a pas pris en compte les intérêts du Plaignant ou des autres personnes concernées lorsqu'il s'est engagé dans la collecte des données identifiées par le Plaignant. Du moins, pas d'une manière exprimée par le responsable du traitement conformément à ses obligations en vertu de l'article 13 RGPD.
51. Il est essentiel, dans le cadre du test de mise en balance, de reconnaître que la collecte de données auprès de la personne concernée, alors qu'elle joue à un jeu vidéo, équivaut à surveiller son comportement dans sa sphère privée. Le responsable du traitement n'a pas tenu compte du fait que le Plaignant pourrait ne pas vouloir être surveillé, surtout pas secrètement. En raison des informations inadéquates fournies à la personne concernée, il n'est même pas possible d'évaluer la portée et le type des données collectées. À moins qu'une connexion entre le responsable du traitement et le Plaignant ne soit strictement nécessaire pour le service, ce type de violation de la vie privée de la personne concernée et d'intrusion dans la vie privée ne peut être considéré que comme une violation directe du

³⁴ Voir les pièces jointes 9 et 10 des rapports de crash de Paradox et Larian respectivement.

³⁵ Voir l'affaire C-621/22, Koninklijke Nederlandse Lawn Tennisbond, par. 51.

droit de la personne concernée au respect de sa vie privée et de son domicile, tel qu'il est exprimé à l'Article 7 de la Charte, et de son droit à la protection des données personnelles en vertu de l'Article 8 de la Charte.

52. Si vous voulez entrer chez quelqu'un, vous devez être invité, sinon vous entrez par effraction. Si le comportement est illégal dans la sphère physique, il devrait l'être également dans la sphère numérique. Il n'y a aucune raison d'appliquer une norme différente.
53. Le critère de mise en balance exige donc que le responsable du traitement demande à la personne concernée l'autorisation d'accéder à son ordinateur. Tout comme Ingvar Kamprad³⁶ doit frapper à la porte s'il veut savoir comment j'ai assemblé mon armoire.

5. DEMANDES ET SUGGESTIONS

5.2. Demande d'enquête

54. Le Plaignant demande par la présente à l'Autorité de protection des données compétente d'enquêter dûment, minutieusement et en temps utile sur les pratiques de traitement des données du responsable du traitement en ce qui concerne les jeux vidéo.

5.3. Demande de décision déclaratoire et de mesures correctives effectives

55. La réclamation demande à l'Autorité de protection des données compétente de
- de déclarer que le responsable du traitement a enfreint l'article 6(1) du RGPD combiné à avec l'article 5(1)(a) RGPD en traitant les données personnelles du Plaignant sans base juridique valable.
 - ordonner au responsable du traitement de supprimer toutes les données personnelles du Plaignant traitées sans base juridique valable conformément à l'Article 17(1)(d) RGPD.
 - interdire au responsable du traitement de traiter des données personnelles dans la mesure où il ne peut être fondé sur une base juridique valable.

5.4. Suggestion d'imposer un ordre général

56. Le Plaignant suggère par la présente que l'Autorité de protection des données compétente ordonne au responsable du traitement de mettre son traitement de données en conformité avec les dispositions du RGPD.

5.5. Suggestion d'imposer une amende

57. Étant donné que des millions d'utilisateurs sont affectés par les pratiques du responsable du traitement, le Plaignant suggère à l'Autorité de protection des données compétente d'imposer une amende administrative au responsable du traitement.

³⁶ Le fondateur d'IKEA https://en.wikipedia.org/wiki/Ingvar_Kamprad.

6. CONTACT

58. Les communications entre *noyb* et la DSB dans le cadre de cette procédure peuvent être effectuées par courrier électronique à l'adresse [REDACTED] en faisant référence au **numéro de dossier C-098** ou au [REDACTED].