

XI Konferencja Naukowa
Bezpieczeństwo w Internecie. Analityka danych
Warszawa 6-7.06.2019

Profilowanie gracza przez producenta gier

Alicja Majchrowska, Konrad Radomiński



Profilowanie w grach MMO

- Profilowanie - **zautomatyzowane** wykorzystanie danych osobowych **konkretnego gracza** w celu analizy niektórych dotyczących go **czynników osobowych**.
- Profil osobowościowy gracza – służy podejmowaniu trafniejszych decyzje dzięki zarysowaniu preferencji gracza oraz jego zachowań i postaw.
- Podziały profili według kryterium sposobu (źródła) pozyskiwania danych:
 - Jawne i predykcyjne.
 - Indywidualne i grupowe.

Profile jawne

- Tworzone są na podstawie danych osobowych przekazywanych w ramach świadczonej usługi przez osobę, której dane dotyczą.
- „Pozyskiwanie danych bezpośrednio od użytkownika”
 - Poprzez formularze np. rejestracyjne konta, zawodników; formularze ankietowe
 - Poprzez korzystanie z oficjalnych kanałów komunikacyjnych z obsługą klienta np. sklep internetowy, sklep w grze, pomoc techniczna.
 - Poprzez korzystanie z funkcji społecznościowych np. forum, tawerna.

Profile predykcyjne

- Tworzone są z danych pozyskiwanych lub generowanych na podstawie:
 - Obserwacji gracza i jego urządzeń podczas rozgrywki i korzystania z usług np. WoW Companion.
 - Odwiedzanych przez gracza stron internetowych, „klikniętych” reklam itp. udostępnianych przez producenta gry.
 - Danych pozyskanych od zewnętrznych partnerów producentów gier:
 - Z którymi gracz połączył swoje konto w grze np. znany portal społecznościowy, czy znany portal służący do transmitowania rozgrywki on-line
 - Reklamodawców i usługodawców, z których produktami gracz prowadził interakcje

Techniki śledzenia stosowane przez producentów gier MMO w celu profilowania predykcyjnego

- Pliki cookies
 - Wymagane – **zawsze aktywne***
 - Monitorujące wydajność witryny - domyślnie nieaktywne
 - Funkcyjne – domyślnie aktywne (możliwa dezaktywacja)
 - Marketingowe – domyślnie nieaktywne
- Sygnały nawigacyjne np. znaczniki czy przezroczyste pliki .gif
- Flash cookies i Pamięć HTML5
- Skrypty i kody w aplikacjach w tym grach.

Profile indywidualne i grupowe

- **Profil Indywidualny** – tworzony na podstawie danych profilowanego gracza, pochodzących z różnych źródeł, dzięki czemu możliwe jest stworzenie nowych informacji o graczu. Można powiedzieć, że jest „sumą” profilu jawnego i predykcyjnego oraz informacji, które ustalono po ich połączeniu.
- **Profil grupowy** - powstaje przez przypisanie do profilu indywidualnego dodatkowych cech charakterystycznych dla danej grupy, do której dany gracz został przyporządkowany na podstawie pozostawianych przez niego śladów w Internecie lub w samej grze.

Dane pozyskiwane przez producentów gier MMO do stworzenia profilu gracza

- Pozyskane dane gracza = dane osobowe gracza.
- Do stworzenia profilu jawnego pozyskiwane są m.in.:
 - Imię, nazwisko, data urodzenia, płeć, adres, numer telefonu, dane płatnicze, adres mail, język, lokalizacja nick w grze.
 - Alergie, diety, adresy hoteli, dane o statusie studenta, dane z umów z zawodnikami.
 - Historia i treść zamówień, zgłoszonych błędów, naruszeń, wypełnionych ankiet.
 - Wypowiedzi na forach.
- Do stworzenia profilu predykcyjnego pozyskiwane są m.in.:
 - Daty, godziny i lokalizacja logowania/odwiedzenia witryny, IP, dziennik aktywności, dane o sprzęcie i systemie operacyjnym, informacja o licencji na grę, statystykach, postępach w fabule, język stosowany przez gracza na czacie.
 - Pseudonimy używane na stronach partnerów zewnętrznych, „polubienia” i inne aktywności np. interakcje z ofertami reklamodawców.

Zagrożenia

- Dla prywatności gracza - wycieki danych, handel profilami.
- Przypisanie gracza do niewłaściwego profilu opartego na błędnym wnioskowaniu co do zdobytych cech osobowych.
- Cookies wall.
- Consent fatigue.

„Korzyści” z profilowania graczy

- Ulepszanie funkcjonowania gry:
 - Zwiększania wygody rozgrywki.
 - Optymalizacja i balansowanie gry, stosownie do oczekiwań graczy
 - Prawidłowe i bezpieczne funkcjonowanie, kanałów komunikacyjnych i funkcji społecznościowych.
 - Organizacja zawodów, konkursów i promocji.
- Maksymalizacja zysków
 - Opracowywanie skuteczniejszych modeli marketingowych.
 - Dostosowywanie reklam na stronach internetowych producenta gry i podmiotów 3 do zainteresowań gracza.

Możliwości wykorzystania danych przez sektor publiczny.

- Większość danych pozyskiwanych przez producentów gier pozostaje w **uporządkowanych zbiorach** danych
- Możliwości wykorzystania na potrzeby statystyki publicznej:
 - Godziny logowań, czas gry
 - Miejsca logowań i zmiany lokalizacji urządzeń
 - Informacje o sprzęcie, oprogramowaniu itp..

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a complex network of blue lines and dots of varying sizes, representing a data network or graph structure.

Dziękujemy za uwagę

XI Konferencja Naukowa Bezpieczeństwo w Internecie. Analityka danych
Warszawa 6-7.06.2019

A decorative graphic on the right side of the slide, identical to the one on the left, consisting of a complex network of blue lines and dots of varying sizes, representing a data network or graph structure.