

Pas de « Second Life » pour le réseau d'entreprise

Après les applications peer-to-peer, ce sont les jeux en ligne qui deviennent le cauchemar des administrateurs réseau. L'éditeur Sophos s'est penché sur cette question et annonce qu'à partir du 22 mars, son logiciel de contrôle des applications va s'étendre au jeu Second Life, permettant aux entreprises d'en interdire l'utilisation sur les PC de leur réseau informatique.

Second Life compte aujourd'hui plus de quatre millions d'utilisateurs recensés dans le monde, dont beaucoup visitent régulièrement cet univers virtuel à partir de leur ordinateur professionnel.

Mais d'après l'éditeur britannique, ce jeu a un impact négatif. L'usage de plus en plus important du Web 2.0 redéfinit les interactions entre les utilisateurs et Internet, offrant de nouvelles possibilités aux cybercriminels, toujours à la recherche du meilleur point d'entrée sur les réseaux.

« Second Life rencontre un succès grandissant sur Internet : ses utilisateurs ont du mal à s'arracher à leur nouvelle vie imaginaire, et les entreprises y créent même des ?filiales virtuelles'. Les directions informatiques s'inquiètent de cette nouvelle passion, qui peut être nuisible non seulement pour la productivité des employés, mais aussi pour la sécurité des systèmes », commente Michel Lanaspèze, Directeur Marketing et Communication de Sophos France et Europe du Sud. « Pour les entreprises, qui agissent dans le monde réel, ces jeux en ligne peuvent avoir un impact sérieux sur les performances de leurs collaborateurs, drainer de précieuses ressources réseaux et mettre en danger des données vitales pour leur activité. »

L'énorme couverture médiatique donnée à ce monde virtuel en fait déjà une cible privilégiée pour les pirates informatiques qui tentent d'accéder à des informations sensibles ou personnelles dans un but lucratif.

En septembre dernier, certains d'entre eux ont volé une base de données de Second Life contenant les identifiants et les mots de passe d'environ **650.000 joueurs**.