

# Un site internet plus choquant qu'un autre ?

Un informaticien de 25 ans a été licencié, au mois de septembre, pour avoir créé et animé un site Internet, "puteland.com". Son employeur trouvait que le site était incompatible avec son poste dans le service informatique de l'hôpital universitaire de Genève. Il ne s'agissait ni de pédophilie ni de pornographie, simplement d'un de ces nombreux jeux, plus ou moins réalistes, qui permettent à des internautes de jouer collectivement à différentes activités, élever un cochon ou gérer une équipe de foot.

Là où Puteland.com se distinguait des sites habituels, c'était sur le contenu du jeu : le site proposait au joueur d'endosser, pour un temps, le manteau de maquereau virtuel, le but du jeu étant évidemment de gagner le maximum d'argent.

Il y eut jusqu'à 8 000 joueurs sur le site, ce qui montre bien qu'on n'est pas ici dans une minorité de joueurs fous. Et inutile de rêver : les accros du site n'étaient pas dans une démarche de transgression, et le site n'était pas un parti pris artistique pour choquer et sensibiliser sur le problème de la traite. Il y avait bien trop de sincère jubilation à échanger des informations sur l'effet des différentes violences sur le rendement des prostituées, pour qu'on puisse croire à un happening visant à sensibiliser.

Le site se présentait comme cynique et décadent, mais entre gens bien, entre jeunes accros d'informatique, et plutôt bien pensants dans l'ensemble, même si pensant peu.

Le site était très soft : aucune photo de femmes dénudées, le graphisme (gris clair sur gris métallique) était plutôt propre, pas de gros mots, et pas non plus de description des rapports sexuels eux-mêmes. Le contenu était réaliste, sans plus : on pouvait acheter des prostituées aux enchères, les faire travailler, exiger d'elles, en les frappant, qu'elles restituent une plus large part de leurs gains, améliorer leur rendement en utilisant les services de la chirurgie esthétique... Rien que de très logique, et conforme à la réalité du monde tel qu'il est, et c'était même plutôt plus soft que la réalité, puisque là, contrairement au métro, il n'y avait pas de photos de femmes à poil.

Mais évidemment, le sujet du jeu était d'autant plus perturbant que tout cela se faisait sans vulgarité aucune, ce qui donnait à l'ensemble une résonance particulière. Parmi les questions de la FAQ, on trouvait "Comment modifie-t-on la rétention de gains d'une pute ? Réponse : Il est possible de donner des coups à votre pute en passant par " Frapper sa pute" afin de lui passer l'envie de garder l'argent pour elle. Dans ce menu, vous aurez alors une liste de coups à disposition tous plus dissuasifs les uns que les autres." Extrait de la liste des coûts possibles : "Gifle, Coups de bottin, Coups de boule, Coups de martifouet, Attraper les cheveux, Coups de ceinturon, Bonne secouade, Batte de baseball".

Déjà, on est frappées (c'est le mot) par le réalisme...

Question suivante ? “Ma pute est morte ! Comment cela se fait-il ? Réponse : Il y a deux possibilités à cela : l’opération de chirurgie a raté ou vous l’avez trop frappée.”

Le forum était aussi révélateur : les joueurs y discutaient, fort sérieusement, de savoir si leurs choix d’achats étaient justifiés, et aussi des possibilités d’amélioration du jeu : créer des prostitués masculins, par exemple (n’êtes-vous pas, vous aussi, touchées par ce souci d’égalité entre les sexes ?), et autres savantes discussions sur les variantes possibles qu’aurait permis l’introduction dans le jeu du sida (tarification différente en fonction de l’usage ou non de capotes, possibilité d’aléa sur la contamination...). Si le trafic et l’exploitation du commerce sexuel ne posaient pas de problème aux joueurs, introduire le sida leur posait par contre un problème déontologique. « je ne sais pas pourquoi, plaisanter sur la prostitution, je peux, mais sur le sida je ne peux pas », textuellement. Tiens donc, et pourquoi ? On peut plaisanter sur la prostitution, mais pas sur le sida ? On peut plaisanter sur la manière de frapper une femme, (et pas seulement une femme, mais une pute, et même, “ma pute” et évidemment, la formulation est importante, surtout quand elle est à ce point réitérée, sur le site, les forums, partout), tout en restant, pour toutes les autres questions, dans des références morales de ce qui se fait et de ce qui ne se fait pas. Manifestement, pour les joueurs de ce site, si le sida est une réalité bien tangible, une saloperie qui détruit la vraie vie de vrais gens, par contre, la prostitution et le proxénétisme, et même frapper sa pute, cela reste quelque chose d’abstrait, de virtuel, justement, sur lequel on peut plaisanter.

Le site a eu droit, en quinze jours, aux honneurs de la presse à trois reprises : un article dans Libé, une bonne minute sur Europe1 dans une tranche de grande écoute, et plusieurs papiers dans le Matin de Genève, le site étant suisse. Et il ne s’agissait pas d’articles ou d’interview complaisants : à ma propre surprise, tout le monde était très choqué et trouvait le site insupportable et à fermer d’urgence. L’existence, sur Internet, de jeux violents, de pornographie, et même de forums où des hommes discutent des prestations (oui, il faut dire prestations) de prostituées et échangent leurs bonnes adresses, n’est pas vraiment une nouveauté. Apparemment, tout le monde est habitué à ça, parce qu’il y a peu de journalistes pour en parler. Par ailleurs, Libération et le Matin de Genève publient tous les deux, régulièrement, des publicités ou des annonces qui sont de la vraie prostitution ou simplement des lignes de téléphone rose, et qui ont donc un effet beaucoup plus concret qu’un jeu virtuel sur la prostitution.

Ce qui a sans doute beaucoup choqué la presse, c’est la manière de distinguer, dans le jeu, la prostitution et le sexe. Le site ramenait à la surface l’arrière plan sinistre de la prostitution : les joueurs n’étaient pas des clients, mais d’avisés gérants, on ne pouvait pas ici se retrancher, comme on le fait d’ordinaire (sorry, comme “ils” le font d’ordinaire), derrière l’argument des bas instincts, des pulsions sexuelles, des “ça vaut toujours mieux que le viol”.

Bien sûr, les journaux ont réagi au fait que le site décrivait des violences et qu’il présentait de manière anodine la prostitution, mais à mon avis ce qui a causé de telles réactions, c’est que le but des joueurs soit de faire du fric, de manière totalement amoral, en étant proxénète, ce qui est une motivation qui

n'est pas "acceptable", au contraire de l'image du 'pauvre' frustré qui va sur les boulevards pour un ... service sexuel ? Que l'acheteur ordinaire ne prenne pas le temps de se renseigner sur les conditions de travail, et les éventuelles violences, ma foi... on ne peut quand même pas trop lui en demander, non ?

Que ces jeunes gars n'aient pas conscience, et ne soient pas perturbés, par le fait que de vraies femmes sont contraintes à la prostitution par différents types de violence me laisse à penser que quelque part, la presse qui s'est si fort choquée du site, n'a pas du tout fait son travail sur les violences faites aux femmes... Actuellement, sur Internet, vous trouverez plein de forum et de blogs qui expliquent à quel point c'est injuste que ce pauvre informaticien ait perdu son travail, et que c'est pas beau, la censure... Ben oui, mais il était pas obligé d'être bête au point de croire que la traite des femmes est un sujet drôle. Des fois, réfléchir, ça aide.