

À propos de l'ENISA

L'Agence européenne chargée de la sécurité des réseaux et de l'information (ENISA) a vu le jour dans le but de promouvoir le fonctionnement du marché intérieur. L'ENISA représente un pôle d'excellence pour les États membres de l'Union et les institutions européennes dans le domaine de la sécurité des réseaux et de l'information, dispensant conseils et recommandations et diffusant les informations concernant les bonnes pratiques. De plus, l'agence permet aux institutions européennes, aux États membres, ainsi qu'aux acteurs du secteur privé et industriel de nouer contact plus facilement.

Coordonnées:

Pour contacter l'ENISA ou poser des questions d'ordre général sur les programmes de sensibilisation des États membres:

Courriel: Isabella Santa, Senior Expert Awareness Raising — awareness@enisa.europa.eu

Internet: <http://www.enisa.europa.eu/>

Avis juridique

Attention: la présente publication présente les avis et interprétations des auteurs et rédacteurs, sauf indication contraire. Cette publication ne devrait pas être interprétée comme une mesure prise par l'ENISA ou les organismes de l'ENISA, sauf adoption conformément au règlement (CE) 460/2004 relatif à l'ENISA. Elle ne contient pas nécessairement des informations à jour, raison pour laquelle elle doit être revue à intervalles réguliers.

Les sources de tiers sont citées dans le respect des règles y afférentes. L'ENISA ne pourra être tenue responsable du contenu des sources externes, y compris les sites internet externes référencés dans la présente publication.

Cette dernière poursuit des objectifs éducatifs et informatifs uniquement. Ni l'ENISA ni toute personne agissant en son nom n'est responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans cette publication.

Reproduction autorisée, moyennant mention de la source.

© Agence européenne chargée de la sécurité des réseaux et de l'information (ENISA), 2008



Les enfants et les mondes virtuels

Guide à l'attention des parents

septembre 2008

Remerciements

La rédaction du présent document n'aurait pas été possible sans les diverses contributions, directes et indirectes, de plusieurs parties.

L'auteur tient à remercier M. James Leaton Gray de la BBC, M. Geoffrey Wexler de Disney Interactive Media Group, Mme Janice Richardson du projet INSAFE, Mme Rebecca Newton de Mind Candy et Mme Annie Mullins de Vodafone qui ont fourni avec diligence des données et du matériel précieux pour la compilation du présent fascicule.

Enfin, l'auteur souhaiterait également remercier les personnes qui ont contribué à la réalisation de ce document, de par leurs critiques informelles, leurs précieux enseignements et matériels, leurs observations, leurs suggestions et leurs solutions, et plus particulièrement les membres de la communauté «sensibilisation» de l'ENISA, Mme Line Ugland Nyseth des Postes et télécommunications norvégiennes et M. Franz Lanténhammer. Sans leur aide, le contenu de la présente publication aurait été incomplet et erroné.

Table des matières

À PROPOS DE L'ENISA	2
REMERCIEMENTS	4
RESUME	7
PARTIE 1: LES ENFANTS ET LES MONDES VIRTUELS	9
INTRODUCTION	10
MONDES VIRTUELS	10
DEFINITION.....	10
LES PLUS RECENTS PHENOMENES INTERNET	11
QUELQUES EXEMPLES.....	12
<i>Webkinz</i>	12
<i>Club Penguin</i>	13
<i>BarbieGirls</i>	14
<i>Moshi Monsters</i>	14
<i>Adventure Rock</i>	15
À QUI SONT DESTINES LES MONDES VIRTUELS?	16
À QUELLE CATEGORIE DE JOUEUR VOTRE ENFANT APPARTIENT-IL?	16
QUE CHERCHENT LES ENFANTS EN ACCEDANT A DES MONDES VIRTUELS?	17
QUE PEUT FAIRE UN ENFANT?	18
PRINCIPALES ETAPES A FRANCHIR PAR UN ENFANT QUI SOUHAITE ACCEDER A UN SITE DE MONDE VIRTUEL.....	19
COMMENT ACCEDER AUX MONDES VIRTUELS	20
RISQUES LIES A L'ACCES AUX MONDES VIRTUELS VIA UN ORDINATEUR PERSONNEL.....	21
<i>Echelle des risques</i>	22
PARTIE 2: PARENTS ET ÉDUCATEURS	23
DEFINITION DES PARENTS ET DES TUTEURS.....	24
ROLE QUE PEUVENT JOUER LES PARENTS ET LES TUTEURS	24
EFFETS EDUCATIFS ET PSYCHOLOGIQUES	26
PARTIE 3: CONSIGNES DE SECURITE	31
CONSIGNES DE SECURITE.....	32
CONSIGNES DE SECURITE POUR LES PARENTS ET LES TUTEURS	32
CONCLUSIONS	36
REFERENCES ET LECTURES CONSEILLEES	37
ANNEXES	39
ANNEXES	40
ANNEXE A	40

Résumé

Chaque jour, de nouveaux sites de réseautage social en ligne semblent voir le jour. Les internautes ont l'embarras du choix: de Facebook et Bebo à LinkedIn, un site dédié au réseautage d'affaires en ligne, en passant par MySpace et Second Life, pour n'en citer que quelques-uns, toutes les personnes que vous connaissez créent leur propre cyberspace pour étoffer leurs réseaux sociaux. Mais il existe un nouveau phénomène, qui prend de l'ampleur sur la toile et qui s'adresse à la jeune génération.

En Amérique, les enfants fréquentent déjà régulièrement des réseaux sociaux via des sites tels que Club Penguin, un monde virtuel ludique où des pingouins de dessin animé font de la luge et se font des copains. Tandis que ce jeu a mis du temps à trouver son public en Europe, les services basés aux États-Unis attirent attention et utilisateurs, et une entreprise britannique, Mind Candy Inc., bouscule cet univers moelleux en lançant un réseau quelque peu plus effrayant que Club Penguin.

Les entreprises de divertissement s'engouffrent dans les derniers phénomènes internet qui attirent les foules. Les enfants se connectent sur internet de plus en plus jeunes et sont plus à l'aise dans cet environnement virtuel que leurs parents. D'après une recherche dirigée par EMarketer Inc., environ 20 millions d'enfants et de préadolescents visiteront des mondes virtuels d'ici à 2011, alors qu'ils étaient 8,2 millions en 2007.

Ces mondes virtuels sont la réplique exacte des mondes qui ont captivé les adultes - jeux et réseaux sociaux sur navigateur - mais ils s'adressent à la première génération d'utilisateurs qui ont baigné dans l'univers de l'internet dès leur plus jeune âge et qui sont très à l'aise à la fois avec l'internet et avec le concept de jeu de réalité virtuelle ⁽¹⁾. Les mondes virtuels ne se limitent pas aux jeux, et selon le degré d'immédiateté présenté, ils peuvent englober des téléconférences informatisées et des salons de discussion en ligne.

L'un des plus grands soucis suscités par les mondes virtuels concernent la sécurité des enfants (jusqu'à 7 ans) et des préadolescents (de 8 à 12 ans) ainsi que la manière de les protéger des cyberprédateurs. Les adultes doivent accompagner les enfants afin de garantir qu'ils aient des expériences positives dans ces environnements tridimensionnels.

Le présent livre blanc poursuit l'objectif de donner une série de recommandations destinées à sensibiliser les parents à la nécessité de promouvoir la sécurité des enfants qui évoluent dans des mondes virtuels. Nous croyons que cette sensibilisation à ce que les enfants peuvent faire en ligne et l'implication des parents sont cruciales. Les parents doivent être informés, responsabilisés et engagés pour s'assurer que leurs enfants vivront des expériences positives et enrichissantes, tout en renforçant les habitudes de sécurité en ligne.

Le présent document ne concerne pas les mondes virtuels destinés aux adolescents (12 à 16 ans) et leurs aspects connexes. En outre, il n'aborde aucune question relative au cadre et aux exigences juridiques en liaison avec le sujet. Enfin, il ne doit être considéré ni comme un répertoire exhaustif de tous les risques associés à l'utilisation des mondes virtuels ni comme un guide technique de normes et de solutions sûres.

⁽¹⁾ 'Children's social-networking sites: set your little monsters loose online', *Telegraph.co.uk*, 17 novembre 2007, accessible sur <http://www.telegraph.co.uk/connected/main.jhtml?xml=/connected/2007/11/17/dlchildren17.xml> (date de la dernière visite sur le site: 10 juin 2008).

PARTIE 1: LES ENFANTS ET LES MONDES VIRTUELS



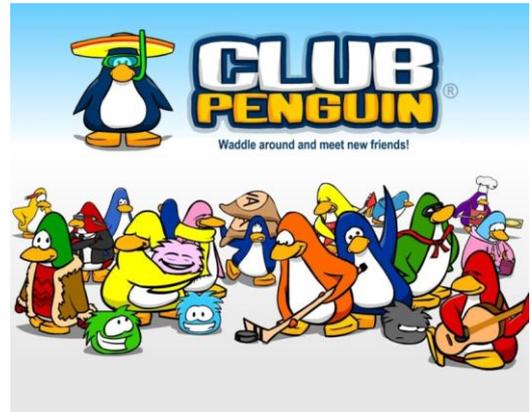
Introduction

Ces dernières années, l'utilisation des réseaux sociaux en ligne, y compris de celui des mondes virtuels destinés aux enfants, a connu une augmentation. Avec plus de 100 mondes virtuels s'adressant à la jeunesse qui fonctionnent déjà ou qui sont en phase de lancement, les instances de contrôle et les parents peinent à garder le rythme ⁽²⁾. Pas moins de 20 millions d'enfants et de préadolescents visiteront des mondes virtuels d'ici à 2011, alors qu'ils étaient 8,2 millions en 2007, d'après une étude menée par la société EMarketer Inc.

Tout ceci peut déconcerter de nombreux parents – en particulier lorsque les enfants semblent à l'aise avec les nouvelles technologies. Les mondes virtuels sont à présent extrêmement populaires et sont devenus une activité incontournable pour de nombreux internautes ⁽³⁾. Ces sites contribuent à l'évolution de l'internet vers des contenus Web 2.0 ⁽⁴⁾.

Les parents sont naturellement préoccupés par la manière dont leurs enfants utilisent les mondes virtuels et dont ils y évoluent. Il leur est nécessaire de disposer des informations permettant de décider, avec leurs enfants, de ce qui est adéquat et sans danger, et de la façon d'agir de manière responsable au sein des mondes virtuels.

Le présent document est destiné à fournir aux parents des informations claires et complètes à propos des mondes virtuels, des risques encourus par leurs enfants et ce qui leur est possible de faire pour les protéger et les aider à comprendre comment se comporter dans les mondes virtuels de sorte à profiter des nombreux avantages qu'ils peuvent apporter tout en réduisant leurs possibles dangers⁽⁵⁾.



Mondes virtuels

Définition

Un monde virtuel est un monde créé artificiellement par un programme informatique et hébergeant une communauté d'utilisateurs présents sous forme d'avatars et pouvant s'y déplacer et interagir. Ces avatars sont généralement des représentations graphiques textuelles, en deux ou trois dimensions, mais ils peuvent aussi exister sous d'autres formes (sensations auditives et tactiles, par exemple). Certains mondes virtuels, mais pas tous, sont multi-utilisateurs.

⁽²⁾ 'Are ads on children's social networking sites harmless child's play or virtual insanity?', *The Independent*, 2 juin 2008, accessible sur <http://www.independent.co.uk/news/media/are-ads-on-childrens-social-networking-sites-harmless-childrens-play-or-virtual-insanity-837993.html> (date de la dernière visite sur le site: 11 juin 2008).

⁽³⁾ Home Office, *Home office task force on child protection on the internet – Good practice guidelines for the providers of social networking and other user interactive services 2008*, 2008, accessible sur <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance?view=Binary> (date de la dernière visite sur le site: 16 juin 2008).

⁽⁴⁾ Web 2.0 se caractérise par son contenu plus dynamique et interactif. En général, le contenu est généré par les utilisateurs, téléchargé et partagé avec d'autres, au sein de communautés.

⁽⁵⁾ L'ENISA lancera un document de position sur le thème *Security and privacy in virtual worlds and massively multiplayer online role-playing games (MMORPGS)* à la fin 2008.

L'ordinateur accède à un monde simulé et soumet les utilisateurs à des stimuli visuels qui les amènent à manipuler des éléments du monde modélisé et donc à vivre des expériences de téléprésence jusqu'à un certain degré. Ces mondes modélisés peuvent ressembler au monde réel ou au contraire représenter des mondes imaginaires. Le monde modélisé peut simuler le monde réel, avec ses lois physiques telles que la gravité, la topographie, la locomotion, les actions et les représentations en temps réel ou un monde imaginaire hybride. La communication entre les utilisateurs se fait sous la forme de textes et d'icônes graphiques, ou encore de signes visuels, de sons, ou font plus rarement appel au toucher et à l'équilibre.

Pour être qualifiés de véritablement virtuels, ces mondes doivent être permanents, actifs et accessibles 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Bien que ce soit possible pour les mondes virtuels de



faible envergure, en particulier pour ceux qui ne sont pas réellement en ligne, aucun jeu de rôle massivement multi-joueurs ne fonctionne toute la journée tous les jours. Plusieurs jeux en ligne prévoient des temps d'immobilisation consacrés à leur maintenance qui ne sont pas comptabilisés comme du temps qui passe dans le monde virtuel. Tandis que l'interaction avec d'autres participants se fait en temps réel, la cohérence temporelle n'est pas toujours maintenue dans les mondes virtuels en ligne. Par exemple, dans EverQuest le temps passe plus vite que dans la réalité, alors que les unités de temps et le calendrier utilisés dans

le jeu sont identiques à ceux utilisés dans la réalité.

Étant donné que le terme de monde virtuel recouvre un concept assez vague et inclusif, on peut généralement proposer la répartition suivante:

- ✓ les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (aussi désignés par le sigle MMORPG), où l'utilisateur qui joue un personnage est l'acteur principal du jeu (Fashion Fantasy Game, par exemple).
- ✓ les jeux en ligne massivement multi-joueurs mettant en scène des acteurs réels ou faisant partie de la famille des jeux inspirés de Rogue (aussi désignés par le sigle MMORLG): les utilisateurs peuvent modifier leur avatar à volonté, leur permettant de jouer des rôles plus dynamiques ou multiples (ToonTown, FusionFall et Second Life Teen, par exemple).
- ✓ Les jeux où le joueur est seul et n'a aucune interaction avec d'autres (Playfish, par exemple).

En résumé, un monde virtuel est un cyberspace où les enfants peuvent évoluer, avoir un impact et tirer parti des effets de réseau. Le présent document ne fait pas référence aux mondes virtuels accessibles uniquement par l'intermédiaire de consoles de jeux ni aux sites de réseautage social généraux.

Les plus récents phénomènes internet

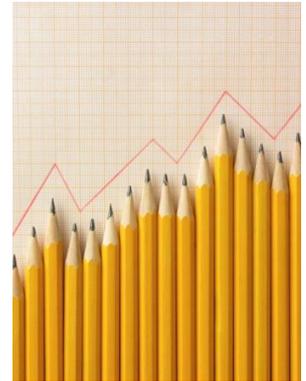
Il ressort d'une étude menée récemment par Virtual Worlds Management qu'il existe actuellement plus de 150 mondes virtuels opérationnels ou en phase d'élaboration s'adressant essentiellement au marché des jeunes (jusqu'à 18 ans), dont 88 visent la catégorie des préadolescents (8 à 12 ans) (ils étaient 62 en avril 2008), et 72 les enfants (jusqu'à 7 ans) (ils étaient 52 en avril 2008) ⁽⁶⁾. Des chiffres récents confirment que les mondes virtuels sont populaires auprès des enfants: à l'été 2007, Club Penguin comptabilisait environ 700 000 abonnés payants et revendiquait plus de 12 millions

⁽⁶⁾ Virtual Worlds Management, *Virtual Worlds Managements Youth Worlds Analysis*, 22 août 2008, accessible sur <http://www.virtualworldsmanagement.com/2008/youthworlds0808.html> (date de la dernière visite sur le site: 25 août 2008); Virtual Worlds Management, *Virtual Worlds Managements Youth Worlds Analysis*, 11 avril 2008, accessible sur <http://www.virtualworldsmanagement.com/2008/youthworlds.html> (date de la dernière visite sur le site: 11 juin 2008).

d'utilisateurs actifs, principalement aux États-Unis et au Canada ⁽⁷⁾; 60 jours après son lancement, le site Barbie Girls de Mattel avait déjà attiré plus de 3 millions d'utilisateurs. En avril 2008, Mattel Inc. comptabilisait déjà plus de 10 millions d'utilisateurs ⁽⁸⁾. D'après Virtual Worlds Management, 184 millions de dollars ont été investis à l'échelle mondiale dans les mondes virtuels au premier trimestre 2008, et plus d'un tiers l'a été dans des environnements dédiés aux jeunes ⁽⁹⁾.

Bien qu'il soit difficile de quantifier le secteur du fait du lancement presque quotidien de sites de mondes virtuels, les chiffres confirment les derniers phénomènes de l'internet attirant une multitude de personnes et d'entreprises.

Il arrive parfois que les utilisateurs rencontrent dans les mondes virtuels des situations dangereuses comme dans le monde réel ⁽¹⁰⁾. De récentes statistiques ne confirment pas de risque accru pour un enfant d'être la cible d'un adulte mal intentionné ⁽¹¹⁾. Toutefois, comme les mondes virtuels impliquent des enfants, les risques devraient être limités. Le rôle joué par les parents est crucial à cet égard.



Quelques exemples

Une liste détaillée des nombreux mondes virtuels opérationnels ou en phase de développement au moment de la parution de la présente publication est disponible en annexe.

Webkinz

URL: http://www.webkinz.com/fr_fr/

Description: les animaux de compagnie Webkinz sont des peluches adorables toutes accompagnées d'un code secret unique. Grâce à ce code, les enfants entrent dans Webkinz World où ils s'occupent de leur animal virtuel, répondent à des questions de culture générale,



⁽⁷⁾ Kramer, Staci D., *Disney Acquires Club Penguin; \$350 Million Cash, Possible \$350 Million Earnout*, paidContent.org, 1^{er} août 2007, accessible sur <http://www.paidcontent.org/entry/419-disney-acquires-club-penguin-in-deal-values-at-700-million-to-be-brand/> (date de la dernière visite sur le site: 10 juillet 2008).

⁽⁸⁾ Keith, Stuart, 'SpongeBob is the real threat to our children online', *The Guardian*, 10 avril 2008, accessible sur <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/apr/10/games.news> (date de la dernière visite sur le site: 10 juillet 2008).

⁽⁹⁾ <http://www.redherring.com/Home/24182> (date de la dernière visite sur le site: 10 juillet 2008).

⁽¹⁰⁾ eModeration, *Virtual World and MMOG Moderation: Five techniques for creating safer environments for children*, mai 2008, accessible sur <http://www.emoderation.com/news/press-release-virtual-world-and-mmog-whitepaper> (date de la dernière visite sur le site: 22 juillet 2008); Home Office, *Home office task force on child protection on the internet – Good practice guidelines for the providers of social networking and other user interactive services 2008*, 2008, accessible sur <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance?view=Binary> (date de la dernière visite sur le site: 16 juin 2008).

⁽¹¹⁾ eModeration, *Virtual World and MMOG Moderation: Five techniques for creating safer environments for children*, mai 2008, accessible sur <http://www.emoderation.com/news/press-release-virtual-world-and-mmog-whitepaper> (date de la dernière visite sur le site: 22 juillet 2008).

gagnent des KinzCash, et jouent aux meilleurs jeux pour enfants disponibles sur l'internet.

Appartient à: Ganz

Opérationnel depuis: 2005

Coût: les membres achètent un jouet en peluche. Le jouet détient un code secret qui donne accès au «Webkinz World», qui consiste en un appartement virtuel pour l'animal en peluche et une version virtuelle du jouet. En réalité, l'animal en peluche constitue en quelque sorte le droit d'inscription: lorsqu'un enfant adopte un animal Webkinz, il peut jouer dans Webkinz World pendant une année. À la fin de l'année, il peut adopter un nouvel animal sur son compte dans Webkinz World. Cette opération permet de renouveler le compte et tous les animaux de compagnie Webkinz qui s'y trouvent pour une année supplémentaire. Chaque fois qu'un enfant adopte un nouvel animal Webkinz, le compte est prolongé d'un an à partir de la date d'adoption. Les périodes d'inscription ne sont pas cumulatives – par exemple, si l'enfant adopte un animal le 2 mai 2006, cela signifie que tout le compte sera renouvelé jusqu'au 2 mai 2007. Le compte n'est renouvelé que pour un an, quelque soit le nombre d'animaux adoptés précédemment. Dès le moment où l'animal est inscrit, l'enfant reçoit des KinzCash qu'il peut utiliser pour redécorer la pièce, acheter des vêtements et des aliments pour l'animal et participer à d'autres activités proposées sur le site.

Club Penguin

URL: <http://www.clubpenguin.com/fr/>

Description: Club Penguin est une île virtuelle recouverte de neige, où les enfants peuvent jouer à des jeux et interagir dans un espace de jeu en ligne amusant, régi par un ferme engagement envers la sécurité. En mars 2005, les fondateurs de Club Penguin ont entrepris de créer un monde virtuel, sans aucune publicité, où les enfants pourraient jouer, s'amuser et communiquer entre eux. En tant que spécialistes de l'internet aussi bien que parents, ils voulaient que Club Penguin soit un lieu sûr où ils pourraient laisser leurs enfants et petits-enfants s'amuser sans inquiétude.



Après des mois de consultation, de recherche et de tests, Club Penguin s'ouvre au public en octobre 2005. En mars 2006, Club Penguin fait son entrée sur Miniclip, le plus grand site mondial de jeux en ligne, et devient rapidement leur jeu numéro un.

En août 2007, Club Penguin rejoint Walt Disney Company dans le cadre d'un partenariat visant à offrir au site l'accès à des ressources sans précédents et des opportunités de développement uniques. Moins d'un an plus tard, en avril 2008, Club Penguin ouvre son premier bureau international à Brighton en Angleterre, afin d'apporter aux joueurs assistance et modération localisées.

Le siège social de Club Penguin se situe dans la ville de Kelowna en Colombie britannique au Canada.

Appartient à: The Walt Disney Company

Opérationnel depuis: octobre 2005

Coût: accès gratuit aux fonctionnalités de base et pour bavarder. Les membres peuvent choisir de prendre un abonnement mensuel pour avoir accès aux fonctionnalités étendues.

BarbieGirls

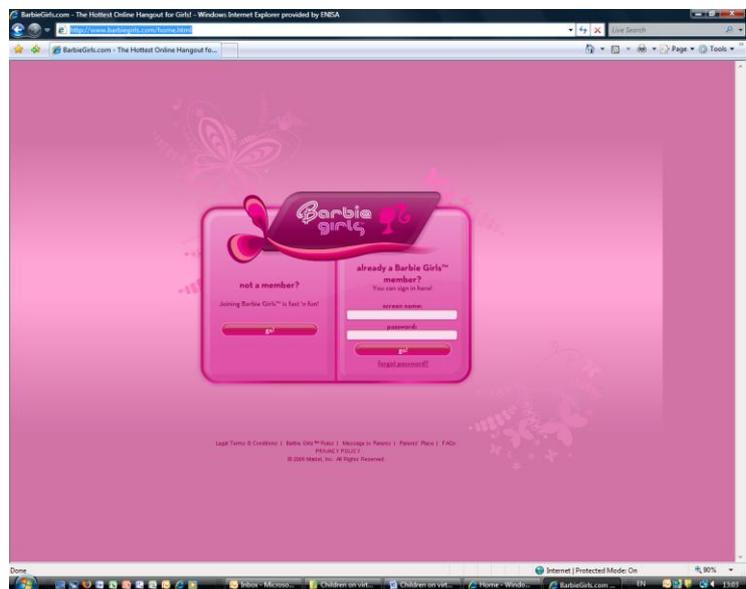
URL: <http://www.barbiegirls.com/home.html>

Description: les filles peuvent rejoindre une communauté virtuelle s'inspirant du monde de Barbie, créer un personnage en ligne, aménager leur propre chambre, gagner des «B dollars» (argent virtuel), jouer à des jeux, regarder des vidéos de leurs films préférés de Barbie, et discuter avec d'autres filles dans un environnement contrôlé. En devenant membres VIP, elles peuvent avoir accès à des zones exclusives où elles peuvent adopter des animaux virtuels, «dépenser» des B dollars, et jouer à des jeux accessibles aux seuls membres.

Appartient à: Mattel Inc.

Opérationnel depuis: avril 2007

Coût: il est possible d'acheter une clé VIP pour une durée plus ou moins longue.



Moshi Monsters

URL: <http://www.moshimonsters.com/>

Description: Moshi Monsters est un jeu en ligne gratuit s'adressant aux enfants qui, avec l'autorisation de leurs parents, peuvent adopter un «Moshi Monster» et s'occuper de lui. Les enfants s'occupent de leur monstre en répondant à des devinettes, ce qui leur permet de gagner des récompenses virtuelles appelées «Rox». Avec leurs «Rox», les enfants peuvent acheter des articles virtuels tels que de la nourriture, des meubles ainsi que d'autres cadeaux et jouets pour leur monstre. Après un certain temps, les monstres peuvent visiter d'autres sites de Monstro City et gagner d'autres



récompenses dans le jeu. Les enfants qui possèdent un monstre peuvent communiquer avec d'autres enfants et laisser des messages sur leur page.

Appartient à: Mind Candy, Inc.

Opérationnel depuis: avril 2008

Coût: les enfants peuvent adopter des Moshi Monsters et jouer avec eux gratuitement. Les articles Moshi Monsters sont en vente auprès de tiers détaillants sélectionnés, dont les coordonnées de certains sont visibles dans la section «Buy Stuff». La mise en place d'une formule d'abonnement est prévue à l'automne 2008, qui devrait offrir des avantages supplémentaires aux joueurs.

Adventure Rock

URL: <http://www.bbc.co.uk/cbbc/adventurerock/>

Description: un monde virtuel s'adressant aux enfants de 7 à 11 ans. Adventure Rock est une île où les visiteurs jouent individuellement dans différentes zones et à différents niveaux de jeu. Certaines zones sont des programmes tels que de basiques logiciels d'enregistrement de musique.

Appartient à: BBC

Opérationnel depuis: 2008

Coût: gratuit



Lego Universe

URL: <http://universe.lego.com/en-us/default.aspx>

Description: LEGO Universe est un jeu de rôle massivement multi-joueurs (MMOG) en cours d'élaboration par le groupe LEGO. Son but: réunir la bonne humeur, la qualité et la créativité d'un produit LEGO avec les jeux d'imagination que crée un environnement virtuel massivement multi-joueurs. Il est prévu que LEGO Universe soit un monde ludique "permanent", ce qui signifie qu'il évoluera en fonction des actions des joueurs.

Appartient à: Lego

Opérationnel depuis: lancement en 2009

Coût: système d'abonnement



À qui sont destinés les mondes virtuels?

Les mondes virtuels s'adressent à des groupes d'âge spécifiques. Cependant, dans la plupart des cas, ces sites sont ouverts à tous les utilisateurs de tous les âges. L'âge visé est généralement indiqué dans le guide parental.

Les parents et les éducateurs devraient être conscients que lorsque des enfants en dessous de l'âge indiqué accèdent à un site, ils peuvent se heurter à un contenu potentiellement dangereux ou rencontrer des joueurs plus âgés qui pourraient les perturber. Les fonctionnalités et le contenu disponibles sur un site, quel qu'il soit, s'adressent uniquement aux utilisateurs de la tranche d'âge indiquée ou supérieure. Les enfants peuvent ne pas donner leur âge réel et il n'existe actuellement aucun outil bien établi, de grande diffusion et infaillible permettant de vérifier l'âge.

À quelle catégorie de joueur votre enfant appartient-il?

Une recherche menée à l'Université de Westminster a identifié huit types de joueurs évoluant dans les univers virtuels ⁽¹²⁾. Le fait d'en être conscient peut aider les parents et les éducateurs à comprendre le type d'expériences en ligne que leurs enfants sont très probablement susceptibles de vivre.

Types de joueur	Intérêts	Susceptibles d'être	Caractère
Explorateurs-enquêteurs	Partir à la recherche de quelque chose, résoudre un mystère, partir en voyage, être 'à l'extérieur'	Enfants les plus confiants, sans distinction d'âge ni de sexe	Minutieux, curieux et communicatif, s'engage dans la découverte du mystère avec imagination
Joueurs qui laissent leur empreinte	Se représenter soi-même dans le monde	Enfants des deux sexes, peut-être appartenant à la tranche plus âgée	Les garçons et les filles de cette catégorie veulent 'laisser leur marque' sur leur avatar, peut-être leur propre visage; les filles plus âgées veulent habiller et maquiller leurs avatars. Les garçons et les filles veulent s'exprimer en créant un chez-soi ou une «base».
Arrivistes	Classement, position sociale au sein de l'environnement	Enfants jeunes et moins jeunes; légère distorsion au niveau de la représentation des sexes (les garçons sont légèrement plus nombreux que les filles)	Ont l'esprit de compétition; préoccupés par le classement hiérarchique et par la démonstration de ce classement aux autres
Bagarreurs	Mort et destruction, violence, et superpouvoirs	Joueurs masculins, appartenant plutôt à la classe d'âge supérieure	Les enfants expriment leur frustration lorsqu'ils ne disposent d'aucun moyen de s'exprimer; la possibilité de «gagner» et de «vaincre des adversaires» atténue le sentiment de

⁽¹²⁾ Gauntlett, David et Lizzie Jackson, *Virtual worlds – Users and producers, Case study: Adventure Rock*, Communication and Media Research Institute (CAMRI), Université de Westminster, Royaume-Uni, accessible sur http://www.childreninvirtualworlds.org.uk/pdfs/Gauntlett_and_Jackson_May_2008.pdf

Types de joueur	Intérêts	Susceptibles d'être	Caractère
			frustration.
Collectionneurs-consommateurs	Accumuler tout ce qui est perçu comme possédant de la valeur dans le système	Garçons et filles plus âgés	Collectionnent des pages et des pièces de monnaie, cherchent des magasins, des possibilités de faire des cadeaux, une activité économique et de trouver un endroit pour ranger les objets qui leur appartiennent
Joueurs expérimentés	Partager les bienfaits de ses connaissances et de ses expériences avec les autres	Maîtrisent parfaitement les jeux, la géographie de leur environnement, les systèmes	Passent plusieurs heures consécutives à jouer et à explorer le jeu, en s'intéressant particulièrement à la manière dont le jeu fonctionne
Créateurs de systèmes de vie	Créer de nouvelles terres, ajouter de nouveaux éléments dans l'environnement, peupler l'environnement	Jeunes enfants (mondes imaginaires sans règles), et enfants plus âgés (mondes imaginaires avec des règles et des systèmes – maisons, écoles, magasins, transports, économie)	Les enfants expriment leur frustration lorsqu'ils ne disposent d'aucun moyen de s'exprimer; les systèmes (ou leur absence) permettant de gouverner l'environnement sont attrayants
Nourriciers	S'occuper de ses avatars et de ses animaux de compagnie	Petites filles et petits garçons, et filles plus âgées	Les enfants veulent rencontrer d'autres enfants et jouer avec eux, apprendre des choses à leur avatar (à nager, par exemple) et prévoir un endroit où leur avatar peut dormir. Les animaux de compagnie virtuels ont également du succès.

Que cherchent les enfants en accédant à des mondes virtuels?

Les jeunes se connectent à des sites de monde virtuel pour un grand nombre de raisons différentes, notamment pour ⁽¹³⁾:

- ✓ Interagir avec des amis dans un nouvel environnement et en temps réel et partager des intérêts communs.
- ✓ Créer et rejoindre des communautés ou des groupes d'intérêt, p. ex. la musique, le football, etc., communiquer des idées et des informations sur des domaines d'intérêt dans des blogs, par messagerie instantanée et par le biais d'autres instruments.
- ✓ Rencontrer de nouvelles personnes et se faire de nouveaux amis ⁽¹⁴⁾.

⁽¹³⁾ Home Office, *Home office task force on child protection on the internet – Good practice guidelines for the providers of social networking and other user interactive services 2008*, 2008, accessible sur <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance?view=Binary> (date de la dernière visite sur le site: 16 juin 2008).

- ✓ Créer et partager des informations originales et à caractère personnel, telles que des images, des photos et des vidéos, pour accroître les possibilités d'expression personnelle.
- ✓ Créer, publier et partager de la musique.
- ✓ Jouer.
- ✓ Disposer de leur espace personnel même lorsque leurs parents et leurs éducateurs sont présents.
- ✓ Expérimenter avec leur identité virtuelle, de nouveaux espaces sociaux et de nouvelles limites.

Que peut faire un enfant?

Voici quelques-unes des fonctionnalités que les enfants peuvent utiliser dans les sites de monde virtuel. Les mises en garde de rigueur et les suggestions de prévention des risques et des abus sont abordées plus loin dans le chapitre.

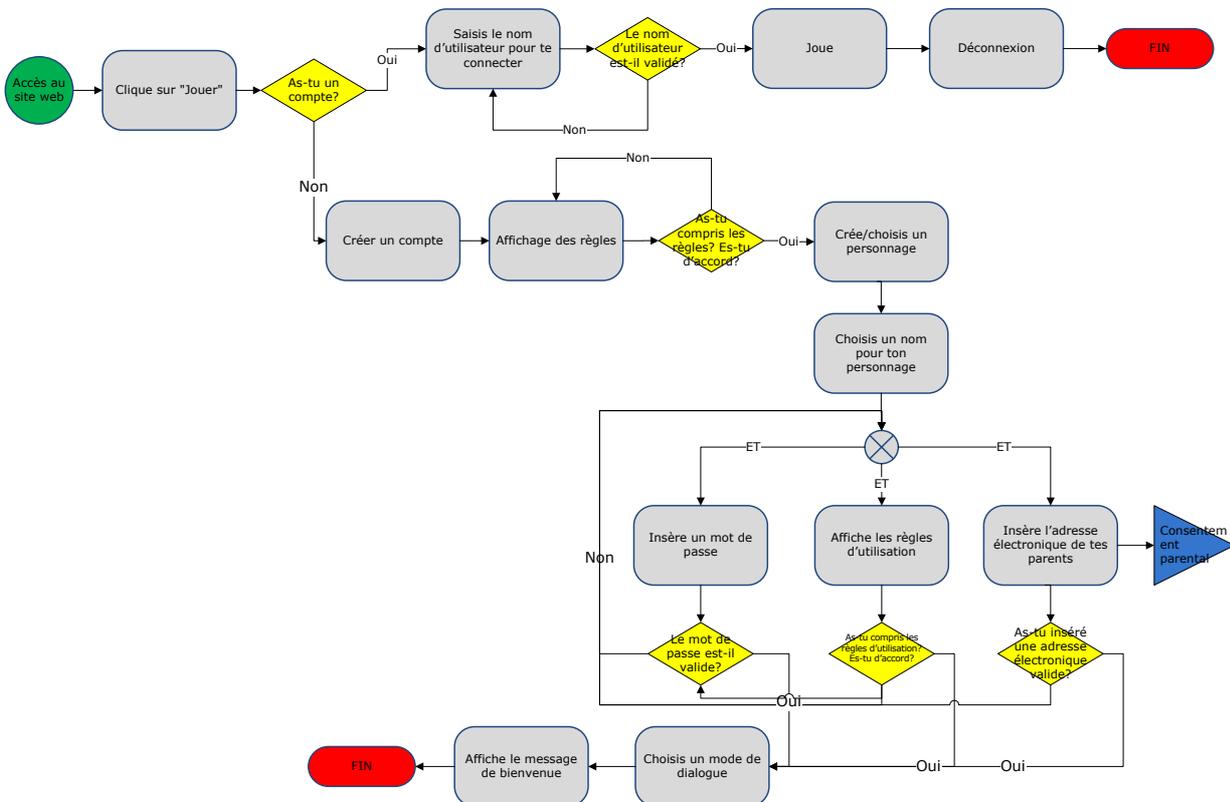
	Fonctionnalité	Description
Socialisation	Créer des profils	Source d'informations les concernant. Dans de nombreux mondes virtuels (p. ex. Club Penguin et BarbieGirls), l'expérience est censée être anonyme, si bien que les enfants ne sont pas autorisés à partager ou à échanger des informations personnelles avec une tierce personne en ligne et ne donnent qu'un minimum d'informations au fournisseur de services, telle que l'adresse électronique de leurs parents.
	Interagir avec d'autres	Partager des informations et des idées avec d'autres utilisateurs via le dialogue en ligne, dans des blogs, par messagerie instantanée, dans des forums de discussion et via la technique de la voix sur IP (VoIP).
Création	Créer un avatar	Choisir une image graphique les représentant et représentant leur identité dans le monde virtuel.
	Jouer	Les stimuler intellectuellement et leur proposer de participer à des activités en ligne. Souvent, une récompense virtuelle leur est offerte pour les encourager à jouer.
	Répondre à des quiz	Relever des défis dans le domaine de l'entraînement cérébral, avec généralement une récompense à la clé pour les remercier de leur participation. Également, instaurer une concurrence entre amis ou groupes d'amis sous la forme de "tableaux de classement".
Contrôle	Dessiner, créer des animations, des bandes dessinées et des gadgets	Également appelé contenu généré par les utilisateurs (UGC); de nombreux enfants aiment créer leurs propres contenus qu'ils partagent avec leur communauté et redoublent de créativité lorsqu'ils collaborent avec d'autres membres de leur communauté virtuelle.
	Créer des contenus (musique, danse, vidéo...)	L'auto-édition est ouverte à tous les âges et peut être un excellent exutoire créatif.
	Faire des achats	Certains services permettent aux utilisateurs d'acheter des produits ou des services avec de l'argent réel.

(¹⁴) Veuillez noter que The Walt Disney Company n'observe pas souvent ce type de comportement.

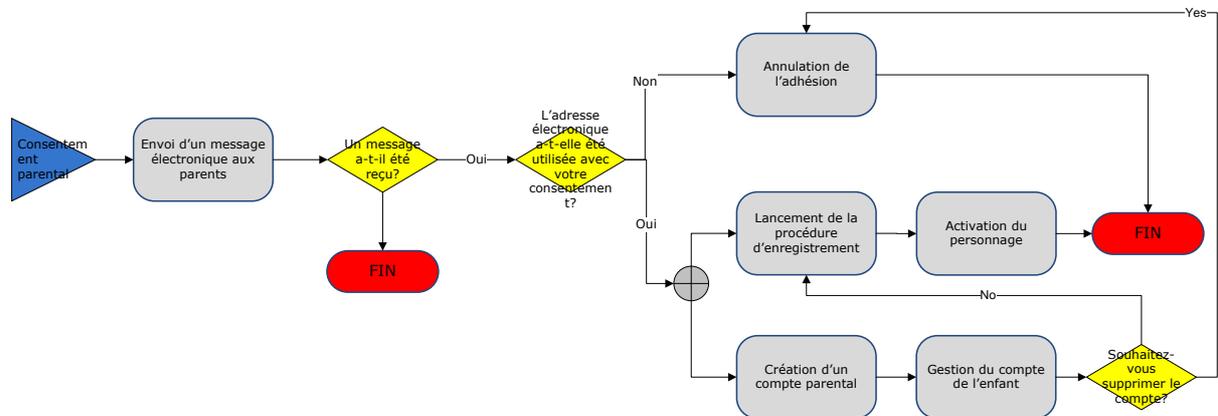
Fonctionnalité	Description
Télécharger des photos ou toutes autres informations	Certains services permettent aux enfants de télécharger des photos et des informations. Certains filtreront les contenus à caractère personnel et/ou inadéquats.
Regarder des publicités sur des produits/services	Les mondes virtuels dont l'accès est gratuit sont souvent financés par la publicité.

Principales étapes à franchir par un enfant qui souhaite accéder à un site de monde virtuel

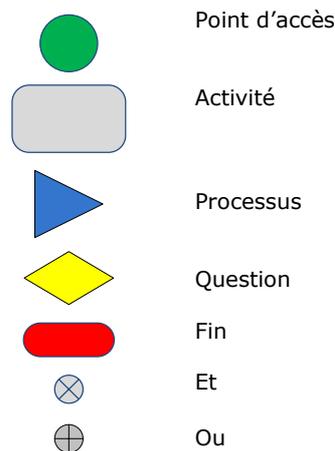
Bien que certains services puissent aborder diverses étapes de la procédure de manière différente, en particulier la manière dont ils informent les parents et dont ils obtiennent le consentement parental, l'organigramme ci-dessous illustre les principales étapes qu'un enfant devrait suivre pour accéder à un site de monde virtuel :



et



Légende



Comment accéder aux mondes virtuels

Les enfants peuvent accéder aux sites de monde virtuel par différentes plateformes et différents dispositifs:

- ✓ Ordinateurs personnels.
- ✓ Téléphones mobiles: ce mode d'accès n'est pas encore très répandu, mais cette plateforme séduit les opérateurs; son succès dépendra aussi des évaluations du soin apporté à la prévention des abus. Par exemple, en 2008, Disney a actualisé ses services afin de permettre la connexion aux mondes virtuels en ligne sur des équipements mobiles, notamment des " widgets de monde virtuel" ⁽¹⁵⁾. Les utilisateurs de "Pixie Hollow" de Disney seront en mesure de créer et de prendre soin de papillons et d'autres contenus à l'aide de

⁽¹⁵⁾ Virtual Worlds Management, *Disney.com Launches Games and Virtual Worlds Portal; Mobile Widgets*, 14 août 2008, accessible sur <http://www.virtualworldsnews.com/2008/08/disneycom-launc.html> (date de la dernière visite sur le site: 26 août 2008).

leur téléphone ⁽¹⁶⁾. L'expérience que connaît l'utilisateur est très différente selon qu'il se connecte sur un téléphone mobile plutôt que sur un ordinateur personnel. Cette différence s'explique par la taille de l'écran, plus petit, les méthodes de navigation, différentes, et la nécessité d'appliquer des approches de sécurité différentes. L'accès via des téléphones mobiles se fait 24 h sur 24 plus facilement et en dehors de la surveillance des parents et des éducateurs. Le contact est plus personnalisé, ce qui rend la supervision des adultes plus difficile et amplifie l'impact des contenus et de contacts nocifs ⁽¹⁷⁾.

- ✓ Consoles de jeu.
- ✓ Assistants numériques personnels (ANP).

Bien que le présent document concentre sa réflexion sur les risques liés à l'accès à un monde virtuel via des ordinateurs personnels, les approches de base proposées pour améliorer la sécurité s'appliquent pour la plupart aux mondes virtuels indépendamment de la plateforme d'accès utilisée.

Risques liés à l'accès aux mondes virtuels via un ordinateur personnel

- ✓ Exposition à des contenus illégaux et préjudiciables, tels que la pornographie, les jeux d'argent et d'autres contenus ne convenant pas à des enfants, et contacts avec leurs utilisateurs. Dans la plupart des cas, les opérateurs de ces sites ne prennent pas de mesures efficaces pour limiter l'accès des enfants à leurs sites Web.
- ✓ Création, réception et diffusion de contenus illégaux et préjudiciables.
- ✓ Contacts indésirables, en particulier avec des adultes qui se font abusivement passer pour des enfants.
- ✓ Divulcation de ses informations personnelles conduisant à une atteinte à l'intégrité physique.
- ✓ Usurpation d'identité.
- ✓ Atteinte à l'intégrité physique du fait de la rencontre dans la vie réelle de ses connaissances virtuelle, avec possibilité de maltraitance physique et d'abus sexuel.
- ✓ Envoi en masse de messages indésirables et de messages publicitaires non sollicités par des entreprises utilisant les mondes virtuels comme un moyen de promouvoir des produits ciblés selon l'âge et/ou les centres d'intérêt de l'internaute.
- ✓ Utilisation excessive au détriment des activités sociales et/ou des loisirs extérieurs, importants pour la santé, la confiance en soi, le développement social et le bien-être général.
- ✓ Intimidation et harcèlement.
- ✓ Comportement d'automutilation, de destruction, de violence, tels que le "vidéolynchage".
- ✓ Exposition à des discours et à des images racistes et discriminatoires.
- ✓ Diffamation et atteinte à la réputation.
- ✓ Violation de ses propres droits ou des droits d'autrui (plagiat et téléchargement non autorisé de contenus – en particulier de photos). Il a été prouvé que la prise ou le téléchargement non autorisés de photos inappropriées portait préjudice à autrui.
- ✓ Utilisation non autorisée de cartes de crédit: les cartes de crédit des parents ou d'autres personnes peuvent être utilisées pour régler les frais d'adhésion, d'autres frais de service et des marchandises.
- ✓ Systèmes de vérification de l'âge et du consentement parental inadéquats, pouvant conduire les mineurs à falsifier leur âge réel.

⁽¹⁶⁾ Pixie Hollow tourne actuellement en version Beta. De plus amples informations sur Pixie Hollow sont accessibles sur <http://disney.go.com/fairies/pixiehollow/comingSoon.html> (date de la dernière visite sur le site: 26 août 2008).

⁽¹⁷⁾ Home Office, *Home office task force on child protection on the internet – Good practice guidelines for the providers of social networking and other user interactive services 2008*, 2008, accessible sur <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance?view=Binary> (date de la dernière visite sur le site: 16 juin 2008).

- ✓ Utilisation non autorisée du compte de messagerie des parents: lorsque l'accord parental est requis pour activer un compte dans des sites de mondes virtuels pour enfants, il peut arriver que les enfants accèdent abusivement aux comptes de leurs parents. Dans certains cas, les parents éprouveront des difficultés à supprimer les comptes qui ont été activés.
- ✓ Publicité non désirée: certaines entreprises passent par des sites de mondes virtuels pour envoyer des pourriels aux enfants afin de vendre leurs produits. Cette pratique soulève la question du consentement de l'utilisateur et de la manière dont on devrait l'obtenir. La législation dans ce domaine est insuffisante et il est évidemment très difficile de déterminer quand les enfants sont aptes à comprendre les transactions de données. L'application de ces règles sur l'internet constitue déjà une source de préoccupation importante, et l'accès par téléphone mobile accentue le problème.

Echelle des risques

De récentes histoires et une analyse menée par l'ENISA ont mis en lumière quatre grands types de préoccupation:



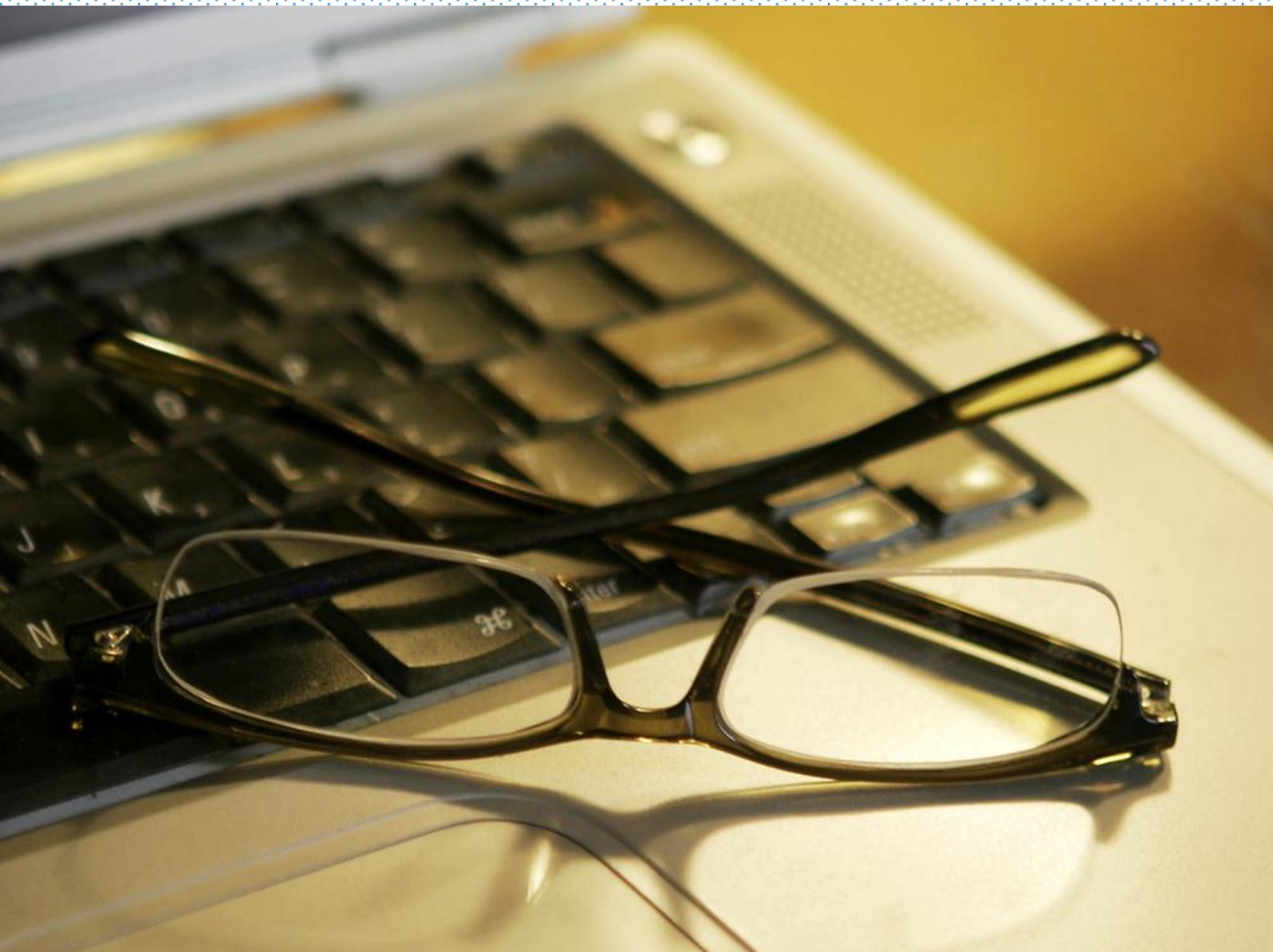
- ✓ Intimidation.
- ✓ Harcèlement.
- ✓ Contenu illégal.
- ✓ Maltraitance des enfants.

En outre, les risques sont accrus dans les cas suivants:

- ✓ Environnements non sécurisés.
- ✓ Absence de contenu éducatif.
- ✓ Placement de produits dans les mondes virtuels.
- ✓ Commercialisation ciblée sur les enfants.
- ✓ Frais d'engagement:
 - Redevances mensuelles.
 - Achat de produits.
 - Publicité.

La troisième partie du présent rapport donne des suggestions quant à la manière dont les parents et les éducateurs peuvent réduire les risques présentés par les mondes virtuels. Certains limitent mieux les risques que d'autres. Les parents doivent examiner la nature exacte des différents mondes proposés, s'assurer que leur enfant comprend bien les dangers et examiner la probabilité qu'ils ont de réduire les risques, avant de décider si un environnement convient à leur enfant.

PARTIE 2: PARENTS ET ÉDUCATEURS



Définition des parents et des tuteurs

Étant donné que la plupart des sites de mondes virtuels pour enfants font référence aux «parents» au sens générique du terme (sur la page des «parents» par exemple et pour le contrôle parental), nous avons pensé qu'il serait utile de définir qui sont les personnes tenues d'autoriser l'accès aux mondes virtuels aux jeunes. Par parent, nous entendons le père naturel et/ou la mère naturelle de l'enfant ou une personne à qui a été confiée la tutelle.

Dans le monde d'aujourd'hui, il existe une multitude de cas où des personnes autres que les parents naturels s'occupent d'enfants. On les appelle «éducateurs» ou «tuteurs», et il est important et impératif de reconnaître le rôle qu'ils peuvent jouer dans les sites de mondes virtuels.

Rôle que peuvent jouer les parents et les tuteurs

Pour faire en sorte que les enfants utilisent les mondes virtuels en toute sécurité et de manière responsable, les parents et les tuteurs peuvent:

- ✓ Lire les conditions générales d'utilisation avec leurs enfants avant qu'ils n'accèdent au monde virtuel, discuter avec eux des précautions en matière de sécurité, fixer certaines règles de base et veiller à ce qu'ils les respectent.
- ✓ Enseigner aux jeunes utilisateurs un usage responsable de la technologie en général, les encourager à écouter leur instinct et à faire appel à leur bon sens.
- ✓ Veiller à utiliser des solutions techniques, par exemple:
 - Filtres et contrôles parentaux.
 - Historique.
 - Confirmer l'utilisation des méthodes automatiques de modération, telles que le filtrage de texte reconnaissant des séquences de mots et des URL spécifiques ou des filtres plus sophistiqués englobant des moteurs anti-manipulation psychologique (AGE). Ces filtres détectent des tactiques spécifiques de manipulation psychologique⁽¹⁸⁾. Fonctionnalités de compte rendu: en général, des outils permettant de signaler des articles, des conversations et des activités inadéquats, parmi lesquels le «balisage» et les boutons «rapport» sont disponibles. Le monde virtuel devrait également afficher une



⁽¹⁸⁾ On désigne par *grooming*, le processus par lequel un adulte met un enfant en confiance, en se liant d'amitié avec lui, en établissant un lien émotionnel avec lui, en vue de réduire les inhibitions de celui-ci pour en abuser sexuellement. Dans son rapport, *Protection of Children Against Abuse Through New Technologies*, le Comité de la Convention cybercriminalité du Conseil de l'Europe examine les questions émergentes de la violence à l'encontre des enfants au moyen des nouvelles technologies (la pornographie enfantine sur l'internet fait déjà l'objet de l'article 9 de la Convention) et fait particulièrement référence à la manipulation sur l'internet et via les téléphones mobiles.

- politique claire en matière de signalement de comportements inadéquats. Il faudrait apprendre aux enfants comment faire état d'incidents ou de l'existence de contacts non désirés.
- Signalétique: les parents et les éducateurs devraient connaître les pictogrammes et les considérer comme un outil fondamental de protection des jeunes utilisateurs contre les services et les contenus inadéquats.
 - Vérification de l'âge.
- ✓ Vérifier que le monde virtuel fait l'objet d'une modération intrajeu active et/ou discrète ⁽¹⁹⁾: les modérateurs sont formés pour garantir un environnement sûr et adéquat. Dans le monde virtuel, les modérateurs actifs se présentent souvent comme des personnages ou des participants ou peuvent agir comme invité intrajeu; dans les deux cas, il est visible pour tous les utilisateurs. Généralement, un modérateur intervient uniquement en cas de situations difficiles, mais dans certains jeux, il aidera les utilisateurs qui semblent «perdus» ou qui ont besoin d'une assistance. Les modérateurs silencieux restent généralement en arrière-plan pour bloquer les matériels agressifs, réagir au comportement suspicieux, mettre en garde les utilisateurs et réaliser d'autres activités de contrôle.
 - ✓ Rester impliqués dans les activités des jeunes utilisateurs dans le monde virtuel. Il est crucial de souligner l'importance du rôle que les parents et les tuteurs devraient jouer au sein du monde virtuel, car leur implication influence fortement l'expérience de leurs enfants, en encourageant un comportement positif.
 - ✓ Rester calmes et ne pas tirer de conclusions hâtives, si vous entendez ou voyez quoique ce soit qui vous inquiète à propos du comportement de votre enfant ou de l'un de ses amis virtuels. Les communautés de mondes virtuels et l'internet constituent pour la plupart des jeunes un moyen de nouer des liens sociaux. Si vos enfants craignent que vous ne leur coupez purement et simplement leurs liens, ils risquent de se montrer de plus en plus réticents à partager leurs problèmes ou préoccupations potentiels.
 - ✓ Être ouverts aux rapports des équipes de la communauté virtuelle qui indiqueraient une divergence entre le comportement de votre enfant en ligne et celui qu'il adopte avec vous en direct. Il n'est pas inhabituel que des personnes soient plus agressives en ligne, où elles pensent n'avoir de compte à rendre à personne. Considérer ces rapports comme une occasion de discuter avec votre enfant du ton qu'il convient d'adopter dans les communications en ligne.
 - ✓ Apprendre la cyberculture pour ne pas se faire piéger par les excuses typiques invoquées par les jeunes lorsqu'ils doivent rendre des comptes sur leur comportement en ligne, telles que «quelqu'un a volé mon compte». C'est rarement le cas, lorsqu'il s'agit de messages et de discussions en ligne qui ont violé les règles d'un monde virtuel. Cela peut arriver, mais c'est exceptionnel.
 - ✓ Apprendre à votre enfant à ne pas partager les mots de passe virtuels avec des amis ou des frères et sœurs. Il s'agit d'un des problèmes majeurs auxquels les jeunes doivent faire face. Par exemple, le meilleur ami d'un frère ou d'une sœur peut voler des objets virtuels que votre enfant a mis du temps à acquérir.
 - ✓ Contacter le responsable de la communauté via la page de contact du site web du monde virtuel et lui faire part de vos préoccupations et de vos questions. Son rôle consiste à s'assurer que vous vous sentez à l'aise avec le site.
 - ✓ Ne pas partir du principe que votre enfant est une cible sur l'internet. Les statistiques montrent que les problèmes avec des pédophiles sont beaucoup plus fréquents dans le monde réel qu'en ligne. En général, les sites destinés aux enfants sont sûrs et peuvent faire vivre à votre enfant une merveilleuses expérience créative et éducative, mais seulement si vous restez impliqué et attentif.

⁽¹⁹⁾ eModeration, *Virtual World and MMOG Moderation: Five techniques for creating safer environments for children*, mai 2008, accessible sur <http://www.emoderation.com/news/press-release-virtual-world-and-mmog-whitepaper> (date de la dernière visite sur le site: 22 juillet 2008).

Effets éducatifs et psychologiques

Les mondes virtuels sont un phénomène relativement nouveau, si bien qu'aucune étude de grande envergure n'a encore été réalisée sur le plan de leurs effets éducatifs et psychologiques. On pourrait supposer que ce qui avait été dit précédemment à propos de la télévision et des jeux vidéo s'applique ici aussi, avec un impact plus fort du fait que les mondes virtuels se caractérisent par une présence et une interaction, ce qui laisse suggérer une plus grande implication des participants.

Les adeptes des mondes virtuels diraient que les compétences et les capacités offertes par ces environnements sont inestimables. L'apprentissage de styles nécessite d'évoluer et la collaboration et la résolution de problèmes dans les mondes virtuels correspondent exactement aux stratégies requises dans l'ère numérique du XXI^e siècle. En revanche, là où les partisans des mondes virtuels parlent de concentration, leurs opposants parlent de dépendance, et là où leurs défenseurs parlent d'intense compétition, leurs détracteurs parlent de dysfonctionnement social et d'isolement. D'après ces derniers, les enfants sont «perdus dans un monde de chimère» alors qu'il devrait être dehors en train de «donner des coups de pied à une boîte de conserve avec leurs amis»⁽²⁰⁾.

Les mondes virtuels donnent l'occasion aux enfants d'acquérir des compétences éducatives et émotionnelles dans une variété de domaines, par exemple en développant l'imagination et les connaissances générales, tout en se laissant stimuler par d'autres choses. Par exemple, MoshiMonsters.com est un site éducatif basé sur le principe des devinettes qui favorise les



compétences éducatives au travers de jeux de devinettes. Le seul moyen de gagner les «devises» intrajeu est de relever un défi quotidien, qui fait intervenir des concepts spéciaux, de logique, de lecture, de mathématiques et des compétences culturelles. La récompense pour avoir relevé le défi du jour est un certain nombre de «Rox», la devise qui permet aux enfants d'acheter de la nourriture et des vêtements pour leur monstre de compagnie. Cela favorise l'instinct maternel et la prise de responsabilité. La santé et le bien-être des monstres dépendent de l'attention que leur apportent les enfants. La communauté Moshi collabore avec les membres qui la compose

pour ce qui est de la création des aliments et des vêtements, ce qui permet aux jeunes d'être créatifs et de concevoir de véritables objets virtuels, qui sont exposés dans les boutiques de Monstro City.

De nombreux sites de mondes virtuels encouragent les jeunes à collaborer les uns avec les autres et à participer à des compétitions de groupe. Ces compétitions et ces manifestations développent des compétences de travail en équipe, des compétences relationnelles et créatives.

Le projet «WhyEat» lancé en 2005 par Whyville en collaboration avec l'Université des sciences de la santé du Texas est un autre exemple du potentiel des mondes virtuels. Ce projet de nutrition virtuelle a obtenu des résultats remarquables dans la lutte contre l'obésité. Une récente étude a

⁽²⁰⁾ Entertainment & Leisure Software Publishers Association (ELSPA), *Unlimited learning –Computer and video games in the learning landscape*, accessible sur http://www.elspa.com/assets/files/u/unlimitedlearningtheroleofcomputerandvideogamesint_344.pdf (date de la dernière visite sur le site: 26 août 2008).

montré que 125 000 enfants ayant participé à ce programme diététique font à présent davantage attention à leur régime alimentaire ⁽²¹⁾.

Dans le même ordre d'idée, une étude de cas effectuée par le M. David Gauntlett et Mme Lizzie Jackson de l'université de Westminster sur le monde virtuel Adventure Rock de la BBC ⁽²²⁾ a révélé que:

- ✓ Les mondes virtuels sont des alternatives ludiques, engageantes et interactives à des médias plus passifs.
- ✓ L'enfant devient un créateur et contrôle les éléments du monde virtuel.
- ✓ Les mondes virtuels sont propices à la création de cartes mentales, à l'exploration et à la compréhension d'un nouveau monde et de ses systèmes (p. ex. le transport, l'argent).
- ✓ Les enfants doivent assumer des responsabilités et veiller à certaines choses tout en développant leurs compétences sociales.
- ✓ Les mondes virtuels donnent aux enfants des outils leur permettant d'exprimer leur personnalité et d'améliorer leur culture informatique.

En outre, les mondes virtuels peuvent servir de catalyseurs pour les enfants qui ont besoin d'entrer en contact et de communiquer et aider ces derniers à renforcer leur motivation et leur estime de soi et à développer leurs compétences sociales. Ils lèvent les obstacles d'apprentissage rencontrés par les enfants confrontés à des difficultés dans le système scolaire traditionnel. De plus en plus, les MMOG sont utilisés en tant qu'espaces virtuels pédagogiques et de collaboration, parce qu'ils proposent des plateformes ouvertes à des utilisateurs multiples, à des activités de groupe et à la création de contenus ⁽²³⁾.

Les sites de mondes virtuels peuvent être très divertissants pour les enfants; mais, comme c'est le cas pour toutes les technologies en ligne, ils ne sont pas exempts de risques. Tous les sites ne sont pas exposés, mais les parents doivent comprendre les dangers potentiels qui existent et décider quel environnement virtuel conviendrait éventuellement à leur enfant.

Il peut arriver occasionnellement que les mondes virtuels créent une dépendance chez les enfants qui peuvent devenir tellement impliqués dans leurs communautés de



⁽²¹⁾ Virtual Worlds News, *Virtual World 125,000 Children Fight Obesity in Whyville*, accessible sur http://www.virtualworldsnews.com/2007/06/virtual_world_h.htm (date de la dernière visite sur le site: 4 septembre 2008).

⁽²²⁾ Gauntlett, David et Lizzie Jackson, *Virtual worlds – Users and producers, Case study: Adventure Rock*, Communication and Media Research Institute (CAMRI), Université de Westminster, Royaume-Uni, accessible sur http://www.childreninvirtualworlds.org.uk/pdfs/Gauntlett_and_Jackson_May_2008.pdf.

⁽²³⁾ Kirriemuir J., *A Survey of the Use of Computer and Video Games in Classrooms*, Nesta Futurelab Series, 2002, accessible sur http://ccgi.goldingweb.plus.com/blog/wp-content/Games_Review1.pdf (date de la dernière visite sur le site: 2 septembre 2008).

jeu qu'ils perdent le contact avec leurs amis "hors réseau" pour jouer avec leurs amis en ligne. Il arrive souvent que les enfants passent des heures à jouer, en particulier lorsque leurs parents sont absents ⁽²⁴⁾.

Une étude menée en 2006 par le groupe de recherche Futurelab de Bristol indique que, dans des situations de MMOG, tant les étudiants que les enseignants sont sensibles aux représentations culturelles dans les jeux et croient qu'ils peuvent renforcer les stéréotypes et avoir d'autres effets négatifs similaires.

La plupart des communautés destinées aux préadolescents sont gratuites, mais accompagnées d'un appât: la publicité. À cet égard, il a été remarqué que certains mondes virtuels sont matérialistes.

En outre, les mondes virtuels ont été accusés de servir de formation aux sites de socialisation tels que MySpace et Second Life, d'après Common Sense Media qui procède à l'examen de nombreux mondes virtuels pour enfants et affirme que l'interaction virtuelle, c'est de l'interaction sociale: cela signifie que les sentiments peuvent être affectés.

Il est également important de se rappeler que là où il y a des enfants, les pédophiles ne sont pas loin, que ce soit dans le monde virtuel ou dans le monde réel ⁽²⁵⁾. Le harcèlement et l'intimidation peuvent prendre diverses formes dans ce contexte (échange d'images d'enfants maltraités dans les salons de bavardage en ligne ou via la messagerie instantanée, échange d'informations personnelles d'enfants entre pédophiles, voire messages abusifs entre joueurs au travers de la fonction de bavardage en ligne). Une étude MSN/You Gov révèle que 11% des adolescents britanniques ont fait l'objet d'intimidation dans le cadre de communications en ligne et mobiles ⁽²⁶⁾. Cette nouvelle forme d'intimidation, souvent désignée «cyber-intimidation», peut avoir de graves conséquences psychologiques ⁽²⁷⁾.

Chez les enfants, de nombreuses affections physiques et mentales peuvent résulter d'un harcèlement en ligne. Tandis que l'intimidation traditionnelle se limite souvent à la sphère de l'école, la cyber-intimidation peut avoir lieu n'importe où et n'importe quand, même au sein de son propre foyer. Aussi, les enfants qui ont une activité électronique peuvent à tout moment être la cible d'intimidation. Les portes de sortie semblent être extrêmement limitées, et consistent soit à cesser d'utiliser le service soit à ignorer le harceleur. Les préjudices causés par la cyber-intimidation peuvent même être plus graves que ceux causés par l'intimidation traditionnelle, et se traduire par une faible estime de soi, de l'anxiété, de la colère, de la dépression, de l'absentéisme scolaire et de mauvais résultats scolaires, ainsi que par une tendance accrue à la violence contre autrui voire au suicide. Il faut rappeler aux enfants, que les écrits laissent longtemps des traces; et les parents ne doivent pas oublier cela. Dans de nombreux cas, la cible peut relire encore et encore la menace écrite, entraînant ainsi un sentiment de victimisation prolongé ⁽²⁸⁾.

⁽²⁴⁾ *Child Exploitation and Online Protection Centre (CEOP): Think You Know*, accessible sur <http://www.thinkuknow.co.uk/parents/gaming/bad.aspx> (date de la dernière visite sur le site : 4 septembre 2008).

⁽²⁵⁾ *Child Exploitation and Online Protection Centre (CEOP): Think You Know*, accessible sur <http://www.thinkuknow.co.uk/parents/blogs/bad.aspx> (date de la dernière visite sur le site: 3 septembre 2008).

⁽²⁶⁾ Entertainment & Leisure Software Publishers Association (ELSPA), *Unlimited learning –Computer and video games in the learning landscape*, accessible sur http://www.elspa.com/assets/files/u/unlimitedlearningtheroleofcomputerandvideogamesint_344.pdf (date de la dernière visite sur le site: 26 août 2008).

⁽²⁷⁾ CBC News, *Cyber-bullying*, 2005, accessible sur http://www.cbc.ca/news/background/bullying/cyber_bullying.html (date de la dernière visite sur le site: 4 septembre 2008).

⁽²⁸⁾ *Cyber-bullying: Developing policy to direct responses that are equitable and effective in addressing this special form of bullying*, Canadian Journal of Educational Administration and Policy, édition n° 57, 18 décembre 2006, accessible sur http://www.umanitoba.ca/publications/cjeap/articles/brown_jackson_cassidy.html (date de la dernière visite sur le site: 2 septembre 2008).

La désinhibition qui caractérise les interactions en ligne peut conduire à des «communications hostiles», mais peut également permettre aux jeunes de nouer des amitiés en ligne ou d'exprimer plus ouvertement et plus facilement leurs émotions et d'explorer leurs capacités. Les enfants ont besoin d'un temps d'apprentissage plus long dans le monde réel avant de plonger dans l'univers des mondes virtuels.



Les communautés en ligne ne sont pas toutes égales. Il existe une distinction selon les différents sites et leur valeur éducative. De nombreux mondes virtuels sont gratuits, et les enfants peuvent passer des heures à explorer et à collecter des éléments pour construire leurs mondes, ce qui favorise leur créativité et améliore leurs aptitudes sociales. Dans la plupart des cas, les mondes virtuels nécessitent une intervention parentale de manière à repérer en temps opportun les contenus nuisibles. Dans la plupart des cas, les effets psychologiques négatifs peuvent être réduits si le jeu est pratiqué sur une durée raisonnable et sous la surveillance des parents.

PARTIE 3: CONSIGNES DE SECURITE



Consignes de sécurité

Les consignes de sécurité s'inspirent de l'analyse des données collectées et des études disponibles. La présente section du document vise à récapituler simplement les recommandations aux parents et aux tuteurs pour leur permettre d'aider leurs enfants à vivre en toute sécurité des expériences positives et enrichissantes dans les mondes virtuels.

Consignes de sécurité pour les parents et les tuteurs

	#	Recommandations	Description
Sécurité et sûreté de votre ordinateur personnel	1.	Mettre l'ordinateur dans une pièce commune	Mettez l'ordinateur dans une pièce commune et soyez présent lorsque les enfants surfent sur l'internet. Si vous ne pouvez pas être présent, gardez un œil attentif sur ce que font vos enfants en ligne en utilisant un enregistreur de frappe afin de suivre leurs traces, mais les enfants risquent de perdre confiance en leurs parents qui leur indiqueraient trop clairement qu'ils ont recours à ce type d'outil.
	2.	Installer des pare-feux et un logiciel anti-virus	Assurez-vous que votre ordinateur dispose d'un pare-feu et d'un logiciel antivirus. Apprenez à vos enfants les bases de la sécurité sur Internet.
Règles	3.	Fixer des règles pour l'utilisation de l'internet à la maison	Dès que les enfants commencent à utiliser seuls l'internet, convenez d'une liste de règles à respecter. Ces règles devraient indiquer notamment s'ils peuvent aller dans des mondes virtuels et comment ils peuvent les utiliser.
	4.	Fixer des règles pour l'utilisation du téléphone portable	Dès que les enfants commencent à utiliser des téléphones portables, convenez d'une liste de règles à respecter. Ces règles devraient indiquer notamment s'ils peuvent aller dans des mondes virtuels via leur téléphone portable et comment ils peuvent les utiliser.
Éducation parentale	5.	Les parents devraient se familiariser avec l'univers des mondes virtuels (c.-à-d. connaître les produits et les services proposés par les sites de mondes virtuels) et bien comprendre comment les enfants passent leur temps en ligne	Évaluez le site que vos enfants envisagent de visiter et lisez soigneusement les clauses en matière de protection de la vie privée, les conditions générales d'utilisation et les codes de conduite (souvent appelés «Règlement interne»), ainsi que toutes les pages s'adressant aux parents. De même, cherchez à savoir si le site surveille les contenus fournis sur les pages de services et consultez régulièrement la page de votre enfant. Vérifiez si des articles sont vendus sur le site.
	6.	Activer le compte de l'enfant à l'aide du compte de courrier électronique des parents	L'adresse électronique utilisée pour activer le compte d'un enfant doit toujours être celle d'un parent, pas celle des enfants.
Examen des caractéristiques du monde virtuel	7.	S'assurer que le contrôle parental est appliqué	Vérifiez si le monde virtuel utilisé par vos enfants applique un contrôle parental ou s'il dispose de tout autre filtre internet, et assurez-vous que ces outils sont activés.

	#	Recommandations	Description
Examen des caractéristiques du monde virtuel	8.	S'assurer que le consentement parental est appliqué	Soyez conscient que le consentement parental devrait être requis pour le traitement des données personnelles sensibles, l'accès au salon de discussion, la réception de courriers électroniques non sollicités et similaires, communiquer avec les enfants via leur téléphone mobile, collecter les données auprès des enfants via le web, utiliser les données des enfants pour toute forme de marketing direct. Utilisez soigneusement les options.
	9.	Contrôler l'utilisation des cartes de crédit et d'autres moyens de paiement	Contrôlez l'utilisation des lignes fixes et mobiles pour acheter des objets virtuels. Il peut être très tentant pour les enfants qui ont la permission d'utiliser les lignes fixes ou les téléphones portables d'acheter des objets virtuels. De même, conservez vos cartes de crédit sous clé. Trop souvent, la tentation est trop grande de l'utiliser «juste une fois» sans demander l'autorisation.
	10.	S'assurer que la vérification de l'âge est appliquée	Lorsqu'il y a possibilité d'acheter des marchandises, l'âge fait généralement l'objet d'une vérification, mais il n'existe actuellement aucun système infaillible de vérification de l'âge. Surveillez attentivement les dépenses en ligne de vos enfants.
	11.	Vérifier si le site du monde virtuel combine des filtres de modération automatiques et une modération humaine	Assurez-vous que le site du monde virtuel prévoit une modération automatique et humaine des conversations. La combinaison des deux permet de réduire le comportement suspicieux et les insinuations susceptibles de ne pas être filtrées.
	12.	S'assurer que le verrouillage de contenu est appliqué	Les verrouillages de contenu peuvent empêcher l'accès à certains contenus libres sur le Web ou via des téléphones mobiles. L'accès à des contenus «interdits au moins de 18 ans» ou «non classifiés» peut être verrouillé à l'aide de logiciels tiers particuliers.
	13.	S'assurer que le processus d'interdiction d'accès/de filtrage est en place	Utilisez des outils pour bloquer l'accès à des sites web indésirables.
	14.	Vérifier la flexibilité du contrat	Vérifiez les modalités de suppression d'un compte – même si cela entraîne la perte des droits d'inscription. Si le service ne prévoit pas la possibilité de supprimer un compte, ne l'utilisez pas ou bloquez-en l'accès. Signalez-le aux autorités locales.
	15.	Examiner le champ d'application du service	Analysez les politiques éditoriales du fournisseur de service et leur respect, examinez les contenus et les services spécifiques fournis, et soyez au courant des limitations techniques (p. ex. il se peut que les publicités ne soient pas identifiables comme telles).
	16.	Observer les publicités et signaler lorsqu'elles sont	Gardez un œil sur les publicités, et signalez au Conseil chargé du contrôle de la publicité le plus

	#	Recommandations	Description
		inadéquates	proche les pubs qui: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Induisent en erreur par excès de simplification de questions complexes. ✓ Encouragent les enfants à parler à des inconnus ou à se mettre en danger. ✓ Montrent des personnes, en particulier des enfants, qui utilisent des choses dangereuses ou susceptibles de l'être. ✓ Encouragent une émulation ou des pratiques dangereuses. ✓ Encouragent l'intimidation. ✓ Effraient ou causent une souffrance morale aux enfants. ✓ Encouragent de mauvaises habitudes alimentaires. ✓ Exploitent la crédulité des enfants.
Éducation des enfants	17.	Eduquer vos enfants	L'éducation et l'éducation aux médias sont fondamentales. Expliquez les lignes directrices et les règles en vigueur dans les sites de monde virtuel, lorsqu'elles sont disponibles. Les enfants y adhéreront et rappelleront souvent aux autres joueurs de les respecter. Apprenez aux enfants à ne pas répondre aux messages impolis et à éviter les conversations sexuelles en ligne. Apprenez-leur à ne pas ouvrir de pièces jointes ou à ne pas cliquer sur un lien qu'ils recevraient pendant qu'ils discutent avec d'autres internautes, car leur contenu peut être préjudiciable.
	18.	Expliquer aux enfants de ne jamais rencontrer en personne quelqu'un qu'ils viennent de rencontrer en ligne	Les enfants courent un véritable danger lorsqu'ils rencontrent dans la réalité des inconnus avec qui ils ont communiqué en ligne. Les parents devraient encourager les enfants à utiliser ces sites de monde virtuel pour communiquer avec leurs amis de la vie réelle, et pas avec des personnes qu'ils n'ont jamais vues. Les internautes peuvent ne pas être ce qu'ils prétendent être.
	19.	Éviter que les enfants n'échangent des informations personnelles identifiables	Aidez vos enfants à comprendre quelles informations doivent être confidentielles. Expliquez-leur qu'ils doivent mettre en ligne uniquement des informations que vous – et eux – ont envie de partager avec d'autres. Rappelez-leur qu'une fois en ligne, elles ne peuvent plus être enlevées.
	20.	S'assurer que les enfants comprennent ce que signifie de mettre des photos en ligne dans un site de monde virtuel, y compris en utilisant la webcam	Expliquez à vos enfants que les photographies peuvent révéler de nombreuses informations personnelles. Les enfants ne devraient pas être autorisés à utiliser des webcams ou à télécharger des contenus sans l'approbation d'un adulte, tuteur ou parent. Encouragez vos enfants à ne pas mettre en ligne de photographies d'eux-mêmes ou de leurs amis montrant des détails clairement identifiables, tels que des noms de rue, le numéro de plaque

	#	Recommandations	Description
Éducation des enfants			minéralogique de leur voiture, le logo de leur école sur leur T-shirts.
	21.	Alerter les enfants du danger de communiquer ses émotions à des inconnus	Les enfants ne doivent pas communiquer avec des inconnus en direct. Expliquez-leur que ce qu'ils écrivent peut être lu par quiconque accède aux mêmes mondes virtuels et que les prédateurs cherchent souvent des enfants exprimant le désir de se faire de nouveaux amis en ligne.
Examen de la sûreté de l'utilisation des mondes virtuels	22.	Vérifier la page ou le profil l'enfant	Vérifiez régulièrement la page de votre enfant. Connectez-vous pour passer en revue l'historique de son compte; faites passer le mode de bavardage en ligne à un niveau avec lequel vous êtes à l'aise. Les mondes virtuels bien conçus vous donnent la possibilité de vous impliquer pleinement dans l'expérience de votre enfant. Si celui-ci refuse de respecter les règles du site, contactez le gestionnaire du site et demandez la suppression des pages et du profil de votre enfant, ce qui renforcera votre message sur l'importance des règles, et sur les conséquences d'un bris de ces dernières.
	23.	S'assurer que les enfants respectent bien les limites d'âge sur le site	Si les enfants n'ont pas l'âge recommandé par le site de monde virtuel, interdisez-leur de les utiliser. Il est important de se rappeler que les parents ne peuvent pas compter sur le fournisseur de service pour empêcher les enfants n'ayant pas l'âge minimum de s'inscrire.
	24.	S'assurer que les enfants n'utilisent pas des dénominations complètes	Faites en sorte que vos enfants utilisent des pseudonymes – pas leur vrai nom ou des parties de leur nom. Les pseudonymes doivent être soigneusement sélectionnés, de manière à ne pas attirer l'attention. Ne permettez pas à vos enfants d'afficher le nom complet de leurs amis ou toute autre information susceptible de les identifier, telle que le nom de leur rue, de leur école, leur numéro de téléphone, leur club de sports, etc.
Communication	25.	Communiquer avec vos enfants à propos de leurs expériences	Encouragez vos enfants à vous dire s'ils sont confrontés à des situations qui les met mal à l'aise ou les font se sentir menacés. Rappelez à vos enfants d'interrompre immédiatement toute communication ou tout contenu qui les met mal à l'aise ou les rend suspicieux. Soyez sûrs qu'ils comprennent que vous ne les réprimandez pas s'ils attirent votre attention là-dessus. À votre tour, en tant qu'adulte et parent, vous ne devez pas surréagir lorsque votre enfant vous fait partager son expérience. Restez calme quoiqu'ils vous disent, réunissez tous les éléments, puis agissez. Félicitez-les de vous faire confiance. Assurez-vous que vos enfants peuvent signaler les auteurs de mauvais traitement.

Conclusions

Aujourd'hui, les sites de mondes virtuels pour les enfants sont extrêmement populaires et sont devenus une activité incontournable pour de nombreux internautes. L'éventail des fonctionnalités disponibles, la nouveauté technologique, le caractère peu onéreux des frais d'inscription et l'aspect social de ces jeux comptent parmi les raisons qui expliquent leur essor considérable. Il arrive que les enfants rencontrent des situations dangereuses dans les mondes virtuels tout comme cela peut leur arriver dans le monde réel, ce qui préoccupe naturellement les parents qui s'interrogent sur la manière dont leurs enfants utilisent les mondes virtuels et ce qu'ils y font.

Bien qu'on soit de plus en plus sensibilisé aux dangers liés à une utilisation risquée des mondes virtuels, il reste encore beaucoup à faire. Il est donc fondamental que les parents soient en mesure de décider, avec leur enfant, ce qui est approprié et ce qui est sûr, et comment se comporter de manière responsable dans les mondes virtuels. En travaillant ensemble, parents et enfants peuvent profiter des avantages que proposent ces mondes virtuels, tout en réduisant les dangers possibles.

L'ENISA espère que le présent document fournira des informations claires et exhaustives aux parents à propos des mondes virtuels, des risques encourus par les enfants et de ce qui leur est possible de faire pour protéger et aider leurs enfants à comprendre quel comportement il convient d'adopter de manière à profiter des avantages des mondes virtuels tout en réduisant leurs risques potentiels.

Références et lectures conseillées

Cyril. A. Wantland, Subhas C. Gupta, Scott A. Klein, Safety considerations for current and future VR applications, accessible sur <http://www.webmed.com/i-med/mi/safety.html> (date de la dernière visite le 4 septembre 2008).

'Are ads on children's social networking sites harmless child's play or virtual insanity?', *The Independent*, 2 juin 2008, accessible sur <http://www.independent.co.uk/news/media/are-ads-on-childrens-social-networking-sites-harmless-childs-play-or-virtual-insanity-837993.html> (date de la dernière visite le 11 juin 2008).

'Children's social-networking sites: set your little monsters loose online', *Telegraph.co.uk*, 17 novembre 2007, accessible sur <http://www.telegraph.co.uk/connected/main.jhtml?xml=/connected/2007/11/17/dlchildren17.xml> (date de la dernière visite le 10 juin 2008).

CBC News, *Cyber-bullying*, 2005, accessible sur http://www.cbc.ca/news/background/bullying/cyber_bullying.html (date de la dernière visite le 4 septembre 2008).

Child Exploitation and Online Protection Centre (CEOP): Think You Know, accessible sur <http://www.thinkuknow.co.uk/parents/gaming/bad.aspx> (date de la dernière visite le 4 septembre 2008).

Children, Adolescents, and Television, American Academy of Pediatrics, Pediatrics, Vol. 107, No. 2, février 2001, accessible sur <http://aappolicy.aappublications.org/cgi/content/full/pediatrics;107/2/423> (date de la dernière visite le 10 septembre 2008).

Cyber-bullying: Developing policy to direct responses that are equitable and effective in addressing this special form of bullying, Canadian Journal of Educational Administration and Policy, édition n° 57, 18 décembre 2006, accessible sur http://www.umanitoba.ca/publications/cjeap/articles/brown_jackson_cassidy.html (date de la dernière visite le 2 septembre 2008).

eModeration, *Virtual World and MMOG Moderation: Five techniques for creating safer environments for children*, mai 2008, accessible sur <http://www.emoderation.com/news/press-release-virtual-world-and-mmog-whitepaper> (date de la dernière visite le 22 juillet 2008).

Entertainment & Leisure Software Publishers Association (ELSPA), *Unlimited learning – Computer and video games in the learning landscape*, accessible sur http://www.elspa.com/assets/files/u/unlimitedlearningtheroleofcomputerandvideogamesint_344.pdf (date de la dernière visite le 26 août 2008).

Gauntlett, David et Lizzie Jackson, *Virtual worlds – Users and producers, Case study: Adventure Rock*, Communication and Media Research Institute (CAMRI), Université de Westminster, Royaume-Uni, accessible sur http://www.childreninvirtualworlds.org.uk/pdfs/Gauntlett_and_Jackson_May_2008.pdf

Home Office, *Home office task force on child protection on the internet – Good practice guidelines for the providers of social networking and other user interactive services 2008*, 2008, accessible sur <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance?view=Binary> (date de la dernière visite le 16 juin 2008).

Home Office, *Good practice guidance for the providers of social networking and other user interactive services 2008*, accessible sur

<http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/social-networking-guidance> (date de la dernière visite le 12 septembre 2008).

Home Office, *Good Practice Guidance for the Moderation of Interactive Services for Children*, accessible sur <http://police.homeoffice.gov.uk/publications/operational-policing/moderation-document-final.pdf> (date de la dernière visite le 12 septembre 2008).

<http://disney.go.com/fairies/pixiehollow/comingSoon.html> (date de la dernière visite le 26 août 2008).

<http://www.redherring.com/Home/24182> (date de la dernière visite le 10 juillet 2008).

Internet Watch Foundation: Protection Online
<http://www.iwf.org.uk/public/page.36.htm>

Keith, Stuart, 'SpongeBob is the real threat to our children online', *The Guardian*, 10 avril 2008, accessible sur <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/apr/10/games.news> (date de la dernière visite le 10 juillet 2008).

Kirriemuir J., *A Survey of the Use of Computer and Video Games in Classrooms*, Nesta Futurelab Series, 2002, accessible sur http://ccgi.goldingweb.plus.com/blog/wp-content/Games_Review1.pdf (date de la dernière visite le 2 septembre 2008).

Kramer, Staci D., *Disney Acquires Club Penguin; \$350 Million Cash, Possible \$350 Million Earnout*, *paidContent.org*, 1 août 2007, accessible sur <http://www.paidcontent.org/entry/419-disney-acquires-club-penguin-in-deal-values-at-700-million-to-be-brand/> (date de la dernière visite le 10 juillet 2008).

Mediashift, *Virtual Worlds for Children Entwined with Real World*, accessible sur http://www.pbs.org/mediashift/2007/06/your_take_roundupvirtual_world.html (date de la dernière visite le 28 août 2008).

Microsoft, *How to help your children' use social networking Web sites more safely*, 9 novembre 2006, accessible sur <http://www.microsoft.com/protect/family/activities/social.mspx> (date de la dernière visite le 11 juin 2008).

NSPCC: Children and the Internet
http://www.nspcc.org.uk/whatwedo/mediacentre/mediabriefings/policy/children_and_the_internet_media_briefing_wda49338.html

The Children's Charity: Net Smart Rules
<http://www.nch.org.uk/information/index.php?i=135>

Virtual Worlds Management, *Disney.com Launches Games and Virtual Worlds Portal; Mobile Widgets*, 14 août 2008, accessible sur <http://www.virtualworldsnews.com/2008/08/disneycom-launc.html> (date de la dernière visite le 26 août 2008).

Virtual Worlds Management, *Virtual Worlds Managements Youth Worlds Analysis*, 22 août 2008, accessible sur <http://www.virtualworldsmanagement.com/2008/youthworlds0808.html> (date de la dernière visite le 25 août 2008).

Virtual Worlds News, *Virtual World 125,000 Children Fight Obesity in Whyville*, accessible sur http://www.virtualworldsnews.com/2007/06/virtual_world_h.htm (date de la dernière visite le 4 septembre 2008).

ANNEXES



Annexes

Annexe A

Nom	Public cible	État	Lien vers les dernières nouvelles ou le site Web
9 New Disney Worlds	Enfants et préadolescents	En phase de conception/développement	http://www.virtualworldsnews.com/2008/01/disney-investin.html
Action AllStars	6 à 14 ans	Bêta fermée	http://www.actionallstars.com
Adventure Rock	Enfants	Opérationnel	http://www.bbc.co.uk/cbbc/adventurerock/
AllGirlArcade.com	Filles de 7 à 10 ans	En phase de développement/Lancement en septembre	http://www.allgirlarcade.com/
BaoBao BengBeng	Enfants	Opérationnel	http://www.bb-bb.cn/
BarbieGirls	8 à 15 ans	Opérationnel	http://barbiegirls.com/homeMtl.html
Beanie Babies 2.0	Enfants	Opérationnel	http://beanie-babies.ty.com/
Be-Bratz.com	8 à 12 ans	Opérationnel	http://be-bratz.com/
Bella Sara	5 à 12 ans	Opérationnel	http://www.bellasara.com/index_maf.aspx
BoomBang	Enfants	Opérationnel	http://www.boombang.tv/
Bossa Nova Concepts' Robot World	Enfants	En phase de développement	http://www.bnconcepts.com/
BuildABearville.com	Enfants	Opérationnel	http://www.buildabearville.com/
C3L3B Digital	Adolescents et jeunes adultes	En phase de développement	http://www.virtualworldsnews.com/2008/01/c3l3b-digital-g.html
Cackleberries.com	Moins de 8 ans	Opérationnel	http://cackleberries.com/
Cars Virtual Worlds	Enfants et préadolescents	En phase de développement	http://www.virtualworldsnews.com/2008/06/disney-forceast.html
Cartoon Doll Emporium	6 à 12 ans	Opérationnel	http://www.cartoondollemporium.com/

CC Metro	13 à 34 ans	Opérationnel	http://www.mycoke.com/
Chaotic	Enfants	Opérationnel	http://www.chaoticgame.com/
Chapatiz	Préadolescents	Opérationnel	http://uk.chapatiz.com/
Chipuya Town	Adolescents	Opérationnel	http://www.virtualworldsnews.com/2007/11/media-groove-la.html
Chobots	Enfants	Opérationnel	http://chobots.com/
Chuggington	3 à 6 ans	En phase de développement/ Lancement en 2009	http://chuggington.com/
Club Penguin	7 à 15 ans	Opérationnel	http://clubpenguin.com/
ClubPonyPals.com	5 à 12 ans	En phase de développement/lancement à l'automne 2008	http://www.ClubPonyPals.com
Club Time Machine	6 à 12 ans	Opérationnel	http://www.clubtimemachine.com/
DC Hero Zone	Enfants et préadolescents	En phase de développement	http://dcherozone.childrenwb.com/
Dgamer	Enfants	Opérationnel	http://disney.go.com/dxd2/index.html?channel=68447
DinoEnfants	Enfants et préadolescents	En phase de développement	http://dinochildren.com/
Dinosaur Junction	Enfants	Opérationnel	http://www.dinosaurjunction.com/
Disney's Bunnytown	Enfants d'âge préscolaire	Opérationnel	http://atv.disney.go.com/playhouse/bunnytown/index.html
Dizzywood	8 à 12 ans	Bêta publique	http://www.dizzywood.com/
Dubit	Adolescents	Opérationnel	http://www.dubitchat.com/
Edusim		Alpha	http://edusim3d.com
Elf Island	8 à 12 ans	En phase de développement/Lancement prévu au début de l'automne 2008	http://www.ElfIsland.com
Emerald Island	Enfants	Bêta publique	http://www.emeraldisland.com/

Empire of Sports	Préadolescents et adolescents	Bêta publique	http://www.empireofsports.com/
Fashion Fantasy Game	Préadolescentes et adolescentes	Opérationnel	http://www.fashionfantasygame.com/
FootballSuperstars.com	11 à 18 ans	En phase de développement	http://footballsuperstars.com/
Freaky Creatures	Préadolescents et adolescents	Bêta ouverte	http://www.freakycreatures.com/
Freggers	13+	Bêta publique	http://www.freggers.com/
Frenzoo	Adolescents	Bêta fermée	http://www.frenzoo.com/
Fresbo World	Adolescents+	Opérationnel	http://www.fresboworld.com/
FusionFall	Enfants et préadolescents	En phase de développement	http://www.fusionfall.com/
Gaia Online	13-18 ans	Opérationnel	http://www.gaiaonline.com/
GalaXseeds.com	Préadolescents	Opérationnel	http://www.galaxseeds.com/
Garden Party World	Enfants et préadolescents	Opérationnel	http://www.gardenpartyworld.com/
GoPets	13-40 ans	Opérationnel	http://www.gopetslive.com/
Green.com	Enfants et préadolescents	En phase de développement	http://green.com/
Habbo Hotel	13 à 16 ans	Opérationnel	http://www.habbo.com/
Handipoints	4 à 12 ans	Opérationnel	http://www.handipoints.com/
Hello Kitty Online	Préadolescents - 20 ans	Bêta fermée	http://www.hellokittyonline.com/us/
Home	Adolescents et jeunes adultes	Bêta fermée	http://www.homebetatrial.com/
Horseland.com	Filles de 8 à 18 ans	Opérationnel	http://www.horseland.com/
House by MTV	16 à 24 ans	Opérationnel	http://www.mtv.co.uk/house
IMVU	Adolescents et jeunes adultes	Bêta publique	http://www.imvu.com/

JumpStart	3 à 10 ans	En phase de développement. Objectif: lancement au 4e trimestre.	http://www.JumpStart.com
Kaimira	Enfants	En phase de conception/ Développement	http://kaimiracode.com/
Kabillion	Enfants	Opérationnel	http://www.kabillion.com
KetnetKick	6 à 12 ans	Opérationnel	http://www.ketnet.be/ketnet/subsites/kick/html/index.html
ChildrenCom.com	7 à 14 ans	Opérationnel	http://www.childrencom.com/
Kiwi Heroes	Enfants et jeunes adolescents	En phase de développement	http://www.kiwiheroes.com/
Lego Universe	8 à 12 ans	En phase de développement	http://universe.lego.com
Littlest Pet Shop	Enfants	Opérationnel	http://www.hasbro.com/littlestpetshop/
Lola's Land	Préadolescents	Opérationnel	http://www.lolasland.com/
LoudCrowd	Préadolescents et adolescents	Alpha	http://www.loudcrowd.com/
Madagascar-themed world	Enfants et préadolescents	En phase de développement	http://www.virtualworldsnews.com/2008/02/toy-fair-goes-v.html
Magi-Nation	2 à 12 ans	Opérationnel	http://www.magi-nation.com/
MapleStory	Préadolescents +	Opérationnel	http://www.maplestory.com/
McDonald's Happy Meal 3.0	Enfants	Opérationnel	http://vw.happymeal.com/
Me2	Adolescents	Opérationnel	http://www.me2universe.com/
MechTechs	Adolescents	En phase de développement	http://mechtechs.blogspot.com/
Meez	Âge moyen 18 ans, tendance au recul de l'âge moyen	Opérationnel	http://www.meez.com/
Millsberry	Enfants	Opérationnel	http://www.millsberry.com/
MiniFriday.com	Préadolescents et adolescents	Opérationnel	http://minifriday.com/

Mini Match	Garçons de 6 à 11 ans	Opérationnel	http://minimatch.cartoonnetwork.com/
MinyanLand	Enfants	Opérationnel	http://www.minyanland.com/
MoiPal	Adolescents	Opérationnel	http://www.moipal.com
Monkey World	Destinés aux jeunes	En phase de développement	http://www.virtualworldsnews.com/2008/04/nickelodeon-to.html
Moshi Monsters	8-12 ans, 18+ femmes	Bêta publique	http://www.moshimonsters.com/
MyePets.com	Enfants	Opérationnel	http://myepets.com/
MyLife	Enfants	En phase de développement	http://www.iwantmylife.com/
MyMiniLife	Adolescents	Opérationnel	http://www.myminilife.com/
Mystikats Kutties	6 à 13 ans	Opérationnel	http://www.mystikats.net/golive/index.php
Mytopia	Adolescents et jeunes adultes	Opérationnel	http://www.mytopia.com/
NASA's Education World	Adolescents	En phase de développement	http://www.virtualworldsnews.com/2008/01/nasa-submits-rf.html
Neopets	7 à 14 ans	Opérationnel	http://www.neopets.com/
NFLRush.com	Enfants et préadolescents	Opérationnel	http://www.nflrush.com/
Nicktropolis	9 à 12 ans	Opérationnel	http://www.nick.com/nicktropolis/game/
Nicotto Town	Adolescents plus âgés	En phase de développement	http://www.nifty.com/nicotto/tn.html?niftop_948x28
novoKing	16 à 35 ans	Opérationnel	http://www.novoking.com/En
NuNuWorld.com	Préadolescents	En phase de développement /Lancement prévu en mars 2009	http://www.nunuworld.com/
OurWorld	11 à 15 ans	Bêta publique	http://ourworld.com
Panfu	6 à 12 ans	Opérationnel	http://www.panfu.com/
Papermint	Préadolescents et adolescents	Opérationnel	http://www.papermint.com/en/

Pixie Hollow	Enfants et préadolescents	En phase de développement	http://disney.go.com/fairies/pixiehollow/comingSoon.html
Planet Cazmo	Enfants et préadolescents	Opérationnel	http://www.planetcazmo.com/
Planetvtech.com	5+	En phase de développement	http://www.virtualworldsnews.com/2008/02/toy-fair-goes-v.html
Poptropica	Enfants	Opérationnel	http://www.poptropica.com/
PowerUp	Adolescents	Opérationnel	http://www.powerupthegame.org/
Quest Atlantis	9 à 12 ans	Opérationnel	http://www.virtualworldsnews.com/2008/02/indiana-u-gets.html
ROCKETON	Enfants	Bêta fermée	http://www.virtualworldsnews.com/2008/02/rocketon-draws.html
The Saddle Club	Enfants	En phase de développement	http://www.saddleclubtv.com/
Sea Pals	5 à 12 ans	Opérationnel	http://www.seapals.com
Second Life Teen Grid	Adolescents	Opérationnel	http://teen.secondlife.com/
Shidonnì	4 à 12 ans	Bêta	http://www.shidonnì.com/
Shining Stars	5 à 12 ans (convoite des enfants plus âgés aussi)	Opérationnel	http://www.shiningstars.com/
SmallWorlds	11-18+ (projet de lancement d'un monde distinct, pour les enfants)	Bêta ouverte	http://www.smallworlds.com/login.php
SocioTown	15 à 35 ans	Opérationnel	http://www.sociotown.com/
SpongeBob SquarePants	Enfants et préadolescents	En phase de conception/développement	http://www.virtualworldsnews.com/2008/04/nickelodeon-to.html
Stagecoach Island	14+	Opérationnel	http://blog.wellsfargo.com/stagecoachisland/
Star in Me	Enfants	En phase de développement	http://www.starinme.com/
Stardoll	9 à 17 ans	Opérationnel	http://www.stardoll.com/en/
TAATU	10 à 19 ans	Opérationnel	http://world-cdn.taatu.com/index.html

Tamagotchi's Tama & Earth Expo	Enfants	Opérationnel	http://famitama.com/pc/index_ja.html
Tech Deck Opérationnel	Préadolescents	Bêta	http://www.techdecklive.com/
There.com	13-17+ (âge moyen 22 ans)	Opérationnel	http://www.there.com/
Timik	Adolescents	Opérationnel	http://timik.pl/
Toontown	6 à 12 ans	Opérationnel	http://play.toontown.com/
Tootsville	6 à 12 ans	Opérationnel	http://www.tootsville.com/
ToppsTown	6+	Opérationnel	http://www.toppstown.com/
Treetures	5 à 12 ans	Opérationnel	http://www.treetures.com/
Tronji	6 à 9 ans	En phase de développement	http://www.virtualworldsnews.com/2007/07/nice-tech-looks.html#more
Ty Girlz	Préadolescents	Opérationnel	http://ty-girlz.ty.com/
UB Funkeys	8+	Opérationnel	http://www.ubfunkeys.com/index.html
Urbaniacs	Préadolescents et adolescents	Opérationnel	http://www.urbaniacs.com/
Virtual Congress	Adolescents	En phase de développement	http://www.centeroncongress.org/about/featured_vc.html
Virtual Family Kingdom	Préadolescents et adolescents	Bêta fermée	http://www.virtualfamilykingdom.com/
VizWoz	11 à 14 ans	Opérationnel	http://www.vizwoz.com/
vMTV	Préadolescents et adolescents	Opérationnel	http://www.vmtv.com/
vSide	13 à 24 ans	Opérationnel	http://www.vside.com/app/start
The Warner Zone	Enfants et préadolescents	En phase de développement	http://www.childrenwb.com/
WebbliWorld	6 à 10 ans	Opérationnel	http://www.webbliworld.com/
Webkinz	5 à 8 ans	Opérationnel	http://www.webkinz.com/us_en/

WebWilds	Enfants	Opérationnel	http://www.webwilds.com/
WeeWorld	13 à 30 ans	Opérationnel	http://www.weeworld.com/
Whirled	13+	Opérationnel	http://www.whirled.com/
Whyville	8 à 15 ans	Opérationnel	http://www.whyville.net/
Willinilli	Enfants	En phase de développement	http://www.virtualworldsnews.com/2007/11/uovo-receieves.html
Wisenhimer	7 à 12 ans	Opérationnel	http://www.wisenhimer.com/webui/wisenhimer.aspx
Wizard101	Préadolescents	Bêta ouverte	https://www.wizard101.com/
WoogiWorld	Enfants (école primaire)	Opérationnel	http://www.woogiworld.com/
World of Neopia	7 à 14 ans	En phase de développement	http://www.virtualworldsnews.com/2008/04/virtual-world-2.html
WowBotz	6 à 13 ans	En phase de développement	http://kidz.golive2.com/
Xivio	Enfants	Opérationnel	http://www.xivio.com/bftq5/index.cfm
ZedCity	Adolescents	Bêta ouverte	http://city.zed.com/
Zibbie Zone	Enfants	Opérationnel	http://www.zibbiezone.com/
zOMG!	Enfants et préadolescents	Bêta fermée	http://www.zomg.com/
ZooKazoo.com	6 à 12	Opérationnel	http://www.ZooKazoo.com
Zoopri.com	Enfants	En phase de développement	http://zoopri.com/
Zwinktopia	Préadolescents et adolescents	Opérationnel	http://www.zwinktopia.com/

Source: Virtual Worlds Management (22 août 2008)



ISBN-13 978-92-9204-031-4