Protection des données et jeux vidéo : Ubisoft accusé de collecter des données de manière illicite

Ammihud Joseph, le 11 mars 2026

Plainte de NOYB à l'encontre d'Ubisoft pour collecte de données abusives auprès de l'autorité de protection des données autrichienne.

Plainte de NOYB à l'encontre d'Ubisoft du 24 avril 2025

I. Faits

L'association NOYB, fondée par Max Schrems, a déposé le 25 avril 2025 une plainte auprès de l'autorité autrichienne de protection des données (*Datenschutzbehörde* ; ci-après « DSB ») à l'encontre de l'entreprise française de développement d'édition et de distribution de jeux vidéo, Ubisoft.

L'association NOYB, qui représente un joueur (ci-après le « Plaignant ») du célèbre jeu « Far Cry Primal », reproche à l'éditeur de jeux vidéo de collecter des données personnelles lors de sessions de jeu en mode solo, sans consentement valable et sans base légale.

Le Plaignant est surpris de ne pas pouvoir jouer à ce jeu solo hors ligne, lequel ne dispose d'aucune fonctionnalité en ligne. S'interrogeant quant à la nécessité de devoir se connecter à un compte Ubisoft pour pouvoir y jouer quand bien même le jeu a été acheté et est disponible via la plateforme Steam, le Plaignant exerce son droit d'accès (art. 15 RGPD) auprès d'Ubisoft afin de déterminer quels types d'informations sont collectés. Ubisoft fait droit à la demande d'accès du Plaignant et indique que :

- Le responsable du traitement (*in casu* Ubisoft) est en mesure de savoir à quel moment le Plaignant — identifié par son identifiant utilisateur (ID) — a lancé le jeu, à quel moment il l'a quitté, ainsi que la durée précise de la session de jeu en question.
- Au cours d'une période d'environ dix minutes, 150 échanges DNS distincts (c'est-à-dire des demandes et réponses permettant à l'ordinateur de trouver l'adresse d'un serveur sur Internet afin d'établir une connexion) ont été effectués entre l'ordinateur du Plaignant et les serveurs du responsable du traitement.

- Durant cette même période de dix minutes, 56 tentatives d'établissement de connexion ont eu lieu entre l'ordinateur du Plaignant et des serveurs tiers (c'est-à-dire des serveurs n'appartenant pas directement au responsable du traitement). L'analyse d'une capture du trafic réseau permet d'identifier certains de ces destinataires, notamment des serveurs exploités par Google, Amazon et Datadog.

Certains de ces transferts de données sont qualifiés de « métrique » et le responsable du traitement semble être responsable de ce trafic réseau. Les autres données transmises sont cryptées, de sorte qu'il n'est pas possible de déterminer leur nature.

Afin de connaître la nature desdites données, le Plaignant contacte le support client d'Ubisoft. Il saisit cette occasion pour s'enquérir de l'identité des destinataires de ces transferts et obtenir une explication de l'utilisation faite de chaque type de données collectées. Le support client d'Ubisoft ne fait part, au Plaignant, que des données collectées lors du lancement du jeu à des fins de vérification de la titularité des droits sur le jeu par le joueur. Aucune information (type de données collectées, destinataires, finalité/s du traitement) n'a été communiquée par le service client Par ailleurs, le service client d'Ubisoft transmet au Plaignant un lien l'informant de l'existence d'un mode hors ligne — peu visible et difficilement accessible — permettant de jouer au jeu sans connexion à Internet.

II. Dispositions contractuelles

Davantage d'informations concernant la nature et la finalité poursuivie par la collecte de données peuvent être trouvées dans le contrat de licence de l'utilisateur final (ci-après « Contrat de licence ») et/ou la politique de confidentialité d'Ubisoft.

S'agissant du Contrat de licence, l'éditeur de jeux vidéo confirme qu'il collecte des données personnelles afin d'« offrir une meilleure expérience de jeu » et d'utiliser « 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 » (*cf*. art. 3.2 (b) et ©). Concernant ce dernier point, il est indiqué que les données collectées, à savoir les données relatives aux habitudes de jeu et d'utilisation du produit, ne sont pas considérées comme des données personnelles (art. 3.2 (d)).

En outre, la politique de confidentialité d'Ubisoft indique que le responsable du traitement collecte des « données de jeu, pour améliorer votre expérience et la sécurité de nos services » ainsi que des « données de connexion et de navigation, pour permettre le fonctionnement et la sécurité de nos services » (section 3.d).

Du point de vue du Plaignant et de sa mandante, les utilisateurs du jeu n'ont pas la possibilité de s'opposer au traitement de leurs données par Ubisoft afin de pouvoir interagir avec le produit.

III. De la licéité du traitement

Avant de s'intéresser à la licéité du traitement opéré par Ubisoft, NYOB affirme que les données collectées auprès du Plaignant constituent des données personnelles, et ce, indépendamment des affirmations contraires figurant dans le Contrat de licence (art. 3.2 (d)). Pour asseoir ce point, NOYB se prévaut de la jurisprudence de la Cour de Justice de l'Union Européenne, selon laquelle des données n'ont pas besoin d'identifier directement une personne pour être considérées comme des données personnelles au sens de l'art. 4 para. 1 RGPD (*cf.* C-604/22 du 7 mars 2024, commenté *in* swissprivacy.law/303/). En effet, il suffit qu'elles puissent être associées à d'autres informations permettant d'identifier une personne physique pour constituer des données personnelles.

Dans ce contexte, les données collectées par Ubisoft, telles que l'identifiant unique de l'appareil, la localisation, les paramètres du système, l'historique d'utilisation ou les données de jeu tel que mentionné dans le Contrat de licence, se rapportent, directement ou indirectement, à l'utilisateur.

Consentement

Selon NOYB, le traitement des données réalisé par Ubisoft ne repose sur aucun motif justificatif (art. 6 para. 1 RGPD). Pour l'association, puisque la collecte d'Ubisoft dans ce présent cas pourrait relever de l'analyse de comportement et de ciblage publicitaire, un consentement doit être obtenue de manière à satisfaire les conditions fixées par l'art. 4 ch. 11 RGPD. Il faudrait une acceptation spécifique, éclairée et univoque pour analyser le comportement du joueur, et lui offrir de la publicité ciblée.

Cela n'est toutefois pas le cas ici. En effet, aucune information suffisante à ce propos n'a été donnée au joueur. Un autre motif justifiant d'une telle collecte doit ainsi être analysé.

Bien que cela ne figure pas dans la plainte, le modèle « *pay or consent* », qui pourrait éventuellement justifier une collecte de données plus étendue, n'entre également pas en compte dans le cas d'espèce. En effet, le jeu concerné n'offre aucune alternative au joueur puisque ce dernier doit nécessairement consentir aux conditions générales ainsi qu'à la politique de confidentialité et s'acquitter d'une somme pour pouvoir jouer audit jeu.

Exécution du contrat

S'agissant du motif justificatif de la nécessité du traitement afin de pouvoir jouer au jeu vidéo, soit l'exécution du Contrat de licence, celle-ci est remise en cause par NOYB.

Ainsi, puisque le jeu a été acheté sur une plateforme tierce (Steam), laquelle se charge de vérifier la validité des licences de jeu, et que le jeu ne dispose uniquement que de fonctionnalités hors-ligne, il n'est pas nécessaire de collecter des données.

Dans sa réponse au Plaignant par l'intermédiaire de son service client, Ubisoft indiquait que le traitement concerné était nécessaire aux fins de vérification de la propriété du jeu lors du lancement de ce dernier. Aux vues des éléments du cas d'espèce, notamment du fait que plus d'une centaine de connexions en l'espace d'une dizaine de minutes sont justifiées par la nécessité d'exécuter le jeu, le caractère nécessaire de ces traitements pourrait être remis en question.

De plus, il convient de préciser que la vérification de la propriété du jeu est préalablement effectuée par la plateforme qui héberge le jeu en question et qui commercialise les licences y relatives ou procède à la vérification de celles-ci en cas de commercialisation par d'autres plateformes. À cela s'ajoute le fait qu'Ubisoft offre une option hors ligne — certes peu visible car difficile d'accès — de sorte qu'aucune connexion à Internet ne soit requise. Dans ce cas, la vérification de la propriété du jeu, qui suppose normalement une telle connexion, devient impossible. L'affirmation selon laquelle cette vérification nécessiterait un traitement de données personnelles apparaît dès lors dépourvue de pertinence et ne saurait être considérée comme nécessaire au sens de l'art. 6 para. 1 let. b RGPD.

Intérêt légitime privé prépondérant

En outre, Ubsioft se prévaut du motif d'offrir au joueur « la meilleure expérience utilisateur possible, comme assurer la sécurité des Services ». Ce motif justificatif ne relevant ni de l'exécution du contrat (art. 6 para. 1 let. b RGPD), ni du consentement (art.6 para. 1 let. a RGPD), relève donc de l'intérêt légitime d'Ubisoft (art. 6 para. 1 let. f RGPD).

Or, selon NOYB, qui se réfère à la jurisprudence de la CJUE susmentionnée, la collecte des données personnelles de joueurs n'est pas nécessaire puisqu'il n'est dans les faits pas réel. Ubisoft se réserve le droit général « d'offrir la meilleure expérience utilisateur possible, comme assurer la sécurité des Services » et améliorer le jeu. Or le jeu est vendu en l'état, sans qu'aucune modification ne puisse y être apportée. Il s'agit donc dans cet exemple d'un

intérêt hypothétique, qui n'est pas et ne sera pas réalisé. Le jeu ne sera pas amélioré puisqu'il est mentionné dans son Contrat de licence qu'il est vendu « en l'état », ce qui sous-entend qu'il ne fera pas l'objet d'améliorations.

Au surplus, NOYB soutient que des mécanismes moins invasifs qu'une collecte proactive de données personnelles en cas de panne ou de bugs peuvent être mis en place. En effet, une pratique standard dans cette industrie est de mettre en place des mécanismes de signalement, lesquels offrent la possibilité au joueur d'effectuer, ou non, un tel signalement. Cette pratique est conforme à la jurisprudence de la CJUE qui retient que la nécessité d'un traitement doit être le moins attentatoire aux libertés et droits fondamentaux des personnes concernées (*cf*. C-621/22 du 4 octobre 2024, commenté *in* swissprivacy.law/336/).

En dernier lieu, NOYB termine son argumentaire en concluant que la mise en balance des intérêts ne permet pas de retenir l'intérêt légitime d'Ubisoft de réaliser un tel traitement.

IV. Conclusion

Cette plainte permet de mettre en lumière un enjeu des plus centraux : le modèle économique de l'industrie du jeu vidéo basé, en partie, sur la collecte de donnée personnelle des joueurs.

A terme, cette plainte pourrait conduire à la saisine de la CJUE qui devrait déterminer l'étendue accordée par l'intérêt privé prépondérant face à cette pratique.

Les arguments de NOYB démontrant l'absence de consentement valide, ainsi que de base contractuelle suffisante permettant la collecte de ces données personnelles, sont convaincants. Nous pouvons toutefois nous interroger sur l'étendue de la notion d'intérêt légitime privé prépondérant. En effet, quand bien même l'intérêt d'Ubisoft d'améliorer son jeu est hypothétique dans notre cas, et qu'il se prévaut d'une clause contractuelle standardisée à l'ensemble de ses produits et services, il dispose bien d'un intérêt à assurer la sécurité de son jeu. Cela justifie-t-il toutefois la collecte d'autant de données de jeu ?

Bien qu'une alternative à la collecte des données personnelles existe – à savoir l'instauration d'un mécanisme de signalement pour tout problème relevant de la sécurité ou de la bonne exécution du jeu – nous pourrions argumenter que l'implémentation d'un tel mécanisme, pour des jeux vidéo hors ligne qui ne représentent qu'une faible partie de l'offre sur le marché, viendrait défavorablement porter atteinte aux intérêts, notamment économiques, des éditeurs de jeux vidéo. Nous pouvons donc nous interroger quant au modèle « *pay or*

consent » qui pourrait constituer une solution conciliant les intérêts des développeurs de jeux vidéo et de leurs utilisateurs.

Proposition de citation : Ammihud JOSEPH, Protection des données et jeux vidéo : Ubisoft accusé de collecter des données de manière illicite, 11 mars 2026 *in* www.swissprivacy.law/400

Les articles de swissprivacy.law sont publiés sous licence creative commons CC BY 4.0.