

Traite des êtres humains et jeux en ligne

Les plateformes de jeux en ligne, les communautés d'e-sport et les mondes virtuels immersifs peuvent être utilisés à mauvais escient par les trafiquants pour communiquer avec des enfants et des adolescents, faciliter le grooming et initier l'exploitation. Les jeux ayant évolué d'environnements largement fermés vers des espaces en ligne hautement sociaux et interactifs, de nouvelles vulnérabilités sont apparues, que les trafiquants peuvent exploiter.

Menaces en ligne croissantes

Les infractions de grooming en ligne enregistrées par la police ont considérablement augmenté ces dernières années, tandis que les signalements de cas présumés d'abus sexuels sur mineurs en ligne (y compris le matériel pédopornographique) soumis par les plateformes à la CyberTipline du NCMEC, un mécanisme mondial de signalement, ont atteint des niveaux historiques, dépassant les 36 millions de signalements en 2023. Ces chiffres reflètent à la fois une prévalence accrue et une amélioration de la détection et du signalement par les plateformes en ligne.

Formes d'exploitation liées aux jeux vidéo

- **Traite à caractère sexuel** (grooming en ligne conduisant à une exploitation hors ligne ou à des abus diffusés en direct)
- **Traite à des fins d'exploitation du travail** (fausses offres d'emploi liées aux jeux vidéo, aux sports électroniques ou à la « création de contenu »)
- **Exploitation financière**
- **Exploitation sexuelle des enfants** (facilitée par les chats et les communautés de jeux)

Modus operandi courant dans le monde des jeux en ligne

Les recherches indiquent que certains délinquants exploitent les environnements de jeux en ligne pour initier le grooming et, dans certains cas, faciliter la traite des êtres humains. Parmi les tactiques courantes, on peut citer:

(Rüdiger, 2013).

- **Premier contact et grooming** - Établissent le contact par le biais de chats ou d'interactions multijoueurs dans le jeu, utilisant le gameplay partagé pour établir une relation et une confiance au fil du temps.
- **Incitations et contrôle** - La monnaie virtuelle, les objets dans le jeu, les abonnements ou les promesses de récompenses peuvent être utilisés pour encourager la docilité, la dépendance ou le secret.
- **Anonymat et manipulation de l'identité** - Les délinquants mentent souvent sur leur âge ou leur identité et adaptent leur personnalité pour paraître sympathiques ou dignes de confiance aux yeux de la victime.
- **Escalade et migration vers d'autres plateformes** - Les conversations passent souvent des chats publics des jeux à des plateformes privées ou cryptées, ce qui réduit la surveillance et accroît l'isolement.
- **Sexualisation et exploitation** - Les interactions peuvent progressivement devenir sexualisées, conduisant à des demandes d'images explicites, à des abus diffusés en direct ou à la production forcée de contenu.
- **Contrainte, chantage et sextorsion** - Les contenus obtenus précédemment, y compris ceux modifiés numériquement ou générés par l'IA, peuvent être utilisés pour menacer, extorquer ou maintenir le contrôle.
- **Transition vers une exploitation hors ligne ou continue** - Dans certains cas, le grooming dégénère en rencontres hors ligne, en exploitation sexuelle commerciale forcée ou en autres abus liés à la traite des êtres humains.

Les délinquants sexuels en ligne et les trafiquants d'êtres humains ne sont pas identiques, même si une même personne peut se livrer aux deux formes d'abus. Si le grooming est en soi une forme grave de préjudice, il ne débouche pas systématiquement sur la traite; cette dernière impliquant une exploitation et un contrôle continus, ainsi qu'une motivation financière.

Pour en savoir plus, consultez le site:
www.antitraffickingresponse.org

Jeux en ligne dans la traite

- Jeux et plateformes connectés à Internet Réalités virtuelles et augmentées
- Métaverse (monde en ligne en 3D)
- E-sports

Pourquoi les jeux en ligne constituent un environnement à risque

Principales caractéristiques des plateformes susceptibles d'être exploitées par les trafiquants:

- Chat vocal/textuel en temps réel
- Anonymat et identités pseudonymes
- Portée mondiale et interactions transfrontalières
- Longues sessions de jeu et messagerie privée
- Économies intra-jeux et monnaies virtuelles

Facteurs de risque

Intensité immersive

Les interactions très immersives et réalistes peuvent permettre aux criminels d'établir plus facilement des relations et une confiance avec les enfants. Dans les environnements immersifs, y compris la RV/RA, le sentiment de présence peut intensifier l'impact émotionnel des interactions préjudiciables en cas d'abus.

Anonymat et facilité d'interaction

De nombreuses plateformes de jeux permettent des interactions anonymes ou sous pseudonyme avec des inconnus. Les jeux compétitifs ou collaboratifs peuvent accroître les contacts entre enfants et adultes, augmentant ainsi les risques d'interactions inappropriées.

Canaux de communication multiples

Les jeux permettent souvent une communication simultanée par la voix, le texte, les gestes et les avatars. L'utilisation de multiples modes d'interaction peut compliquer la modération et rendre les comportements préjudiciables plus difficiles à détecter.

Consommation captive ou privée

Le contenu des jeux vidéo est souvent accessible via des appareils personnels ou des casques, ce qui limite la visibilité des parents ou des tuteurs et réduit les possibilités de surveillance informelle.

Incitations financières et économies dans les jeux

Les monnaies virtuelles, les objets numériques et les récompenses peuvent être utilisés pour exercer une influence ou une pression. Les contrevenants peuvent exploiter ces systèmes en offrant des incitations virtuelles pour encourager des comportements risqués ou abusifs.

Mécanismes limités de vérification de l'âge

De nombreuses plateformes se basent sur l'âge déclaré par les utilisateurs ou ne disposent pas de mécanismes fiables de vérification de l'âge, ce qui permet aux enfants d'accéder à des espaces destinés à des utilisateurs plus âgés et augmente leur exposition à des dangers potentiels.

SCAN ME

