

Virtualworldsmanagement ([www.virtualworldsmanagement.com](http://www.virtualworldsmanagement.com)), que registra el crecimiento y la evolución de los mundos virtuales, estima que hay más de 200 mundos virtuales centrados en jóvenes, activos o en desarrollo.

Los riesgos de estos no residen únicamente en la posibilidad de que el menor brinde datos reales sobre sí mismo, o en los contenidos estáticos comerciales, aunque puedan ser valorados con fiabilidad, si no también en el potencial de crear material inapropiado por parte del usuario y de ser compartido. La conducta también es una cuestión relevante; en el anonimato los menores suelen comportarse de forma diferente a cómo se comportan en la vida real: usos de malas palabras, comentarios, etc. Un control parental y de los formadores, que tenga en cuenta controles de chat, contenido e incluso moderadores adultos que velen por la actividad en el mismo, resulta crucial para garantizar una utilización eficaz y positiva del Mundo Virtual.