



FÉDÉRATION NATIONALE

Jeudi 24 mai 2007

**Second LIFE ET
LES DERIVES D'UN MONDE VIRTUEL**

De très nombreux acteurs de la vie publique en France se réjouissent de l'existence de ce site Second life que l'on a commencé à présenter comme un jeu banal, une sorte d'univers virtuel où l'on pouvait faire vivre un avatar comme on l'entendait. Bien sûr, cet avatar devenait rapidement un autre soi-même et les « joueurs » se sont mis à inventer des règles de jeu, entendre de vie, s'éloignant de plus en plus des lois de nos sociétés démocratiques.

Second life, édité par Linden Lab, est un programme informatique qui a permis la naissance d'une communauté qui s'accroît de façon exponentielle puisque l'on compte en mai 2007 environ six millions de joueurs inscrits. La France fournirait le deuxième groupe de joueurs après les Etats-Unis.

La majeure partie de l'univers virtuel est créée par les joueurs eux-mêmes qui peuvent acquérir et créer du contenu (des casinos, des armes, du tabac...). Les achats entre joueurs se font grâce à une monnaie virtuelle qui est échangeable contre de l'argent réel. C'est pourquoi Second Life est présenté par les médias comme un moyen de jouer en gagnant de l'argent ou encore de visiter un univers magique et vivre une seconde vie virtuelle.

Néanmoins, en parcourant le monde de Second Life, on s'aperçoit rapidement que la « réalité » de cet univers est bien différente.

Ainsi de véritables photos et vidéos pornographiques en libre accès placardent certaines régions. Les utilisateurs ont la possibilité de mimer des rapports sexuels, allant même jusqu'à des scènes de viol, de bondage, de zoophilie et de scatophilie. Des passerelles entre l'univers virtuel et des sites internet de pornographie permettent à l'utilisateur d'être redirigé rapidement.

Familles de France ne peut accepter que la publicité pour le tabac, l'alcool ou la drogue ne subisse aucune restriction légale, de même que l'utilisation des machines à sous virtuelles, des jeux de loto et de loterie.

Familles de France demande un contrôle sur les casinos virtuels puisque que de l'argent bien réel y est dépensé.

Ces dérives, si elles ne concernaient que des « adultes consentants » poseraient des problèmes limités à une simple question d'éthique, mais, étant donné que des mineurs peuvent avoir accès au site sans limite, la question devient plus importante.

Aussi, Familles de France réclame des mesures techniques **efficaces** de protection afin que des contrôles soient mis en place pour empêcher l'accès à ces dérives par les mineurs.

Contact presse : Sophie MAINGUY 01.44.53.17.50

C
o
m
m
u
n
i
q
u
é