

En France, 93 % des jeunes (10-24 ans) jouent aux jeux vidéo en ligne et 61 % ont accès à des messageries instantanées comme Messenger, Skype et d'autres. Cela permet de rester en contact avec d'autres joueurs et de tisser des liens. Mais pour certains, ce sont les endroits parfaits pour harceler ou dérober de précieuses informations. On les appelle les crackers ou script-kiddies.

Numéro harcèlement (Net Ecoute) :
0800 200 000

Porter plainte à la gendarmerie et emmener son ordinateur chez un réparateur.

Sources :

- Statista.com
- Nonauharcelement.education.gouv.fr
- Pensezcybersecurite.gc.ca
- Blogdumoderateur.com
- OVH.com
- Wictionary.org
- Securiteinformartique.wordpress.com
- Leparisien.fr
- Francetvinfo.fr



LES DANGERS
LIÉS AUX
JEUX

LES CIBLES

Les jeunes de moins de 13 ans sont des proies faciles pour ces personnes mal intentionnées car, par manque d'expérience et de recul, ils se font naïvement attraper dans les filets des pirates.

LES PROCÉDÉS

Tout d'abord, les pirates se connectent aux jeux et trouvent de jeunes joueurs. Ensuite, ils font gentiment connaissance. Après qu'une confiance soit établie, ils peuvent commencer à procéder au piratage.

Différents modes existent :

- le DDOS OU FLOOD : ces attaques sont très utilisées. Elles consistent à surcharger le serveur de la victime, c'est-à-dire la box Internet.
- LE PHISHING : le pirate s'attaque à l'ordinateur pour pouvoir récupérer des informations personnelles. Ces attaques se font *via* des liens envoyés dans les messageries instantanées.

Ils existent d'autres modes de piratages mais celles-ci sont les plus fréquentes. Les pirates réussissent à trouver facilement les adresses IP (numéro d'identification de chaque appareil connecté à un réseau utilisant Internet) grâce à des logiciels. Le plus souvent, les logiciels déjà créés sont utilisés par de jeunes hackers (script-kiddies) qui ne les connaissent que très peu. Pour les plus expérimentés, ils créent leurs logiciels ou le font eux-mêmes : ce sont les crackers.



LES RAISONS

Le but de leurs actions est principalement bénéfique. Avec leur piratage, ils ont accès aux codes bancaires des parents des jeunes victimes, aux photos et autres informations personnelles qu'ils peuvent divulguer sur Internet. Les pirates utilisent aussi ces techniques pour se venger d'avoir perdu dans un jeu et veulent intimider l'adversaire en

le harcelant. Certains harcelés également, répondent à leurs harcèlements en piratant leurs malfaiteurs pour mettre une pression et leur demander d'arrêter.

LES RISQUES

Ce que les pirates risquent peut varier s'il y a eu dégradation du matériel ou suppression et changements de données. Cela peut aller de 15 000 € et 1 an d'emprisonnement à 30 000€ et 2 ans de prison. Ce qui montre que leurs actes ont été inutiles par rapport aux risques encourus.

LES SOLUTIONS

Un ancien hacker a partagé des conseils pour se protéger :

1. Choisir des mots de passe compliqués et les changer souvent
2. Bien choisir un pare-feu et un antivirus
3. Installer une autre clé wifi plus sécurisée
4. Éteindre sa connexion le soir
5. Scotcher un morceau de papier sur la webcam