



FÉDÉRATION NATIONALE

Le 5 octobre 2006

DOSSIER DE PRESSE



JEUX VIDEO

S O M M A I R E

□ Historique	p.2
□ Le marché de l'industrie du jeu vidéo	p.4
□ Le droit & jeu vidéo	p.5
□ Le label Familles de France	p.8
□ Comment la procédure de validation est-elle conduite ?	p.13
□ Les résultats du comité de validation	p.16
□ Les jeux ne respectant pas les critères	p.28

Contact : Antoine Cheron - ☎ 01.44.53.45.90

Familles de France - Fédération Nationale reconnue d'utilité publique
Agréée d'éducation populaire - agréée organisation nationale de consommateurs

28 PLACE SAINT-GEORGES - 75009 PARIS – TÉL. : 01 44 53 45 90

Internet : <http://www.familles-de-france.org> - E-mail : famillesdefrance@wanadoo.fr

C.C.P PARIS 388.62 X – N° SIRET 784411829 00012 – APE 853K



HISTORIQUE

Le jeu vidéo du XXIème siècle n'a plus rien à voir avec le jeu vidéo des années 80-90.

Les Jeux vidéo représentent une révolution technologique au service de l'intelligence humaine et le Mouvement Familial Familles de France est parfaitement conscient de tous les aspects positifs de ce nouvel outil du jeu et de la culture.

La France est particulièrement bien placée dans cette nouvelle technologie et a tout intérêt à rester en première ligne dans la compétition mondiale.

Sa cible n'est plus seulement les jeunes. Toutes les tranches d'âge sont concernées : les enfants pour jouer et s'instruire, les plus anciens pour "faire travailler leurs méninges" et prévenir des pertes de mémoire et même la maladie d'Alzheimer.

Dès 1998, Familles de France s'est positionné en faveur des Jeux vidéo en considérant aussi ses dangers potentiels : dérives vers des images violentes difficiles à différencier du réel, perturbations psychologiques ou affectives par la visualisation d'images inadaptées à l'âge du joueur.

Notre objectif est de baliser le Jeux vidéo, de lui donner ses lettres de noblesse, exactement comme tout autre sport est régi par des règles éthiques. La protection du joueur est notre préoccupation majeure, elle ne veut en aucun cas restreindre la créativité. Elle veut aider les familles à participer activement aux meilleurs choix pour leurs enfants.

Le jeu vidéo, médium à part entière, connaît un engouement et un succès auprès d'un large public aujourd'hui qui est très impressionnant. Il est un véritable phénomène de société, qui commence à avoir ses règles et ses usages.

Au plan artistique, on peut noter que certains jeux vidéo font preuve de réelles prouesses intégrant de réelles créations originales, tant au plan de la musique que des images, animations ou game design.

La visualisation de ces œuvres d'arts peut durer parfois plus d'une vingtaine d'heures et sont sans comparaison avec un film au cinéma.

Ceci explique pourquoi les joueurs, indépendamment du fait que ces jeux sont prenants et divertissants, passent un temps impressionnant à jouer sur leur ordinateur ou leur console.

Le jeu vidéo d'aujourd'hui est empreint d'un réalisme toujours plus grand et plus impressionnant, où le joueur est actif, à la différence du cinéma où le spectateur est passif.

Les jeux vidéo présentent un degré de technicité aujourd'hui très avancé avec des effets spéciaux toujours autant spectaculaires.

Familles de France avait déjà été sensibilisé, il y a plus de dix ans, par les jeux vidéo violents, et avait été les premiers en France à exhorter le gouvernement à prendre conscience de cet état de fait et à classer les jeux vidéo, à l'instar de certains films.

Après cette sensibilisation et après concertation avec les acteurs du marché du jeu, le « Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs » (SELL) a proposé la mise en place d'une commission ad hoc, avec pour objectif majeur que les mineurs ne soient pas exposés et n'aient pas accès à des jeux vidéo inappropriés, présentant un caractère violent ou un contenu sensible.

Ainsi, chaque jeu vidéo est aujourd'hui classifié selon des normes internationales, dénommées PEGI (Pan European Game Information).

Ces normes ont été développées par la fédération européenne de logiciels de loisirs, et ont reçu l'aval de la Commission Européenne, et elles se subdivisent en 5 classes (3+, 7+, 12+, 16+, 18+).

Mais il convient, somme toute, de noter que ces normes de prévention ne sont que peu respectées à ce jour, et il faut d'ailleurs indiquer que certains jeux vidéo, du fait de leur contenu, semblent difficilement classifiables.



LE MARCHE DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO

Le marché du jeu vidéo représente 20 milliards de dollars hors vente de consoles. C'est un marché supérieur à celui du cinéma et de la musique aujourd'hui.

Dans l'industrie française des nouvelles technologies les jeux vidéo sont fortement créateurs d'emplois.



LE DROIT & LE JEU VIDEO

Base juridique

a) Les dispositions légales :

CODE PENAL

Article 227-24

Le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine, soit de faire commerce d'un tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur.

Lorsque les infractions prévues au présent article sont soumises par la voie de la presse écrite ou audiovisuelle, les dispositions particulières des lois qui régissent ces matières sont applicables en ce qui concerne la détermination des personnes responsables.

b) La jurisprudence :

- Aucune différence n'est faite selon la nature du support qui contient le message constituant l'infraction : *Paris, 14 décembre 1994, Dr. Pénal 1995. 90 (1^{re} esp), obs. Véron.*
- Il faut que le message immoral soit susceptible d'être vu ou perçu par un mineur, pour être réprimé : *Paris 9 février 1995 : Dr. Pénal 1995. (2^e esp.) obs. Véron*
- Il faut que le message immoral soit susceptible d'être vu ou perçu par un mineur, pour être réprimé, cette condition n'est pas remplie à propos de vidéogrammes représentant des scènes de violence et de perversions sexuelles, dès lors qu'ils sont vendus par correspondance, dans des conditions permettant d'en limiter la diffusion aux seuls adultes : *Crim 29 mai 1995 : Gaz. Pal. 1995 2. Somm 457.*

A contrario, la vente en magasins de jeux vidéo sensibles et déconseillé aux mineurs n'assure pas le respect de la diffusion aux seuls adultes.

- Des prévenus ont été reconnus coupables de la diffusion de messages pornographiques susceptibles d'être vus ou perçus par un mineur. Cette publication dont la vente n'était pas

interdite aux mineurs a offert à ses lecteurs l'acquisition de disques compacts contenant des images pornographiques, ajoute que, si ces disques sont cryptés, des enfants peuvent les obtenir, ainsi que la clé permettant de les visionner, simplement en se présentant comme majeurs, sans aucun contrôle : *Crim. 23 février 2000 : Bull. crim. n°85 ; Dr. Pénal 2000. Comm. 85, obs. Véron.*

- Sont accessibles aux mineurs les textes d'un magazine mis en vente dans les kiosques ou librairies. *Paris, 14 décembre 1994, Dr. Pénal 1995. 90 (1^{re} esp), obs. Véron.*
- Constitue un message pornographique et d'incitation à la violence susceptible d'être vu ou perçu par des mineurs et qui pourrait relever des dispositions de l'article 227-24 c. pén., un film composé pour l'essentiel d'une succession de scènes de grande violence et de scènes de sexe non simulées : *CE, 30 juin 2000 ; D. 2001. 590, note Boitard.*



LE LABEL FAMILLES DE FRANCE

Les jeux vidéo, toutes plateformes confondues, représentent actuellement l'un des loisirs les plus répandus chez les jeunes de toutes catégories sociales.

Ainsi, au premier trimestre 2006, plus de la moitié des foyers français (50,6%) sont équipés d'un micro-ordinateur, près de 3 foyers français sur 10 (28,1%) sont équipés d'une console de jeux TV et 14% d'une console de jeux portable. A la même date, près d'un foyer sur dix (9,5%) est équipé des trois à la fois.

En moyenne, chaque jour, 3,8 millions de Français jouent à un jeu vidéo ; 44% d'entre eux ont entre 13 et 24 ans. La pratique de jeux vidéo est surtout répandue chez les 13-19 ans (plus d'un million chaque jour), et aussi auprès des 35-49 ans (près de 900 000 joueurs chaque jour en moyenne)¹.

Si le jeu vidéo est sans conteste un loisir interactif et multimédia permettant d'occuper ses adeptes durant de nombreuses heures, il peut également présenter des risques, en particulier pour les enfants, par le caractère choquant de certaines scènes.

- **Contexte actuel de carence**

Certains jeux vidéo s'adressent à un public adulte et averti. En effet, ils contiennent des scènes représentant des crimes, des délits, des actes sexuels voir pornographiques qui deviennent de plus en plus réalistes à mesure que la qualité graphique des jeux profite des avancées technologiques.

Ces situations peuvent s'avérer choquantes, voire traumatisantes pour certains mineurs. Or le droit a notamment vocation à protéger les mineurs (Code Pénal - article 227-24) :

« Le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine, soit de faire commerce d'un tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur. »

¹ Source AFJV « Les chiffres clés du jeu vidéo » en date du 28 août 2006

Pour faire face à ce problème, le jeu vidéo est, actuellement, classifié selon des normes internationales, dénommées PEGI (Pan European Game Information).

A ce jour, de par l'indifférence de certains acteurs économiques et sous prétexte que certains jeux semblent difficilement classifiables, les normes de prévention ne sont que peu respectées.

L'association Familles de France a donc décidé la création du Comité Jeux Vidéo qui aura pour objet l'analyse et la validation de jeux vidéo ne présentant pas de danger pour les joueurs (mineurs/majeurs) grâce au label « Famille de France », qui pourra être apposé sur la jaquette du jeu vidéo, et sera facilement reconnaissable et visible par les familles de toutes tranches d'âge.

Il est urgent d'informer clairement et de prévenir les joueurs ainsi que les familles sur le contenu des jeux vidéo avant l'achat en magasin ou sur Internet.

Intérêt du label « Familles de France »

Le label Familles de France pourra être apposé sur les jaquettes de jeux vidéo respectant les critères définis conjointement par le Comité Jeux Vidéo et l'association Familles de France.

Le Comité Jeux Vidéo, composé de professionnels du droit et du jeu vidéo aura vocation à analyser chaque jeu retenu, afin de déterminer si le ludiciel ne comporte aucun risque pour le joueur.

Le compte rendu de la validation des jeux sera rendu public, afin d'assurer la transparence des décisions du Comité Jeux Vidéo.

L'objectif du label Familles de France sera d'informer et d'avertir les familles sur le contenu des jeux vidéo antérieurement à l'achat en magasin ou sur internet.

Il permettra également de responsabiliser les différents acteurs du marché du jeu vidéo vis-à-vis des consommateurs majeurs ou mineurs.

Deux approches ont été envisagées pour déterminer les critères d'analyse des jeux vidéo :

- La classification en fonction de l'âge associée à la nature des scènes pouvant heurter la sensibilité des mineurs. Ce système permet de savoir précisément quel type de contenu est présent sur le jeu, grâce à la présentation des différents critères (violence, insultes, racisme, sexe,...) Cependant, il se rapproche de la norme PEGI et peut apparaître trop complexe pour l'achat d'un jeu dans le commerce par un particulier.
- La classification binaire par la création d'un label « Familles de France » est le résultat d'un nombre de critères définis et respectés. L'avantage de cette classification réside dans sa simplicité et la reconnaissance directe de l'unique logo « Familles de France » présent sur la jaquette du jeu. La création de ce label passe la détermination des critères stricts et objectifs suivants.

La deuxième approche a été retenue par Familles de France.

Les critères d'analyse des ludiciels sont décrits ci-après.

Le comité d'analyse des jeux vidéo a été chargé d'étudier l'ensemble des phases d'animation de chaque jeu vidéo afin de pouvoir y apposer le label « Familles de France ».

La présence d'une scène correspondant à un des critères suivants ne permet pas au jeu d'obtenir le label « Familles de France ».

A) Violence

1. Actes de violences {gratuits} entre joueurs dans l'univers virtuel du jeu vidéo
2. Actes de violences {gratuits} envers les personnages virtuels du jeu contrôlé par le programme du ludiciel
3. Actes de violences {gratuits} envers les animaux présents dans le jeu
4. Utilisation {abusive} d'armes à feu et / ou d'armes blanches
5. Présence de sang dans le jeu

B) Sexe

1. Actes sexuels entre joueurs dans l'univers virtuel du jeu vidéo
2. Actes sexuels envers les personnages virtuels du jeu contrôlé par le programme du ludiciel
3. Actes sexuels envers les animaux présents dans le jeu
4. Incitation à la débauche sexuelle
5. Visibilité d'organes génitaux humains
6. Présence de personnes dénudées

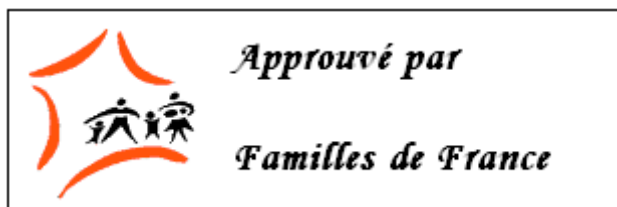
7. Dénigrement de la gente féminine et / ou masculine
8. Présence d'excréments

C) Stupéfiants

1. Présence et / ou utilisation de drogue
2. Présence et / ou utilisation d'alcool
3. Incitation à l'utilisation de stupéfiants
4. Incitation à la vente et / ou achat de stupéfiants

D) Atteinte aux bonnes mœurs

1. Perpétration de contravention et / ou délits et / ou crimes
2. Incitation à la perpétration de contravention et / ou délits et / ou crimes
3. Atteinte aux représentants de l'autorité publique
4. Dégradation - gratuite - des biens mobiliers et / ou immobiliers virtuels
5. Promotion et incitation à l'incivisme
6. Incitation à la révolte et à l'insurrection
7. Insultes, termes injurieux, propos offensants
8. Promotion de scénarios historiques révisionnistes et négationnistes
9. Propos xénophobes et / ou racistes et / ou antisémites
10. Présence et / ou utilisation de tabac





COMMENT LA PROCEDURE DE VALIDATION EST-ELLE CONDUITE ?

Procédure de validation d'un jeu vidéo

La procédure de validation est définie par les étapes suivantes :

1. Choix du jeu à valider.

Le Comité des jeux vidéo s'est réuni et a sélectionné des jeux vidéo parmi les plus vendus.

L'analyse des jeux est organisée régulièrement en assemblée plénière du Comité des jeux vidéo. Les éditeurs, distributeurs, créateurs de jeu vidéo peuvent également formuler une demande de validation de leur jeu antérieurement ou postérieurement à la sortie officielle. Le Comité des jeux vidéo statue sur l'opportunité de cette validation. A partir de cette sélection, le test des ludiciels retenu est effectué.

2. Test des jeux vidéo.

Les testeurs du comité des jeux vidéo parcourent tout l'univers du jeu vidéo afin de déterminer si le jeu respecte les critères définis par l'association Familles de France. Pour ce faire, les testeurs sont dotés de la grille des critères. A partir du moment où l'un des critères est identifié dans une phase du jeu, le test s'arrête et le jeu n'obtient pas le label « Approuvé par Familles de France ». La durée de test du jeu vidéo varie en fonction de l'étendue de l'univers virtuel, il faut compter entre dix et trente heures par jeu.

3. Phases d'animation ambiguës.

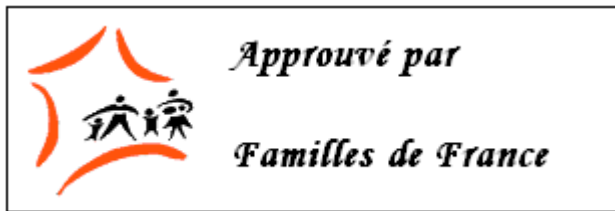
Une phase d'animation dans un jeu vidéo est ambiguë lorsqu'elle ne représente pas clairement un critère prédéterminé par l'association Familles de France. Le testeur qui rencontre une phase d'animation ambiguë doit solliciter l'avis du Comité des jeux vidéo sur la validation dudit jeu.

4. Validation par le Comité des jeux vidéo (Antoine CHERON / Johann FLEUTIAUX / David HECQ)

A l'issue de la phase de test du jeu vidéo, le testeur remet son analyse au Comité des jeux vidéo qui statue sur l'apposition du label « Approuvé par Familles de France ».

5. Apposition du label « Approuvé par Familles de France ».

Le jeu vidéo qui ne présente aucun des critères définis par le Comité des jeux vidéo, obtient le label « Approuvé par Familles de France ». Ce label est représenté par le logo :



Le logo sera disponible sur le site Internet de Familles de France.

6. Recours de la décision du Comité des jeux vidéo.

Un recours de la décision du Comité des jeux vidéo peut être formé auprès dudit Comité dans un délai de deux mois à compter de la publication de la décision.

Le Comité des jeux vidéo saisi, se réunira en assemblée plénière, pour entendre les arguments de l'intéressé et ainsi réétudier, si besoin est, la validation du jeu.

7. Publicité de la décision.

La décision rendue par le Comité des jeux vidéo est publique.

Elle sera disponible sur le site Internet de Familles de France

A partir de la diffusion des jeux vidéo labellisés sur le site Internet de Familles de France, l'éditeur pourra apposer sur la jaquette du jeu vidéo le label « approuvé par Familles de France ».



LES RESULTATS DU COMITE DE VALIDATION

COMITE JEUX VIDEO

Compte rendu analytique des tests de jeu vidéo

- SOMMAIRE DES TESTS

ANIMAL CROSSING WILD WORLD	p.18
DAVID DOUILLET JUDO	p.19
FIFA 07	p.20
F.C. MANAGER 07	p.21
GTR 2	p.22
NEW SUPER MARIOS BROS	p.23
NINTENDOGS DALMATIENS ET SES AMIS	p.24
PRO EVOLUTION SOCCER 6	p.25
TIGER WOODS PGA TOUR 07	p.26
TOP SPIN 2	p.27

Jeu vidéo : **ANIMAL CROSSING : WILD WORLD**

Editeur : Nintendo

Type de jeu : Aventure

Disponibilité sur plateformes : Nintendo DS

Plateforme de test : Nintendo DS

Classification actuelle : A partir de 3 ans

Obtention du label « Familles de France »: OUI

Le jeu respecte la totalité des critères définis par le Comité Jeux Vidéo.

Jeu vidéo : **DAVID DOUILLET JUDO**

Editeur : BigBen Interactive

Type de jeu : sport (judo)

Disponibilité sur plateformes : GAME CUBE, PC, PS2, XBOX

Plateforme de test : PC

Classification actuelle : A partir de 3 ans

Obtention du label « Familles de France »: OUI

Le jeu respecte la totalité des critères définis par le Comité Jeux Vidéo.

Jeu vidéo : **FIFA 07**

Editeur : Electronic Arts

Type de jeu : sport (football)

Disponibilité sur plateformes : GAME BOY ADVANCE, GAME CUBE, NINTENDO DS, PC, PS2, PSP, XBOX, XBOX 360

Plateforme de test : PC

Classification actuelle : A partir de 3 ans

Obtention du label « Familles de France »: OUI

Le jeu respecte la totalité des critères définis par le Comité Jeux Vidéo.

Jeu vidéo : **F.C. MANAGER 07**

Editeur : Codemasters

Type de jeu : simulation (football)

Disponibilité sur plateformes : PC, PS2, XBOX 360

Plateforme de test : PC

Classification actuelle : A partir de 3 ans

Obtention du label « Familles de France »: OUI

Le jeu respecte la totalité des critères définis par le Comité Jeux Vidéo.

Jeu vidéo : **GTR 2**

Editeur : 10tacle Studios AG

Type de jeu : course automobile

Disponibilité sur plateformes : PC

Plateforme de test : PC

Classification actuelle : A partir de 3 ans

Obtention du label « Familles de France »: OUI

Le jeu respecte la totalité des critères définis par le Comité Jeux Vidéo.

Jeu vidéo : **NEW SUPER MARIOS BROS**

Editeur : Nintendo

Type de jeu : plateforme

Disponibilité sur plateformes : Nintendo DS

Plateforme de test : Nintendo DS

Classification actuelle : A partir de 3 ans

Obtention du label « Familles de France »: OUI

Le jeu respecte la totalité des critères définis par le Comité Jeux Vidéo.

Jeu vidéo : **NINTENDOGS DALMATIENS ET SES AMIS**

Editeur : Nintendo

Type de jeu : simulation (gestion d'animaux de compagnie)

Disponibilité sur plateformes : Nintendo DS

Plateforme de test : Nintendo DS

Classification actuelle : A partir de 3 ans

Obtention du label « Familles de France »: OUI

Le jeu respecte la totalité des critères définis par le Comité Jeux Vidéo.

Jeu vidéo : **PRO EVOLUTION SOCCER 6**

Editeur : Konami

Type de jeu : sport (football)

Disponibilité sur plateformes : NINTENDO DS, PC, PS2, PS3, PSP, XBOX 360

Plateforme de test : PC

Classification actuelle : A partir de 3 ans

Obtention du label « Familles de France »: OUI

Le jeu respecte la totalité des critères définis par le Comité Jeux Vidéo.

Jeu vidéo : **TIGER WOODS PGA TOUR 07**

Editeur : Electronic Arts

Type de jeu : sport (golf)

Disponibilité sur plateformes : PS2, PS3, PSP, XBOX, XBOX 360

Plateforme de test : PS2

Classification actuelle : A partir de 3 ans

Obtention du label « Familles de France »: OUI

Le jeu respecte la totalité des critères définis par le Comité Jeux Vidéo.

Jeu vidéo : **TOP SPIN 2**

Editeur : 2K Sports

Type de jeu : sport (tennis)

Disponibilité sur plateformes : GAME BOY ADVANCE, NINTENDO DS, PC, XBOX, XBOX 360

Plateforme de test : XBOX 360

Classification actuelle : A partir de 3 ans

Obtention du label « Familles de France »: OUI

Le jeu respecte la totalité des critères définis par le Comité Jeux Vidéo.



LES JEUX NE RESPECTANT PAS LES CRITERES

1) Jeux vidéo et violence

Le jeu vidéo MANHUNT, édité par TAKE TWO, en est un exemple très représentatif.

L'objectif du jeu est que le joueur réalise des meurtres les plus spectaculaires possibles.

A cet effet, le joueur a la possibilité dans certaines situations de déclencher des cinématiques de meurtre les plus malsaines.

Certaines scènes du jeu sont même ultra violentes. Par exemple, le joueur peut tuer certains personnages en les étouffant avec un sac plastique sur la tête ou en leur « brisant intégralement la tête » à l'aide d'une batte de baseball.

Ainsi, la réelle volonté de ce jeu est de choquer par sa violence et sa cruauté.

Il convient de noter que ce jeu a été interdit dans certains pays comme la Nouvelle-Zélande.

Article relatif à Manhunt écrit par un professionnel et passionné des jeux vidéo :

http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00004176_00000001_dossier.htm

« Pourtant, tout cela n'empêchera pas Rockstar et Take-Two de garder le cap et de surenchérir dans la provocation avec le récent Manhunt (littéralement, chasse à l'homme), qui à son tour a déclenché un vaste soulèvement, et même une interdiction complète sur le territoire Néozélandais. Dans ce jeu à la fois ultra-cruel et réaliste au possible dans sa violence, l'ambiance est pesante et le style à la fois glauque, gore et noir. Très franchement, je suis moi-même resté un peu choqué par ce jeu et ses images très fortes. Je suis incapable d'y jouer plus de dix minutes sans avoir envie de vomir, pour vous dire la vérité »

Un autre jeu édité par TAKE TWO, l'un des plus connus et plus vendus à ce jour, GTA (GRAND THEFT AUTO) met en scène un baron de la mafia qui a la possibilité, tout au long du jeu, de « massacrer » les piétons, jeunes ou vieux, hommes ou femmes quelques soient leurs origines. De nombreuses possibilités sont offertes au joueur, comme le précise l'article suivant paru sur jeuxvideo.com.

http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00004176_00000001_dossier.htm :

« GTA a été le premier jeu à proposer à l'utilisateur d'entrer dans la peau d'un « méchant ». Depuis, la série symbolise le jeu vidéo « bad boy », non seulement violent, mais surtout subversif de par le fait qu'on y incarne un maffieux, qui pratique le car-jacking, cambriole des banques, tue des flics, et gagne des points à chacun de ces méfaits »

Enfin, dans le jeu vidéo POSTAL 2, édité par WHIPTAIL INTERACTIVE, le joueur a la faculté

d'uriner sur ses victimes pour les faire vomir, ou utiliser des chats comme silencieux pour ses fusils.

Le joueur peut brûler des personnages dans le jeu, les électrocuter, leur couper la tête et jouer avec celle-ci. Il peut même s'amuser avec le chien pour qu'il la lui ramène !!!

http://www.jeux-france.com/news7031_postal-2-banni-en-nouvelle-zelande.html:

« Le jeu a pour but, et a la capacité de donner au joueur la possibilité de tester toute la violence et l'humiliation qu'il ou elle peut infliger sur les êtres humains. Postal 2 : Share The Pain est un jeu qui, comme son nom l'indique (partagez la douleur) permet de brûler, décapiter (à coups de pelle s'il vous plaît), de tuer par balles, d'asphyxier avec une tête de veau avariée, de faire dévorer par son/ses chien(s) les divers habitants qui peuplent la ville du jeu. »

La démonstration est en libre téléchargement sur Internet, mais le jeu a été interdit dans de nombreux pays, même si, en pratique, il est possible de l'acheter sans difficulté sur le Net. En effet, sur le site eBay, une boutique virtuelle eBay met en vente le jeu en vantant le fait qu'il est interdit en Europe et qu'il est déconseillé aux moins de 18 ans. Or il est possible, en pratique, d'acheter le jeu sur eBay, sans qu'aucune vérification sur l'âge de l'acheteur soit effectué.

2) jeux vidéo et pornographie

La série des GTA, de nouveau, (un des jeux les plus vendu à ce jour sur Playstation 2) édité par TAKE TWO, intègre en son sein certaines scènes à caractère pornographique.

Ce jeu vidéo permet également de s'attaquer à des prostituées virtuelles qui proposent leurs services dans différentes rues du jeu.

Le jeu vidéo pousse même le vice jusqu'à inciter le joueur à tuer des prostituées pour récupérer leur argent.

Pis, ce jeu vidéo, sans aucune vergogne, incite le joueur, dans certaines missions, à devenir proxénète pour obtenir le déguisement appelé « tenue de mac ».

De plus un mode intégré au jeu appelé « Hot Coffee Mod » permet au joueur d'avoir des rapports sexuels avec ses différentes compagnes. Il s'agit de phases de jeu en trois dimensions où le personnage doit appuyer sur les boutons de la manette au bon moment pour procurer du plaisir à sa partenaire. L'éditeur semble avoir retiré ce mode dans les dernières versions du jeu mais il est toujours possible de se procurer le patch sur internet.

http://www.pcinpact.com/actu/news/Grand_Sex_Auto_la_grande_faille_de_San_Andreas.htm :

« Ce Hot Coffee Mod est sorti il y a un peu plus d'un mois, dès la sortie du jeu sur PC le 10 juin dernier. La scène de jeu qu'il ajoute consiste à se livrer à l'acte sexuel défendu lorsque l'on n'est point marié, le tout étant bien retranscrit en détails visuels et gestuels. Le but est alors d'atteindre le sommet d'une barre d'excitation par quelques manipulations expertes de sa... manette. »

Le jeu en ligne Second Life édité par Linden Lab se déroule dans un univers virtuel persistant. Il s'agit d'une simulation sociétale virtuelle, permettant de "vivre une seconde vie", parallèlement à la réalité, visant à recréer une "utopie artificielle". Il est possible d'acquérir des objets, introduire ses propres créations dans le jeu. Les possibilités offertes au joueur sont si nombreuses que certains ont ainsi pu créer un réseau de prostituées virtuelles disponibles dans l'univers de Second Life. Un article du journal Le Monde s'est penché sur les dérives sexuelles de ce jeu en précisant que

(<http://www.lemonde.fr/web/article/0,1-0@2-651865,36-767146,0.html>) :

« Tous les personnages peuvent avoir des relations amoureuses et sexuelles [...] Pour cela, il leur faut acheter des parties génitales [...] en vente dans les nombreux sex-shops de Second Life. Pour les timides, ou ceux qui restent insatisfaits des relations gratuites, le plus simple est d'aller dans un des "clubs" comme le Barbie Club, le Fetish Hotel ou l'Angry Ant. Ces maisons closes virtuelles prennent souvent un pourcentage sur les gains de leurs prostituées. »

3) jeux vidéo et stupéfiants

Le jeu TRUE CRIME NEW YORK CITY édité par ACTIVISION met le joueur dans la peau d'un policier de la ville de New York.

Différentes missions sont proposées au joueur tout au long du jeu et au gré des rencontres dans la ville, la possibilité est offerte au joueur de récupérer de la drogue sur certains citoyens. Il peut alors soit la ramener au commissariat pour devenir un bon policier soit la revendre dans des magasins pour devenir un policier corrompu.

(<http://www.planet-egamers.net/modules.php?name=News&file=article&sid=4404> :

« Dans True Crime, chacune de vos actions a une conséquence sur le déroulement de l'histoire. Et comme vous appartenez aux forces de l'ordre, personne ne viendra mettre votre parole en doute. Par exemple, arrêtez un suspect, glissez un sachet de stupéfiant dans sa veste et le tour est joué : vous pouvez l'arrêter pour détention de drogue, et augmenter le compteur de vos arrestations. »

4) jeux vidéo et atteinte aux bonnes mœurs et à la morale

Le jeu Marc Ecko's Getting Up : Contents Under Pressure édité par Atari, emmène le joueur dans l'univers des graffeurs. Les missions ont pour simple objectif de taguer les murs avec des bombes de peinture ou de frapper les adversaires virtuels rencontrés pendant les phases de tag.

(http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00006309_test.htm:

« Pour progresser au long de votre périple [...] vous aurez à vous battre, rarement à vous infiltrer, puis à pratiquer quelques exercices de plate-forme bondissante afin de pouvoir bomber les murs »

Le jeu Burnout Revenge édité par Electronics Arts, se présente comme une course de voiture se déroulant en milieu urbain. Cependant le but ultime n'est pas la conduite

La jaquette du jeu vidéo est très explicite sur le sujet : *« Dominez les routes en explosant vos adversaires. Détruisez tout sur votre passage en pleine heure de pointe. Sans agression, pas de progression ! La prudence au volant n'a plus aucun sens. Foncez dans la circulation avec le nouveau mode panique dans le trafic ».*