



jeuxvideo.com

OU QUAND UNE COMMUNAUTÉ S'APPROPRIE SON ESPACE DE PAROLE

Résumé

À l'aide du foisonnement intellectuel encore récent autour du Digital Labor et de l'épisode notable de la « crise des chroniqueurs » qui aura durablement marqué la vie de l'un des sites français les plus connus au monde, nous dresserons une monographie de la communauté plurielle de Jeuxvideo.com afin de comprendre comment ses membres parviennent à faire leur cet espace de libre parole, et à s'ériger en groupe de pression à l'encontre du récent acquéreur du site : Webedia.

Pierre Crochart
Sous la direction de Dominique Cardon

Remerciements

Je tenais tout d'abord à remercier les équipes de Jeuxvideo.com, et notamment Loïc « Epyon » Ralet, Guillaume « Antistar » Leviach et Gwendal « Nagla » Lerat pour leur grande patience et leur pertinence lorsqu'il s'agissait de détailler les tâches de leur travail et leur perception de la communauté de Jeuxvideo.com. Je tiens aussi à remercier Krayzel et Vortex646 qui ont su me donner de précieuses informations sur les arcanes de la modération sur les forums de Jeuxvideo.com. J'adresse enfin mes remerciements à ma famille pour avoir su me remotiver dans les moments de perte, et également mon tuteur Dominique Cardon qui, même si nous n'avons pas beaucoup échangé, a su d'emblée orienter ma réflexion, m'accordant par la même une grande autonomie dans la rédaction de mon travail.

Table des matières

Remerciements.....	0
Table des matières.....	1
INTRODUCTION	1
De l'émergence des conflits liés au Digital Labor	10
1. Théorie et débats	10
2. Les exemples de MTurk, le Huffington Post, Flickr et Reddit.....	11
2.1 Amazon Mechanical Turk	11
2.2 Le Huffington Post	13
2.3 Flickr.....	17
2.4 Reddit et le « Fat Man Hate » Gate	19
3. Jeuxvideo.com : digital labor et innovations ascendantes ?	24
3.1 Des outils produits par la communauté, pour la communauté	25
3.2 Faire entrer Jeuxvideo.com et sa culture dans la postérité	32
3.3 Des jeux développés par la communauté	35
3.4 Les contributions utilisateurs	37
Les forums de Jeuxvideo.com.....	43
1. Organisation des forums de Jeuxvideo.com	43
1.1 Les règles des espaces de discussions	44
1.2 De la politique de modération.....	46
1.3 Les gardiens de la communauté.....	51
1.4 Un rôle d'éducateur.....	54
2. Us et coutumes.....	56
2.1 Les forums de jeux.....	56
2.2 Le forum Communauté et les forums dits « Généralistes ».....	59
2.3 Les « Blablas », pierre angulaire de la communauté de Jeuxvideo.com	61

2.4 Le « Blabla 15-18 », figure de proue de la culture des forums de Jeuxvideo.com. **Erreur !**

Signet non défini.

3. Les comportements de justiciers.....	86
3.1 « Cela se produit plus souvent qu'on ne le croit »	86
3.2 Traque aux pédophiles et redressement économique.....	87
3.3 Vidéos cryptiques, plagiat et délation	89
3.4 Un footballeur un peu trop bavard et une application à la mode	91
Le rachat par Webedia et la crise des chroniqueurs	92
1. Respawn et Webediable.....	92
1.1 La gestion des alertes	92
1.2 Karma et sanctions	94
2. Les commentaires et le plébiscite	96
2.1 Lecteurs et forumers : même combat ?	96
3. La méthode Webedia	98
3.1 Mesures d'urgence et communication tardive	98
3.2 Craintes sur la ligne éditoriale.....	101
3.3 Prise de conscience	106
3.4 Renouer avec sa communauté	108
ANNEXES.....	116
Interview de Loïc « Epyon » Ralet	116
Interview de Guillaume « Antistar » Leviach.....	129
Bibliographie.....	143
Webographie	144

INTRODUCTION

Si elle était présentée par un politique, l'épopée de *Jeuxvideo.com* serait décrite comme une « success-story à la française ». Un projet audacieux, des rencontres salutaires et une armée de passionnés, qui ont contribué à faire d'un passe-temps initié par une bidasse en 1995, le plus grand site d'actualité vidéoludique français¹. Une Odyssée Interactive, qui donne par ailleurs son nom à sa société éditrice.

Un voyage qui s'entame au milieu des années 90. Sébastien Pissavy, jeune geek passionné de programmation et de jeux vidéo, décide de s'atteler à un projet d'envergure pour occuper les perm' un peu trop calmes de sa mobilisation au sein de l'armée française. Nous sommes alors en plein âge d'or de la presse vidéoludique. Les *Joystick*, *Joypad*, et autre *Generation 4* pullulent dans les rayonnages des marchands de journaux. En marge, une autre presse se démarque de la production d'actualité pure autour de ce média : les magazines de trucs et astuces. Destinées à des joueurs bloqués dans leur jeu favori, ces feuilles de chou compilent les codes de triches et les solutions (les fameuses soluces) d'un nombre important de titres. C'est comme un ersatz numérique de ces magazines qu'a démarré l'histoire de *Jeuxvideo.com*, qui s'appelait alors *ETAJV*, pour *Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo*. Distribué sous forme de disquettes, que Sébastien Pissavy et ses collaborateurs se chargeaient de poster aux personnes intéressées – le bouche-à-oreille avait alors déjà bien fait son office -, l'*ETAJV* ne deviendra en réalité un site internet qu'en mars 1996.

L'avancée du projet était encore balbutiante. Entièrement manuelle, la mise en ligne des nouvelles versions de l'*ETAJV* était faite sur l'espace personnel de l'un des associés de Sébastien Pissavy, sur une adresse tout bonnement impossible à retenir (<http://www.cadrus.fr/~jstolfo/etajv.html>²). Le site est pourtant loin d'être confidentiel. Moins d'une semaine après sa mise en ligne, près de 1000 internautes s'étaient rendus sur l'URL sus-citée. Un résultat que les créateurs doivent sans doute à la publicité dont quelques magazines d'actualité du secteur se sont fait le relais. Pourtant, le salut du futur *Jeuxvideo.com* ne se trouvait pas encore en ligne, mais bien sur le Minitel. En octobre 1996, la société Pic Télématique ouvrait le serveur 3615ETAJV, dont la base de données était mise à jour de manière hebdomadaire. Un code télétel qui représentera l'essentiel du financement du futur site internet *Jeuxvideo.com*.

¹ Source : Alexa.com

² Désormais hors-ligne.

Un site qui sera mis en ligne au tout début de l'année 1997. Par chance, le nom de domaine – pourtant générique – de *Jeuxvideo.com* n'est pas encore réservé. L'équipe saute sur l'occasion et s'attelle au développement d'un véritable site web, avec une partie éditoriale en supplément de la partie Astuces (héritée de l'ETAJV). Dès la toute première version du site, on songe à un espace communautaire. À peine le site est mis en service que les premiers forums de *Jeuxvideo.com* rejoignent les catégories du site. Une communauté qui sortira rapidement de sa portion congrue des forums de discussion pour s'impliquer dans la vie du site. Très tôt dans le développement du site, des lecteurs et forumers se sont empressés de proposer des corrections, soumettre des idées d'amélioration au site, ou même commencer à s'imposer – de fait – comme des modérateurs de ces forums qui grandissaient de commune mesure avec l'audience du site. Lancé depuis deux mois, *Jeuxvideo.com* comptabilise déjà en avril 1997 90 000 pages vues dans le mois.

C'est aussi à cette époque que s'est dessiné le premier portrait-robot du lectorat de *Jeuxvideo.com*. À la faveur d'un premier contrat publicitaire signé en juin de la même année, une enquête de lectorat a été menée. Les résultats sont peu surprenants pour l'époque – nous sommes alors à une période où Internet est réservé à quelques technophiles, majoritairement de sexe masculin - : 97% des utilisateurs sont des hommes, ont en moyenne 24 ans, et sont de gros consommateurs de presse vidéoludique.

Le changement de millénaire n'a nullement fait bugué les ambitions de *Jeuxvideo.com*, qui a poursuivi son bonhomme de chemin sur la toile. Un succès quasi insolent, tant aucun obstacle de taille ne semble s'être dressé sur la route de ces Auvergnats qui, toujours depuis Aurillac, font tourner l'une des plus grosses sociétés du web français. À mesure que le site prenait de l'ampleur, la communauté faisait de même. Impossible de dissocier le succès du site de celui de ses forums, qui ont connu leur âge d'or encore très récemment, en 2012³ Un succès qui n'est pas étranger à l'apparition du phénomène des « noellistes » sur la plateforme. Cette religion fictive, qui vénère telle une idole le smiley :noel:, a converti de nombreux adeptes de l'humour potache, et instillé une véritable identité de groupe à cette communauté finalement éparse sur les différents forums du site. Un groupe qui, sous couvert d'anonymat, mettait parfois les nerfs des modérateurs à rude épreuve. En témoignent les plus fameux coups d'éclat du groupuscule, comme le piratage d'un site de soutien

³ Information obtenue lors d'une interview avec le responsable des forums de *Jeuxvideo.com*

à Ingrid Bettencourt⁴, la divulgation des sujets du bac français 2011⁵, ou encore « l'organisation » de la mort de Jean Dujardin⁶.

Après les belles heures que les plus avertis lui connaissent, Jeuxvideo.com a connu un revirement de taille à l'orée des années 2010. Peu le savent, mais l'Odysée Interactive a appartenu durant six ans à Gameloft, la division jeux mobiles du géant français Ubisoft. Le relais fût passé en 2006 à Hi-Media, célèbre régie publicitaire française (qui possède notamment le magazine musical Magic). Des acquisitions qui, si l'on en croit Sébastien Pissavy, n'ont pas eu grande conséquence sur le travail des équipes de Jeuxvideo.com. L'indépendance rédactionnelle est sauve, et les collaborateurs du site peuvent rester travailler depuis Aurillac. Cependant, 8 ans plus tard, le nouveau magnat du Web français Webedia propose à Hi-Media d'acquérir l'Odysée Interactive pour 90 millions d'euros. Le 5 juin 2014, Webedia obtient 100%⁷ des parts de la société. Une nouvelle ère commence pour Jeuxvideo.com.

Sébastien Pissavy avait alors déjà quitté le navire depuis deux ans – sa position de manager d'une grosse entreprise s'opposant à son envie constante d'entreprendre -. Les 40 employés de Jeuxvideo.com sont alors contraints de plier bagage et d'emménager à Paris. À Château-d'Eau, d'abord, puis très vite dans les locaux flambants neufs de Webedia à Levallois-Perret. S'entame une nouvelle odysée pour les équipes de « JVC ».

Fort d'une nouvelle direction, de nouveaux locaux, et de quelques nouvelles têtes au sein de l'équipe rédactionnelle, il fallait offrir au site un nouveau départ. Jeuxvideo.com devait renaître, pour marquer son changement, son évolution. Il devait « respawn », réapparaître en langage gamer. Un terme qui donne son nom à cette nouvelle version du site web, créée cette fois *ex nihilo* ; laissant complètement de côté l'héritage des débuts de Jeuxvideo.com. Le passage à Respawn ne s'est pas fait sans heurts. Annoncé par Rivaol un soir d'août 2013, il aura fallu aux équipes plus d'un an pour terminer la transition vers cette nouvelle version⁸. Une mise en place tumultueuse, et un accueil des plus tièdes par la communauté du site et des forums, qui dénoncent un dépaysement brutal et peu ergonomique. Plusieurs fonctions communautaires, notamment les demandes de « déban » (comprendre dé-bannissement), sont externalisées sur une plateforme scriptée. L'arrivée de

⁴ Sébastien Pissavy. *Jeuxvideo.com : Une Odysée Interactive*. Pix'n Love : 2013.

⁵ L'Obs. « Bac S. Le forum d'où la fuite est partie », Jérôme Hourdeaux. Publié le 23 juin 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://tempsreel.nouvelobs.com/les-internets/20110622.OBS5663/bac-s-le-forum-d-ou-la-fuite-est-partie.html>

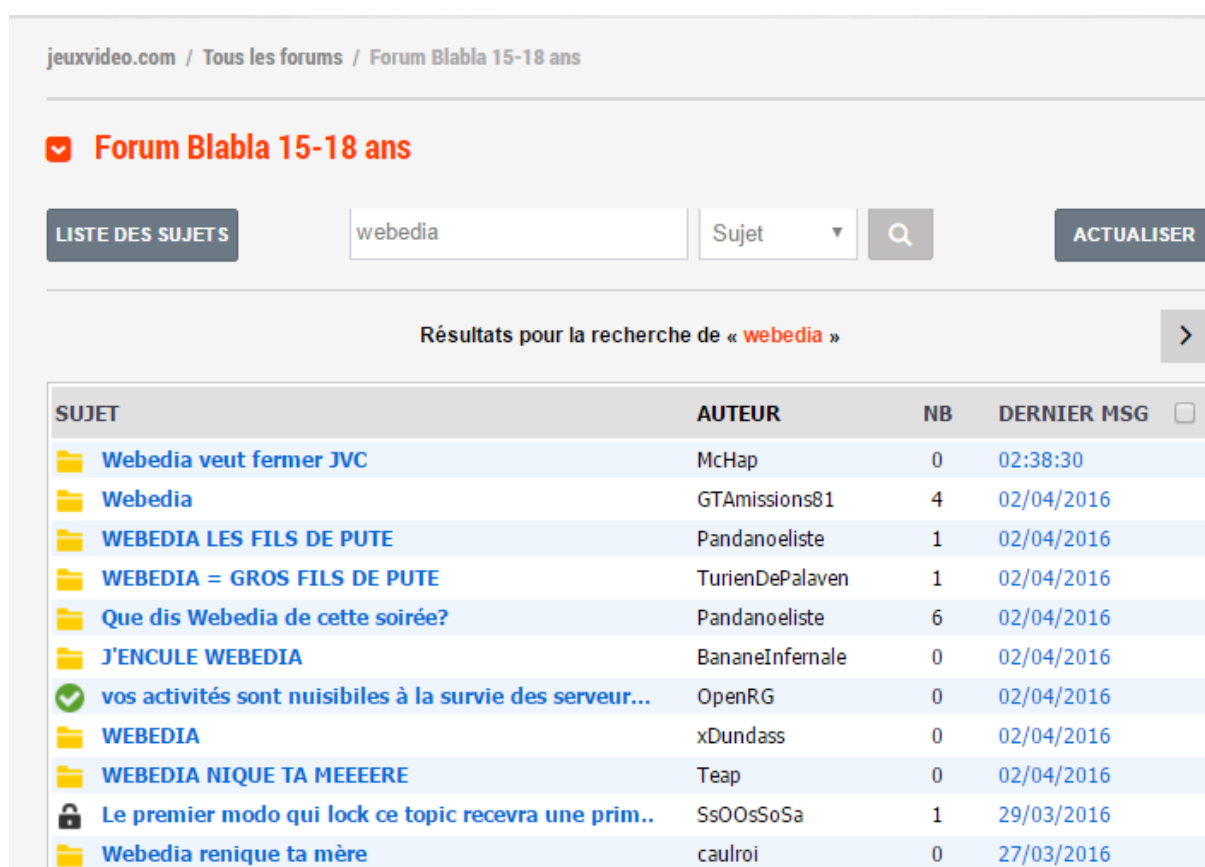
⁶ Slate.fr. « Jean Dujardin, l'attaque des morts-vivants », Vincent Glad. Publié le 20 février 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.slate.fr/story/34483/dujardin-mort-internet-fake>

⁷ HiMedia Group. « Accords entre HIMEDIA GROUP et WEBEDIA ». Publié le 5 juin 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.himedigroup.com/en/wp-content/uploads/2014/06/20140605-448-FR.pdf>

⁸ JVFLUX. « Projet Respawn ». Mis à jour le 14 mai 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : https://wiki.jvflux.com/index.php?title=Projet_Respawn

Webedia aux commandes associée à la mise en place d'un nouveau site peu fonctionnel et perturbateur pour les habitués, c'est peu dire si le renouveau de Jeuxvideo.com a été laborieux.

La page JVFlux⁹ (wiki tenu par des membres de la communauté Jeuxvideo.com retraçant l'histoire du site) dédiée à Webedia est d'ailleurs assez parlante de cette levée de boucliers face au nouveau propriétaire du site. Il suffit par ailleurs d'effectuer une simple recherche sur le terme « Webedia » sur l'un des forums de discussion le plus populaire du site (le Blabla 15-18) pour se persuader du peu de considération porté à cette entreprise décrite comme opportuniste et plus encline à taper dans la fourmilière qu'à essayer de comprendre la communauté et ses usages afin de s'y insérer avec pédagogie.



The screenshot shows a forum search interface. At the top, the breadcrumb path is 'jeuxvideo.com / Tous les forums / Forum Blabla 15-18 ans'. Below this, the forum title 'Forum Blabla 15-18 ans' is displayed with a red checkmark icon. A search bar contains the text 'webedia'. To the left of the search bar is a button labeled 'LISTE DES SUJETS', and to the right is a button labeled 'ACTUALISER'. Below the search bar, the text 'Résultats pour la recherche de « webedia »' is shown. A table of search results follows, with columns for 'SUJET', 'AUTEUR', 'NB', and 'DERNIER MSG'. The table contains 11 rows of results, each with a folder icon and a subject line.

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG
Webedia veut fermer JVC	McHap	0	02:38:30
Webedia	GTAmisions81	4	02/04/2016
WEBEDIA LES FILS DE PUTE	Pandanoeliste	1	02/04/2016
WEBEDIA = GROS FILS DE PUTE	TurienDePalaven	1	02/04/2016
Que dis Webedia de cette soirée?	Pandanoeliste	6	02/04/2016
J'ENCULE WEBEDIA	BananeInfemale	0	02/04/2016
vos activités sont nuisibles à la survie des serveur...	OpenRG	0	02/04/2016
WEBEDIA	xDundass	0	02/04/2016
WEBEDIA NIQUE TA MEEEEERE	Teap	0	02/04/2016
Le premier modo qui lock ce topic recevra une prim..	SsOOsSoSa	1	29/03/2016
Webedia renique ta mère	caulroi	0	27/03/2016

Figure 1 Recherche du terme "Webedia" sur le forum Blabla 15-18 de Jeuxvideo.com

Webedia paie les frais d'une communication peu habile, qui oublie que Jeuxvideo.com n'est pas qu'un site éditorial, mais qu'il brasse une large communauté très attachée à son espace de parole. Les multiples déclarations de Cédric Siré, PDG de Webedia dans différents médias¹⁰, ainsi que

⁹ JVFLUX. « Webedia ». Mis à jour le 22 septembre 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/Webedia>

¹⁰ Atlantico.fr. « Cédric Siré - Webedia : "On va transformer Jeuxvideo.com en marque mondiale" », Le Zap'Eco. Publié le 6 juin 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.atlantico.fr/decryptage/cedric-sire-webedia-on-va-transformer-jeuxvideocom-en-marque-mondiale-1601820.html>

le lapsus malheureux qui le voyait confondre à l'antenne de BFM TV Jeuxvideo.com et Jeuxvideo.fr, n'avaient rien d'engageant pour un investisseur vu par la communauté comme un envahisseur.

Une grogne latente, qui a pris la couleur d'un véritable mouvement de contestation à l'été 2015, durant l'événement entamé par les chroniqueurs vidéo du site Jeuxvideo.com. Le 28 juillet 2015, Charles, chroniqueur pour l'émission After Bit (qui traite de la musique dans les jeux vidéo) poste un message au vitriol sur le forum Communauté de Jeuxvideo.com¹¹. Dans celui-ci, l'auteur revient sur un mail reçu la veille par lui et par l'ensemble des autres vidéastes du site¹² de la part de Rivaol, alors devenu rédacteur en chef du site. Ce courrier enjoignait les chroniqueurs à plancher sur de nouveaux formats d'émissions afin de parer à la baisse d'audience significative sur les contenus actuels. À défaut d'un pilote envoyé sous quinzaine, le contrat qui liait Jeuxvideo.com et les chroniqueurs en question pourrait ne pas être renouvelé pour la saison suivante. Dans ce sujet posté par Charles sur les forums de Jeuxvideo.com, la colère commence à gronder. Aujourd'hui riche de plus de 188 pages (3760 messages), ce *thread* a été à l'origine de ce qui a été nommé de fait comme « la crise des chroniqueurs ».

Rapidement, l'ensemble de l'équipe des chroniqueurs de Jeuxvideo.com se met en grève, et dénonce chacun son tour les conditions de travail et rejette la baisse d'audience des chroniques sur le site sur Jeuxvideo.com¹³. Selon eux, leur employeur privilégie la promotion de contenus « maison », c'est-à-dire des vidéos tournées et montées par les journalistes du site, à moindres frais donc, au détriment des leurs. Ces vidéos estampillées Jeuxvideo.com étant composée essentiellement de contenu à faible valeur ajoutée (TOPS, compilations d'images, témoignages des rédacteurs sur un sujet donné), la mise en avant de ces contenus plutôt que les émissions « originales » des chroniqueurs commencent à accréditer la thèse pointant la déperdition du contenu « quali » au profit du contenu « quanti » depuis l'arrivée de Webedia aux commandes. Le lectorat du site acquit à la cause des chroniqueurs, et l'ennemi public n°1 identifié, la fronde peut commencer.

Dans une période s'étalant de la fin juillet à fin août environ, chaque article publié sur le site était irrémédiablement *floodé*, c'est-à-dire inondé de messages haineux adressés à qui les journalistes, qui Rivaol directement ou qui Webedia – renommé Webediable pour l'occasion –. Aussi, le groupe Webedia dû prendre une mesure indispensable à la conservation de leur image de marque, mais qui n'aura fait que mettre de l'huile sur le feu d'une communauté déjà incandescente :

¹¹ Jeuxvideo.com. « [Petit coup de gueule pour JVC - Pavé constructif] », AfterBit. Publié le 28 juillet 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/rougecorne/forums/message/726531747>

¹² Jeuxvideo.com emploie des externes chargés de réaliser une vidéo (chronique) hebdomadaire pour le site, en échange d'un paiement forfaitaire.

¹³ Voir notamment le live de Maxime Robinet, chroniqueur à Jeuxvideo.com dans lequel il revient sur toute l'affaire <https://www.youtube.com/watch?v=MuvRM2yv6Nk> (à partir de 3minutes 12)

la suppression quasi systématique des messages sus-cités. L'image prêterait presque à sourire. *Scroller* sur n'importe lequel des articles publiés pendant cette période donnait à voir un espace de commentaire complètement décimé ; « Ce message a été supprimé », pouvait-on lire en masse sur les articles mais également sur les forums, à l'image des *threads* regroupés dans la capture d'écran insérée plus haut. Certains postaient leur revendication avec leur pseudonyme habituel, avec lequel ils prenaient la parole depuis des années, assumant ainsi leur position haut et fort, quitte à être banni du site. D'autres en revanche, tenant à leur e-reputation, se contentaient de créer un nouveau compte au nom évocateur afin de venir polluer le site de commentaires haineux.

L'inconvénient est que cette suppression massive et systématique des commentaires sur le site a posé de nombreuses questions éthiques. Certains utilisateurs affirment qu'aussi respectueux ait été leur message, la seule présence du nom Webedia dans celui-ci engendrait une suppression de leur message. Difficile à vérifier désormais, mais on comprend bien la sensation de basculement d'un espace de libre parole à celui quasi totalitaire dénoncé par certains. Pire : puisque les mesures prises n'étaient toujours pas suffisantes pour faire taire la grogne des utilisateurs, la décision a été prise de déplacer le bloc des « Top Commentaires » qui trônait – très logiquement – en haut de l'espace de commentaires de chaque article tout en bas de la page. En effet, chaque utilisateur de Jeuxvideo.com est en mesure d'attribuer un « +1 » ou un « -1 » selon la pertinence qu'il trouve à un message. Celui ayant reçu le plus d'appréciations positives accédait au rang de « Top Commentaire », et surplombait les autres dans le classement. Néanmoins la crise des chroniqueurs engendrant en majorité des messages haineux, le message le mieux noté émanait bien souvent des frondeurs. Aussi la fonctionnalité ne fut pas désactivée, mais déplacée tout en bas de la page. Position qu'elle occupe toujours désormais.

Au terme de l'épisode, les choses se sont calmées naturellement ; le mouvement s'est essoufflé, notamment suite à la longue intervention de Frédéric « Rivaol » Goyon sur les forums de Jeuxvideo.com où il s'est livré à une nuit de questions-réponses avec les forumers¹⁴. Accompagné de Charles, le chroniqueur d'After Bit de qui tout est parti, la tentative de restaurer le dialogue a été saluée et aucun débordement n'a été signalé. À ce jour, ce topic est riche de 46 pages, et les derniers messages datent de début avril. On y pointe les promesses qui n'ont pas abouti, le « sponsoring » toujours aussi présent sur le site. Cinq jours après la prise de parole de Rivaol sur les forums de Jeuxvideo.com, Cédric Page, responsable du pôle Gaming de Webedia (regroupant alors Millénium, Jeuxvideo.com et IGN), décide de venir se présenter sur les forums et d'exprimer sa vision de

¹⁴ Jeuxvideo.com. « Questions/réponses sur l'édito et les chroniques (avec Charles d'After Bit) », Rivaol. Publié le 31 juillet 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-1000021-40435406-1-0-1-0-questions-reponses-sur-l-edito-et-les-chroniques-avec-charles-d-after-bit.htm>

l'avenir. L'accueil réservé à Cedrix (son pseudonyme), est plutôt amical, même si la communauté continue de manifester sa méfiance face à celui qui est forcément vu par un pan des frondeurs comme le pantin de Webedia, comme en témoigne ce premier commentaire fort éloquent.

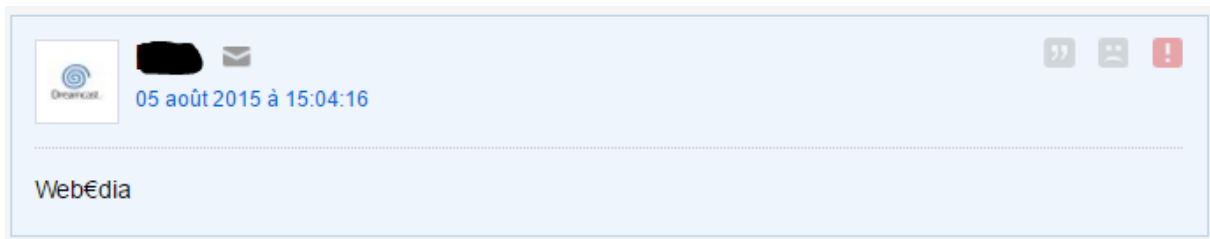


Figure 2 Capture d'écran du premier commentaire publié sur le topic de discussion ouvert par Rivaol

La plaie est encore ouverte, et les changements imposés par l'arrivée d'un nouveau capitaine aux manettes pas encore digéré. Alors comment s'est finalement terminée cette crise des chroniqueurs ? Elle s'est simplement évanouie, notamment par le concours de certains chroniqueurs qui, à l'instar de Maxime Robinet que nous abordions plus haut, a fait le choix du dialogue et de la concession et reste à l'heure actuelle l'un des chroniqueurs vedette de Jeuxvideo.com. « Retournement de veste » diront ses détracteurs. Ce à quoi le volubile vidéaste a répondu par le biais d'une autre vidéo postée sur sa chaîne YouTube¹⁵¹⁶. Satisfait des avancées de la communication entre Jeuxvideo.com et l'équipe de chroniqueurs, Maxime Robinet planche sur un nouveau format d'émission pour remplacer « Le Fond de l'Affaire » qu'il anime depuis plus de deux ans, et propose désormais une chronique intitulée « Spoilers », qui accumule un nombre de « vues » à peu près équivalent à celui de sa précédente chronique¹⁷¹⁸. Une posture également adoptée par At0mium, chroniqueur vidéo spécialisé dans le jeu vidéo indépendant, qui conserve également son poste chez Jeuxvideo.com en défendant le format actuel de son émission¹⁹.

Que retenir, finalement, de cet épiphénomène ? Tout d'abord qu'il aura sans doute été le premier épisode de l'histoire de Jeuxvideo.com où sa communauté, solide, soudée, fidèle, a pris les armes pour soutenir des chroniqueurs qui se sont érigés *de facto* comme les hérauts d'une vague de mécontentement tue depuis trop longtemps par les lecteurs. L'abcès a grossi depuis l'arrivée de *Respawn*, et a éclaté lors de la crise des chroniqueurs, qui constitue selon moi le moment où la communauté a pu renouer avec les parties prenantes de Jeuxvideo.com. Le dialogue renoué, des

¹⁵ Annonce de l'avancée de la communication entre les deux parties <https://youtu.be/eHSv9bLNkMg>

¹⁶ Explications sur le fait que Maxime conserve son poste à Jeuxvideo.com <https://www.youtube.com/watch?v=nN32FF61kb0>

¹⁷ Page de la chronique « Le Fond de l'Affaire » <http://www.Jeuxvideo.com/chroniques-video-le-fond-de-l-affaire.htm>

¹⁸ Page de la chronique « Spoilers » <http://www.Jeuxvideo.com/chroniques-video-spoilers.htm>

¹⁹ Une profession de foi abordée dans cette vidéo <https://youtu.be/-n7kYbloQM0>

ajustements ont pu être effectués. Le fait est que, manifestement²⁰, une part de la communauté de Jeuxvideo.com ne semble toujours pas tolérer le rachat de leur site fétiche par un magnat du Web. Un peu à la manière des inconsolables nostalgiques de Frank Guillaume, dont le nom apparaît encore régulièrement dans les commentaires du site et sur les forums, cinq ans après son départ²¹²².

Pourquoi ce sujet ? Pourquoi cette longue explication d'un événement qui, peut-être, ne restera pas dans l'histoire de Jeuxvideo.com ? Pour la simple et bonne raison que j'ai assisté de l'intérieur à la crise des chroniqueurs, en ma qualité de stagiaire assigné à la saisie des vidéos durant l'été 2015. Une position peu enviable dans ce genre de moments. J'ai vu le service communauté perdre patience face aux nombreuses réactions puériles lors de cette crise. J'ai vu les rédacteurs arriver au travail en trainant les pieds, conscient que le moindre article publié dans la journée se verrait pollué par d'innombrables messages adressés à Webedia, dont ils ne se revendiquent même pas. J'ai vu Frederic Goyon, rédacteur en chef du site, partir après tout le monde, à minuit passé, pour tenter d'expliquer à sa communauté que les choses ont changé, mais que tout le monde fait du mieux qu'il peut. J'ai également vu cette communauté, forte, disparate, plurielle, avoir un avis, et l'exposer haut et fort afin de sauver ce qu'ils considèrent être juste pour la pérennité du site. L'amas de trolls et de réactions disproportionnées s'exprimant dans les commentaires ne figurait pas un dixième de la tension sous-jacente. La majorité silencieuse, elle, observait de son lourd silence la scène, et réfléchissait à l'amélioration de la situation.

Aussi, ce sont ces lignes de tension que j'ai vocation à explorer dans ce mémoire. À travers quelques exemples choisis, je vais chercher à trouver comment un groupe, une communauté, s'approprié son espace de parole virtuel et parvient-il à s'ériger en groupe de pression à l'encontre du propriétaire dudit espace. Un cas qui, finalement est loin d'être isolé dans les proportions congrues à Jeuxvideo.com, mais qui tire ses racines dans un champ d'études naissant et bouillonnant des sciences sociales : le digital labor, qui sera abordé dans la première partie de ma réflexion, à partir, notamment, de cas très précis que sont les polémiques ayant animé Reddit dès lors que certains messages haineux furent supprimés arbitrairement, et plus particulièrement du Huffington Post, qui a essuyé une grande polémique touchant à la rémunération, ou plutôt à la non-rémunération de blogueurs influents de sa plateforme. La suite de mon exposé se resituera sur le cas plus spécifique de Jeuxvideo.com. Dans cette partie, je m'attacherai à dresser la « carte d'identité » des forums du site fondé par Sébastien Pissavy. Comment sont-ils agencés, comment sont

²⁰ C.f *Figure1*

²¹ JVFLUX. « *Franck* ». Mis à jour le 3 août 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/Franck>

²² Les raisons de son départ, restées floues, donnent lieu à de nombreuses spéculations sur les forums du site http://www.Jeuxvideo.com/recherche/forums/0-51-0-1-0-1-0-1-0-blabla-18-25-ans.htm?search_in_forum=Franck+guillaume&type_search_in_forum=titre_topic

hiérarchisés les forums, et surtout comment les utilisateurs communiquent et vivent leur relation avec les modérateurs qui supervisent l'intégralité des messages postés sur les espaces de diffusion. Nous prendrons également le temps de mettre sur pied un panorama, forcément non exhaustif, des profils que l'on peut trouver sur les forums de jeuxvidéo.com, et également des différents « coups d'éclat » (aussi bien « positifs » que « négatifs », et aussi bien « insignifiants ») qui ont pu marquer l'histoire de cette plateforme de discussion en ligne. Enfin, nous reviendrons plus avant sur les conséquences du rachat de l'Odyssée Interactive par Webedia, ainsi que sur le glissement qui s'est opéré sur les mentalités des intervenants au débat public sur la question. Comment cet acteur, duquel personne n'avait entendu parler, est-il devenu « Webediable » sans même n'avoir jamais été appelé par son nom propre ? Comment la situation a-t-elle pu conduire à la fameuse crise des chroniqueurs que nous abordions plus haut ? C'est à toutes ces interrogations que ce mémoire se proposera de répondre, en tirant son essence aussi bien de ressources en ligne que d'ouvrages sur les sciences sociales, mais également de nombreux entretiens que j'ai pu avoir la chance de mener avec les personnes idoines.

De l'émergence des conflits liés au Digital Labor

1. Théorie et débats

Le Digital Labor est de ces champs d'études en plein essor qui, à l'instar des domaines s'intéressant à l'impact du numérique sur les sociétés actuelles, souffre d'un déficit littéraire assez dommageable lorsque l'on cherche à s'y intéresser. À l'exception de l'ouvrage de référence de Trebor Scholz paru en 2012, ce champ des sciences sociales ne se targue d'aucun autre représentant que le nouvellement paru « *Qu'est-ce que le Digital Labor ?* » de Dominique Cardon et Antonio Casilli (2015). Aussi, cette première partie sera grandement inspirée des informations disponibles dans ce dernier ouvrage, par ailleurs seule source d'information francophone sur ce sujet qui peine, jusqu'à son intitulé, à se trouver une traduction adéquate dans la langue de Molière.

Il nous appartient de commencer par définir, le plus clairement possible, ce qu'est le Digital Labor. Dans son plus simple appareil, une traduction française se risquerait à proposer « travail numérique ». Insatisfaisant, cela pouvant renvoyer à n'importe quelle personne travaillant dans le domaine du numérique (sites Web, vente par Internet, etc.). Ce qui rend le Digital Labor difficile à définir tient notamment du fait qu'il ne faut pas le penser comme un travail « classique », qui pourrait rentrer dans l'une des trois cases des secteurs primaires, secondaires et tertiaires. Le Digital Labor est difficile à cerner, car il est d'ores et déjà assimilé par les personnes qui le pratiquent comme n'étant pas *vraiment* du travail. Pourtant, chacun le pratique, à sa manière, à son niveau, et à son rythme – selon ses accointances avec le secteur du numérique et ses habitudes de consommation de la chose -. Dans la définition proposée par Antonio Casili, le Digital Labor est « *C'est en nous penchant sur les lieux de nos sociabilités ordinaires, sur nos interactions quotidiennes médiatisées par les nouvelles technologies de l'information et de la communication, que nous commençons à détecter des formes d'activités assimilables au travail parce que productrices de valeur, faisant l'objet d'un quelconque encadrement contractuel et soumises à des métriques de performance. Nous appelons digital labor la réduction de nos « liaisons numériques » à un moment du rapport de production, la subsomption du social sous le marchand dans le contexte de nos usages technologiques.* ». En d'autres termes : poster une photographie sur Facebook, agréger une liste de comptes dédiés à un sujet particulier sur Twitter, créer une playlist thématique sur Spotify ou porter une montre connectée Samsung (et donc transmettre tacitement une partie de ses données biologiques au constructeur) est à considérer comme du Digital Labor. Cette terminologie renvoie simplement au fait de transmettre des données (quelles qu'elles soient), plus ou moins

consciemment, mais gratuitement à une entreprise, qui capitalise par la suite sur ces informations que vous leur avez transmises. Le « choc » provoqué par la réalisation que tout un chacun est en fait un travailleur de l'ombre, se ressent d'autant plus à la lumière de ce que « l'esprit des pionniers de l'Internet » semblait nous inculquer depuis toujours : des échanges anonymes, désintéressés, n'ayant pour finalité que de porter plus haut le progrès technique, social et culturel de chaque individu qui daignerait plonger dans le grand bain du WWW. Sous l'égide du médiactiviste Richard Barbrook, qui avançait l'idée selon laquelle le web serait en fait régi par une logique de don et contre-don, le Digital Labor se propose de poser un regard neuf sur les aspects « positifs » du tout numérique communautaire, social et total. Antonio Casilli, toujours, ajoute « *Le digital labor [...] relativise l'exaltation héroïque des amateurs et des fans passionnés, et y oppose une vision où l'ethos du don complète dans un équilibre instable les éléments utilitaires ou d'intérêt économique* ».

2. Les exemples de MTurk, le Huffington Post, Flickr et Reddit

2.1 Amazon Mechanical Turk

Pas de barrière à l'entrée pour le digital labor. La production de valeur est à portée de clic. On l'a vu, le digital labor ne suppose aucune forme de rémunération *a priori*, ce qui fait quasiment écho à la *petite phrase* bien connue des utilisateurs réguliers du Net « *Si c'est gratuit, vous êtes le produit* ». Sauf que dans certains cas, les effets de cette production de valeur peuvent avoir leur réponse sonnante et rébuchante. Prenons l'exemple de Amazon Mechanical Turk (MTurk)²³. Cette plateforme de *crowdsourcing*²⁴, lancée par le géant du e-commerce Amazon en 2005, propose de mettre en relation des entreprises et des travailleurs qui effectuent pour eux des tâches extrêmement simples et répétitives contre une rémunération très faible (on parle là de quelques centimes par tâche de 10 min, et d'au mieux 17\$ pour écrire un article de 750 mots sur un sujet en particulier). Ces *Turkers*, ont pour mission de réaliser des tâches allant de la classification d'images par mots-clés (les fameux *tags*) à la traduction de descriptions de produits dans une langue étrangère, en passant par le renommage d'une grande quantité de fichiers ou encore la réalisation de sondages²⁵. Derrière ce nom étrange, se cache en réalité un pied de nez aussi ingénieux que sinistre. Faisant directement référence au « Turc mécanique », le service d'Amazon est tout à fait

²³ Amazon Mechanical Turk. « *Mechanical Turk is a marketplace for work* ». DISPONIBLE SUR : <https://www.mturk.com/mturk/welcome>

²⁴ Production participative

²⁵ Amazon Mechanical Turk. « *Star a New Project* ». DISPONIBLE SUR : <https://requester.mturk.com/create/projects/new>

parlant quant à l'importance qu'a prise le digital labor dans nos sociétés numériques. Au XVIIIème siècle, Wolfgang von Kempelen entreprend le tour de l'Europe avec sa dernière invention : un automate ayant l'apparence d'une caricature de Turc d'époque. Sa particularité ? Il joue aux échecs comme personne ... sauf que se cache en réalité sous la table de jeu un complice qui réalise lui-même les actions du Turc mécanique. Fasciné par la supercherie, le quidam se laissera quand même aller à l'admiration pour le procédé, y compris après qu'elle fût révélée²⁶. Mais l'interrogation demeure : pourquoi donner à sa plateforme de digital labor le nom d'une supercherie vieille de trois siècles ? Tout simplement car certaines entreprises d'aujourd'hui, qui proposent des services tels que la transcription de fichiers audio à la vitesse de l'éclair ou encore des traductions cohérentes en un temps record ne peuvent tout simplement pas se reposer sur des algorithmes pour faire le travail. Notre enthousiasme pour l'avancée de la technologie en la matière en prend un coup, mais la présence d'entreprises reconnues telles que SpeechInk qui vend des « solutions » permettant la retranscription de réunions parmi les sociétés les plus demandeuses des services des turkers achève de lever le voile qui brouillait notre regard²⁷. Le fait est que le service de Jeff Bezos prend la chose avec une ironie non dissimulée. Non content de s'approprier le nom d'un canular, il est sous-titré « Artificial Artificial Intelligence ». Moins cryptique qu'il n'y paraît, ce volet trouve sa réponse assez simplement lorsque l'on parcourt les tâches qui « s'offrent » aux turkers. Certaines d'entre elles demandent au travailleur de vérifier les résultats produits par des algorithmes. Des algorithmes qu'ils ont pourtant aidé à affiner au gré de leurs tâches sur la plateforme²⁸. D'autres voient d'ailleurs le procédé comme un succédané des « calculateurs humains » ; ces petites mains qui étaient chargées d'effectuer des morceaux de calculs qui ont notamment servi à la construction de la bombe atomique dans le cadre du projet Manhattan²⁹.

Le fait est qu'en négligeant ouvertement les droits du travail (pas de contrat, pas de durée, ni régulation d'aucune sorte, pas plus qu'un salaire minimum garanti), Amazon Mechanical Turk s'est heurtée récemment à une levée de boucliers qui lui pendait au nez. En 2014, l'initiative Dynamo³⁰ a lancé une opération de grande ampleur à l'encontre de Jeff Bezos, PDG d'Amazon. Initiée par la turkeuse canadienne Kristy Milland, qui aurait remarqué sur le PDG répondait parfois aux mails

²⁶ Wikipedia.org. « *Turc mécanique* ». Mis à jour le 26 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : https://fr.wikipedia.org/wiki/Turc_m%C3%A9canique

²⁷ L'Humanité.fr. « *Tâcherons d'Amazon, pour une pincée de dollars* », Pierric Marissal. Publié le 30 janvier 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.humanite.fr/tacherons-damazon-pour-une-pincee-de-dollars>

²⁸ RUE89. « *Ce que cache le Turc mécanique d'Amazon* », Xavier de la Porte. Publié le 21 janvier 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://rue89.nouvelobs.com/2014/01/21/cache-turc-mecanique-damazon-249236>

²⁹ *ibid*

³⁰ Site Internet dédié à la réflexion autour des questions éthiques soulevées par le fonctionnement de MTurk, oeuvrant pour plus de droit et de reconnaissance pour les turkers.

envoyés à l'adresse jeff@amazon.com³¹, l'opération baptisée *Dear Jeff Bezos*³² enjoignait les turkers de tous horizons à adresser leurs doléances au chef d'entreprise afin de faire entendre leurs revendications communes. À savoir : obtenir des rémunérations plus dignes de leur travail, ainsi qu'un semblant de reconnaissance qui éviterait de les faire passer pour de la main-d'œuvre extrêmement bon marché, seulement bons à traiter des tâches dont personne ne veut. « *I am a human being, not an algorithm* », titre l'article du Guardian³¹ à ce sujet. Il faut dire que la plateforme a à l'origine été créée pour répondre à ce type de besoins spécifiques. Une telle demande va donc à l'encontre de l'essence du projet. Néanmoins, il est évident que d'une certaine manière, MTurk a échappé à son créateur. On peut noter que l'arrivée massive de turkers indiens³³ sur la plateforme a continué de faire baisser les coûts d'une main-d'œuvre déjà pas bien valorisée financièrement.

D'aucuns argueront que cette « révolution » des turkers est vouée à l'échec. Après tout, les règles étaient claires et établies depuis le début. Aucun contrat ne régit leur travail, si ce n'est les conditions générales d'utilisation qu'ils signent au moment de leur inscription. De plus, difficile de défendre leur position « d'opprimés » dès lors qu'ils ne sont pas liés contractuellement à Amazon, et qu'ils peuvent donc chercher une autre occupation qui subviendrait davantage à leurs aspirations ailleurs. De la même manière qu'un panéliste pour Ipsos peut décider d'arrêter ses contributions par manque de temps ou de motivation³⁴. Certes les conditions ne sont pas optimales lorsque l'on choisit de donner de son temps à ce genre de plateformes, mais elles comportent en réalité aussi peu de barrières à l'entrée qu'à la sortie. Malgré tout, ce soulèvement d'une frange des utilisateurs du service d'Amazon est assez évocateur quant à la situation du Web d'aujourd'hui. Cette appétence pour le *plus* ; ce désir de tirer profit du maximum des capacités offertes par un espace en ligne, quel qu'il soit. Une volonté que l'on a pu retrouver chez les blogueurs affiliés au Huffington Post, lorsqu'en 2012, une polémique a éclaté quant à leur rémunération, ou plutôt quant à son absence.

2.2 Le Huffington Post

L'arrivée du média de Arianna Huffington dans l'Hexagone ne s'est pas faite sans heurts. Le média traversait l'Atlantique avec son concept, mais également avec ses polémiques et ses zones d'ombres. Alors même que le site en .fr n'est pas encore lancé que les blogueurs français s'inquiètent

³¹The Guardian.com. « *Amazon's Mechanical Turk workers protest : 'I am a human being, not an algorithm'* », Mark Harris. Publié le 3 décembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.theguardian.com/technology/2014/dec/03/amazon-mechanical-turk-workers-protest-jeff-bezos>

³² We Are Dynamo. « *Dead Jeff Bezos* ». DISPONIBLE SUR : <http://www.wearedynamo.org/dearjeffbezos>

³³ Pas de chiffre officiels, mais l'importance de la question « puis-je être payé en roupies » dans la FAQ du site semble assez parlante https://www.mturk.com/mturk/help?helpPage=worker#how_recv_rupees

³⁴ Le site I-Say de l'institut de sondages Ipsos permet à ses utilisateurs de répondre à des sondages de durée variant entre 2 et 20 minutes contre un certain nombre de points qu'ils peuvent ensuite dépenser pour obtenir des coupons de réduction d'une valeur de 10€ chez Amazon, Décathlon, ou même offrir cet argent à une association caritative.

de la situation de précarité dans laquelle sont plongés leurs homologues américains. En réalité, cette situation, ils la connaissent déjà dans nos contrées, et notamment sur Rue89.fr, qui agrège le contenu de centaines de blogueurs qui travaillent gratuitement au développement éditorial du site. Une inquiétude qui a atteint son climax lors de la réception d'un mail de la future directrice de la publication du Huffington Post français, Anne Sinclair, dans lequel elle ne tournait pas autour du pot concernant la rémunération de ses collaborateurs : ils ne seront pas rémunérés, mais se verront offrir « *la plus grande visibilité possible, grâce je l'espère, à la force de frappe du Huffington Post* »³⁵. En somme : le Huff Post leur offre une tribune, et rien de plus. Une posture finalement consensuelle dans le milieu, qui a achevé d'agacer les principaux d'intéressés qui se sont ligués contre la future présidente, son futur média, mais plus généralement face à une certaine idée du digital labor. « *Le Web d'aujourd'hui célèbre un recul du droit du travail* » note Thierry Crouzet, blogueur et auteur prolifique de livres aux genres variés, dans un post au vitriol publié le 23 janvier 2012³⁶. Dans *Blogueurs en colère* (c'est son titre), l'homme de Lettres revient sur le ras-le-bol généralisé de ce Web pour lequel ils ont l'impression de tout donner, en échange de rien. Le contre-don dont nous parlions plus haut semble bien éloigné de leur réalité. Un brulot en forme de manifeste, qui prône le retour à l'indépendance des blogueurs, et un rejet en bloc de ce modèle économique à sens unique : les sites d'information les hébergeant (appelés « agrégateurs » par Thierry Crouzet) se remplissant allégrement les poches grâce à leurs productions, avance-t-il. Seb Musset, blogueur évoluant dans la même nébuleuse, s'était fendu à la même époque d'une lettre pleine d'ironie³⁷ adressée à la future présidente du média qui avait tenté de le débaucher pour écrire dans les bonnes feuilles du Huffington Post. En voici les lignes les plus évocatrices de la situation que cette armée de plumes souhaite combattre.

« Suite à votre courriel, je vous propose donc spontanément mes services de blogueur[...] Je ne suis pas de ces précaires empêcheurs de créer des bulles internet qui, en pleine période de crise, osent affirmer que le travail et matière grise méritent un pin's, **voire un salaire**³⁸. C'est avec joie et conviction que je m'aligne sur la grille tarifaire ayant fait la fortune d'Arianna Huffington en **vous cédant gracieusement mes contributions**. [...] Je suis également prêt à me faire facturer ma participation à l'aventure *Huff Post*. **Je vous propose donc de vous régler 80 euros pour chaque**

³⁵Arretsimages.net. « *Sinclair, pas encore au Huffington Post, déjà critiquée* », La rédaction. Publié le 14 décembre 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.arretsimages.net/breves/2011-12-14/Sinclair-pas-encore-au-Huffington-Post-deja-critiquee-id12706>

³⁶ Thierry Crouzet. « *Blogueurs en colère* », Thierry Crouzet. Publié le 23 janvier 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://tcrouzet.com/2012/01/23/blogueurs-en-colere/>

³⁷ Seb Musset. « *Chère Anne Sinclair* », Sébastien Musset. Publié le 14 décembre 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://sebmusset.blogspot.fr/2011/12/chere-anne-sinclair.html>

³⁸ En gras dans le texte

publication d'un article de ma composition. Bien sûr, j'accepte les commandes de sujet, ne suis à priori pas contre le principe de la censure. J'assume aussi la pleine responsabilité en cas d'éventuelle poursuite judiciaire si un de mes articles, malgré ces filtres, venait à en déranger certains. J'ai bien conscience de la visibilité qu'un tel site, avec une personne de votre notoriété à sa tête, peut apporter à un humble blogueur comme moi. **Et, par-delà, à tous les gens qui tente (sic) de vivre de leurs écrits.**

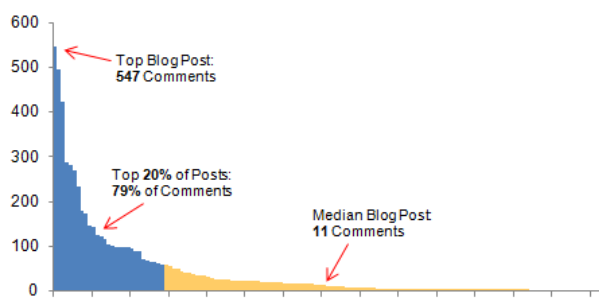
[...] **Veillez agréer, Madame, l'expression de ma soumission la plus distinguée.** »

Un billet rédigé la gorge serrée qui ne manque pas de mettre en lumière ce que dénoncent justement les nombreux blogueurs en mal de rémunération, pour un travail qu'ils estiment comparable (du moins en termes de quantité) à celui d'un journaliste encarté. Le 14 avril 2011, Le Monde écrivait déjà, dans un article titré « *La révolte des blogueurs* »³⁹ : « *Les blogueurs en ont marre de travailler pour rien. Et ils l'écrivent haut et fort* ». Un article qui revient essentiellement sur le parcours de Hughes Serraf, contributeur émérite de Rue89 pendant de longues années, et qui a tourné les talons, las d'être « *considéré comme une poire* », écrit-il. Le Monde poursuit, « *Bloguant à titre gracieux pour le site d'information depuis trois ans, il a demandé au rédacteur en chef, Pascal Riché, d'être payé en piges. En retour, il s'est vu proposer « une gratification nette de 200 euros par mois ». Une misère. « Je produis au minimum autant qu'un journaliste de la rédaction et mes papiers sont autant lus »* ». Blessé par si peu de reconnaissance de son hôte, Hughes Serraf est passé transfuge chez Atlantico, et reçoit « *des piges convenables* », souffle-t-il à l'époque. Un exemple symptomatique de cette nouvelle presse qui offre aux lecteurs une grande diversité de l'information en ligne, mais où le neuf, l'inattendu et le divergent ne semble pas avoir sa place, ou en tout cas n'a pas *la* place qu'il ambitionne d'occuper. Une posture de défiance vis-à-vis des nouveaux acteurs du Web qui fait directement écho à la crise des chroniqueurs que nous abordions en préambule, qui fait état du même constat : les sites d'information font appel à des externes afin de diversifier leur ligne éditoriale, mais préfèrent mettre en avant du contenu maison afin d'éviter de s'obérer sous des rémunérations inutiles. De toute façon, là où des blogueurs « blasés » quittent leur siège, une armée de *rookies* se presse aux portes des rédactions, appâtés par cette promesse de « visibilité » que seuls ces mastodontes médiatiques semblent être en mesure de leur apporter.

Néanmoins, et comme pour MTurk, la révolte entamée par les blogueurs jouit d'une légitimité toute relative au regard du contrat tacite passé avec la plateforme qui leur sert de tribune.

³⁹ LeMonde.fr. « *La révolte des blogueurs* », Xavier Ternisien. Publié le 14 avril 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://abonnes.lemonde.fr/societe/article/2011/04/14/la-revolte-des-blogueurs_1507616_3224.html

**Huffington Post Politics Blog Posts,
Ranked by Number of Comments**
2/8/10 - 2/10/10



Comme le résume fort bien Benoit Raphael⁴⁰ dans un billet au sujet de la rémunération des blogueurs⁴¹ : « *le Huffington Post n’a jamais promis d’argent à ses blogueurs. Il y sont (sic) donc allés de leur plein gré. La question du paiement est venue après* ». Une nuance qui entacherait effectivement le débat si la question n’était pas, malgré tout, légitime.

Cependant, et comme l’affirmait pourtant Hughues Serraf, le contenu créé par les blogueurs n’est pas aussi lu, ni même aussi commenté ou partagé qu’un article de la rédaction du site. Nate Silver, du New York Times, revient avec force détails sur le chiffrage effectif de l’économie du blog sur les sites d’information⁴². Se basant sur les chiffres officiels communiqués par Arianna Huffington, son analyse se concentre donc sur le pôle Politique de la ligne éditoriale du site, qui brasserait selon la créatrice du site 15% de l’audience totale. À l’époque où l’article de Nate Silver a été écrit, en février 2011, Quantcast⁴³ faisait état de 15,6 millions de pages vues par jour. Ce sont donc 2,3 millions de pages Politique lues par jour sur le Huffington Post ; articles de journalistes et billets de blogs tous azimuts. Si le Huff Post ne communique pas sur les vues effectives de chaque article, le nombre de commentaires postés sur les quelque 100 articles publiés chaque jour dans cette catégorie est un bon indicateur. « *J’ai compté le nombre de commentaires dans les deux types de posts du Huffington Post – ceux écrits par des journalistes (et donc rémunérés), et ceux rédigés par des blogueurs (non rémunérés). Sur la période de mardi à vendredi, le Huffington Post a publié 143 billets de blog. Ceux-ci ont récolté 6084 commentaires, soit une moyenne de 43 par article* », expose le journaliste du New York Times. « *Par contraste, le site a mis en ligne 161 articles de journalistes dans son flux Politique. Tous n’étaient pas des papiers de reportages originaux, comme ceux de Sam Stein ou Howard Finement, mais c’étaient tous des articles qui avaient été rémunérés par le Huff Post. [...] Les articles dans le flux Politique – journalistique, ont récolté 133 404 commentaires : plus de 800 par article, et donc environ 20 fois plus que les billets de blog.* ». Le journaliste continue sur de longues lignes son analyse comparative entre la performance des articles journalistiques et ceux réalisés par des

⁴⁰ « Expert en innovation digitale et média, blogueur et entrepreneur. Il est à l’origine de nombreux médias à succès sur Internet : Le Post.fr (groupe Le Monde), Le Plus de l’Obs, Le Lab d’Europe 1. Benoit est également co-fondateur de Trendsboard et d’Imprudence », comme l’indique sa biographie <https://www.over-blog.com/user/1524.html>

⁴¹ Benoit Raphael. « *Faut-il payer les blogueurs ?* », Benoit Raphaël. Publié le 19 avril 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://benoitraphael.com/2011/04/19/faut-il-payer-les-blogueurs/>

⁴² The New York Times. « *The Economics of Blogging and The Huffington Post* », Nate Silver. Publié le 12 février 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://fivethirtyeight.blogs.nytimes.com/2011/02/12/the-economics-of-blogging-and-the-huffington-post/?r=0>

⁴³ Quantcast. « *Huffington Post* ». DISPONIBLE SUR : <http://www.quantcast.com/huffingtonpost.com>

blogueurs. Son exposé s'arrête notamment sur un point très important qui est que les posts de blog les plus lus émanent bien souvent d'un contingent de blogueurs bien connus et suivis par une large communauté. Si se posait effectivement la question de la rémunération de ces contributeurs, comment répartir cet argent ? À la page vue ? Au nombre de commentaires ? Au temps passé sur la page ? À la performance de la publicité accolée à l'article en question ? Et si le site décidait d'instaurer un barème, une sorte de minima des vues à atteindre avant d'accéder à la rémunération, n'aura-t-on pas droit au même type de débat, centré cette fois sur ces blogueurs populaires qui drainent toute l'audience de l'espace de parole, et ne laissent guère de place aux *petits* qui essaient de se faire une place ? « *Si le Huffington Post était un peu plus franc avec ses blogueurs, voici ce qu'il leur dirait* », avance Nate Silver, « *« Evidemment, nous aimerions que vous écriviez pour nous. Et il y a une chance pour que votre billet s'en sorte très bien. Mais le fait est que seule une petite centaine de personnes le verront, et nous serions suffisamment chanceux si nous arrivions à vendre assez d'espace publicitaire dessus pour vous offrir une part de pizza »* ». L'auteur de l'analyse termine son article par des mots très personnels, à destination de blogueurs, ou tout simplement de personnes souhaitant « vivre de leurs écrits », comme l'évoquait Seb Musset : « *Être un petit poisson dans un très, très grand bassin n'est pas toujours le meilleur moyen de vous faire un nom, moins encore d'en tirer de l'argent* ».

2.3 Flickr

L'une des polémiques les plus récentes ayant trait à la problématique qui nous intéresse ici émane du site de partage de photographies amateurs Flickr. En février 2014, la plateforme appartenant à Yahoo a annoncé sa volonté de vendre des photographies mises en ligne sur le site⁴⁴. En réalité, le site mettrait en vente des mosaïques de plusieurs images à 49\$ pièce. Là où la chose devient épineuse, c'est que les images déposées sous licence Creative Commons seront dès lors réutilisées sans qu'une part du gâteau soit reversée à l'auteur de la photographie, mais portera tout de même la petite griffe de l'auteur sur l'impression. À contrario, les images marquées d'une quelconque autre licence gratifieront les photographes de 51% des revenus de la vente. Le reste étant, bien entendu, pour Yahoo⁴⁵. Dans les faits, l'utilisateur ne semble pas lésé, puisque c'est lui-même qui, en apposant la licence de son choix aux œuvres déposées, a autorisé *de facto* quiconque à la réutiliser, y compris à des fins commerciales. Or, la levée de boucliers des utilisateurs de la plateforme au moment de l'annonce de Flickr prouve bien qu'une grande majorité d'entre eux ont opté pour cette

⁴⁴ Dazed. « *Flickr is about to sell off your Creative Commons photos* », Zing Tsjeng. Publié le 28 novembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.dazeddigital.com/photography/article/22757/1/flickr-is-about-to-sell-off-your-creative-commons-photos>

⁴⁵ ACI. « *Yahoo Starts Selling Flickr Users' Photos* », Susan Gunelius. Publié le 2 décembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://aci.info/2014/12/02/yahoo-starts-selling-flickr-users-photos/>

licence par défaut, sans réellement connaître leurs droits. Comme le pointe Slate⁴⁶ et bien d'autres⁴⁷, Yahoo est effectivement dans son bon droit – la licence Creative Commons autorisant justement ce type de réutilisation de la propriété intellectuelle. Pourtant, manifestement, les photographes sont les premiers surpris par cette décision ; une incrédulité cristallisée par l'artiste Nelson Lourenço, qui s'exprimait dans les colonnes du Wall Street Journal en ces termes⁴⁷ : « *Quand j'ai accepté la licence Creative Commons, j'ai compris que mes images pourraient être utilisées pour des choses comme des illustrations d'articles ou d'autres travaux dans lesquelles elles pourraient être montrées au public. [Yahoo!] vendant mon travail et touchant tout l'argent qui en découle a eu l'effet d'une surprise pour moi.* » Une fausse polémique, titre NextInpact⁴⁸, dans un papier remettant les choses à plat et dénonçant le manque de compréhension des artistes uniquement imputable à leur personne. En somme : ils n'avaient qu'à faire attention à eux.

La question n'est pas là, nous concernant. L'objectif est moins d'identifier un coupable, mais de voir apparaître une tendance, une tension. En l'occurrence, le « tenseur commun » à ces trois exemples ci-dessus est clairement une certaine idée du don de soi. Chez MTurk, l'utilisateur fournit un travail rébarbatif de plein gré, en attendant une compensation monétaire faible, mais clairement définie dans l'offre initiale⁴⁹. Le cas des blogueurs est tout aussi symptomatique de cette redéfinition des « codes du travail » appliqués au numérique. Ces auteurs en devenir sont eux-mêmes venus apporter leur contribution aux sites qu'ils accusent, pour certains, de ne pas les valoriser suffisamment, et surtout de ne pas les rémunérer à la hauteur de leur investissement. Flickr et les photographes qui s'estiment lésés par la vente de leur œuvre ne sont pas différents de cette tendance. Ici encore, les artistes ont eux-mêmes choisi d'appliquer une licence Creative Commons à leurs photographies, et s'exposaient donc de plein gré, et en toute connaissance de cause, à une éventuelle monétisation par la plateforme de leur travail, sans qu'ils puissent en récolter les fruits. L'article de NextInpact⁴⁸ est en ce sens assez didactique, bien que lapidaire sur la question. Marc Rees, son auteur, conclut par ce fait lourd de sens : « *Sur les 300 millions de photos en Creative*

⁴⁶ Slate.fr. « *En vendant des photos de Flickr, Yahoo n'est pas dans l'illégalité. Mais suscite le trouble* », Andréa Fradin. Publié le 9 décembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.slate.fr/story/95587/vente-photos-flickr-yahoo-trouble>

⁴⁷ Wall Street Journal. « *Fight Over Yahoo's Use of Flickr Photos* », Douglas Macmillan. Publié le 24 novembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://www.wsj.com/news/article_email/fight-over-flickr-use-of-photos-1416875564-IMyQjAxMTA0OTIwNDkyODQwWj

⁴⁸ NextInpact. « *La fausse polémique de la revente des photos Flickr par Yahoo* », Marc Rees. Publié le 1 décembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.nextinpact.com/news/91171-la-fausse-polemique-revente-photos-flickr-par-yahoo.htm>

⁴⁹ Si aucun salaire n'est effectivement promis au turker, un simple petit tour sur la page des offres actuels leur permet de se rendre compte que les tâches ne sont gratifiées que de quelques centimes de dollars pour la plupart.

Commons, 58 millions sont au 1^{er} décembre [2014, ndr] en licence « paternité » (CC-BY), soit l'une des plus ouvertes ».

2.4 Reddit et le « Fat Man Hate » Gate

Nous avons survolé ici les polémiques les plus récentes ayant trait à des particules pouvant être rattachées au domaine du Digital Labor. Intéressons-nous désormais, tout en gardant ces différents éléments en tête, au cas très particulier – et bien plus parlant eut égard au sujet de ce mémoire – du *Fat Man Hate* de Reddit. Il s'agit en réalité d'un événement à rapprocher de la crise des chroniqueurs que nous abordions en préambule, et qui nous intéressera de nouveau dans les parties suivantes de cet écrit. Il s'agit de la toute première fois que le site Reddit a pris la décision de fermer un Subreddit considéré comme moralement douteux, alors que l'une des règles tacites de la plateforme est justement de ne jamais intervenir en la matière, et se contenter de modérer les discussions qui enfreindraient la loi. Mais avant de poursuivre, il convient d'expliquer succinctement en quoi consiste Reddit, avant de nous perdre en jargon geek.

Créé en 2005 par Steve Huffman et Alexis Ohanian, Reddit se présente comme un site communautaire de partage de liens. « *La page d'accueil de l'Internet* », comme l'ambitionne son slogan. Les utilisateurs sont libres de poster des liens, triés en différents sujets (aussi appelés subreddits, souvent représentés sous une forme URL abrégée : `/r/Science`, par exemple, renvoie au subreddit dédié aux sujets scientifiques), et les autres utilisateurs sont en mesure de noter ces différents liens pour les faire émerger en tête de liste du subreddit où ils sont postés. Véritable site de niche pour geek durant ses premières années, sa popularité a véritablement décollé lors de la fermeture du site Digg, son principal concurrent⁵⁰, en 2010. La séance AMA (Ask Me Anything, séance de questions-réponses tenue par une personnalité influente) de Barack Obama durant sa campagne publicitaire de 2012 a achevé de faire entrer Reddit dans une nouvelle ère⁵¹, faisant par la même planter le site du fait de trop nombreuses connexions. Depuis toujours, le site se refuse d'exercer le moindre contrôle éditorial sur ce qui est posté. La page listant les règles de bonne conduite sur le site est d'ailleurs réduite à son minimum, et ne laisse apparaître que ce qui a été abordé plus haut, à savoir : interdiction de poster du contenu considéré comme illégal, pornographique, encourageant ou incitant la violence, relevant du harcèlement⁵², révélant des informations personnelles d'autrui, usurpant l'identité de quelqu'un d'autre, spamming. Un maillage des plus larges, qui autorise les

⁵⁰ MIT Technology Review. « *Why Did Reddit Succeed Where Digg Failed ?* », Rachet Metz. Publié le 18 juillet 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.technologyreview.com/s/428520/why-did-reddit-succeed-where-digg-failed/>

⁵¹ Readwrite. « *I Am a President – Obama Shuts Down Reddit* », Adam Popescu. Publié le 29 août 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://readwrite.com/2012/08/29/i-am-a-president-obamamania-shuts-down-reddit/>

⁵² Clause datant en réalité de mai 2015

utilisateurs à prendre de nombreuses libertés dans les liens qu'ils postent, ou les subreddits qu'ils créent. C'est aussi et surtout ce qui plaît dans la plateforme : on est libre d'y faire ce que l'on souhaite. Et c'est justement cette liberté consommée qui a été mise à mal lors du *Fat People Hate Gate* l'été dernier.

Après une fermeture d'un subreddit qui avait déjà fait grand bruit en 2011, celui du r/Jailbait (qui agrégeait des images de jeunes filles mineures), ou encore celui partageant les images des célébrités touchées par la fuite massive de photographies stockées sur iCloud, le *Fat People Hate Gate* a clairement été la goutte d'eau pour tout un pan des utilisateurs réguliers du site. Ce que l'on sait moins, c'est que la fermeture du subreddit r/FatPeopleHate s'inscrivait en réalité dans un plan de plus grande ampleur pour Reddit qui, en mai 2015, a opéré un changement de taille dans ses conditions générales d'utilisation. Comme nous l'évoquions en passant en revue les règles de publication sur le site, mai 2015 signe l'arrivée d'une clause interdisant tout contenu ayant vocation à véhiculer la haine, ou à encourager la discrimination ou le harcèlement. Dans cette dynamique, la CEO de Reddit, Ellen Pao, et la cheffe de la communauté Jessica Moreno, signent un billet⁵³ dans lequel elles détaillent leurs ambitions pour le futur de Reddit. Un message rédigé avec les pincettes de rigueur, tant les deux femmes savent que la communauté (au sens large) des redditors tient à sa liberté d'expression. Dans ce billet court, on peut lire « *Notre objectif est de permettre au plus de personnes possible d'avoir des conversations authentiques et de partager des idées et du contenu sur une plateforme libre. [...] Il n'est pas aisé de balancer ces valeurs [...] mais nous voulons être honnêtes sur notre engagement : nous bannirons les subreddits qui autorisent leur communauté à utiliser cet espace comme une plateforme de harcèlement sans que les modérateurs⁵⁴ de cette communauté n'agissent. Nous bannissons des comportements, pas des idées.* ». « *Aujourd'hui, nous supprimons cinq subreddits qui enfreignent les règles basées sur le harcèlement d'individus* », poursuivent les deux responsables. Les cinq subreddits en question sont r/HamPlanetHatred (un sub dédié à la haine des personnes en surpoids), r/TransFags (dédié à la haine des personnes transgenres), r/neofags (dédié aux critiques à l'encontre de NeoGAF, un forum spécialisé dans l'actualité du jeu vidéo),

⁵³ Business Insider UK. « *Reddit users are furious after the site banned a community dedicated to hating fat people* », Rob Price. Publié le 11 juillet 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://uk.businessinsider.com/reddit-bans-r-fatpeoplehate-the-community-furious-ellen-pao-2015-6>

⁵⁴ Sur Reddit, les modérateurs des subreddits sont nommés par les créateurs du r/ en question.

r/ShitNiggersSay (subreddit raciste à l'encontre des Afro-Américains) et, évidemment, r/FatPeopleHate, qui comportait lors de sa fermeture plus de 150 000 membres.

Les réactions n'ont pas tardé. Les messages pleuvent, et la tendance émerge que Reddit vient de déposer sa sacro-sainte liberté d'expression sur l'autel de la bien-pensance. En témoigne les innombrables messages cherchant « *la meilleure alternative à Reddit* », pour les plus modérés, et pour les autres, les monceaux de posts d'insultes à l'encontre des dirigeants du site. Des posts parfois illustrés par une croix gammée, comme le démontre la capture ci-dessous. Dans d'innombrables autres posts, Ellen Pao est décrite comme une « SJW », une Social Justice Warrior. Il s'agit là d'une

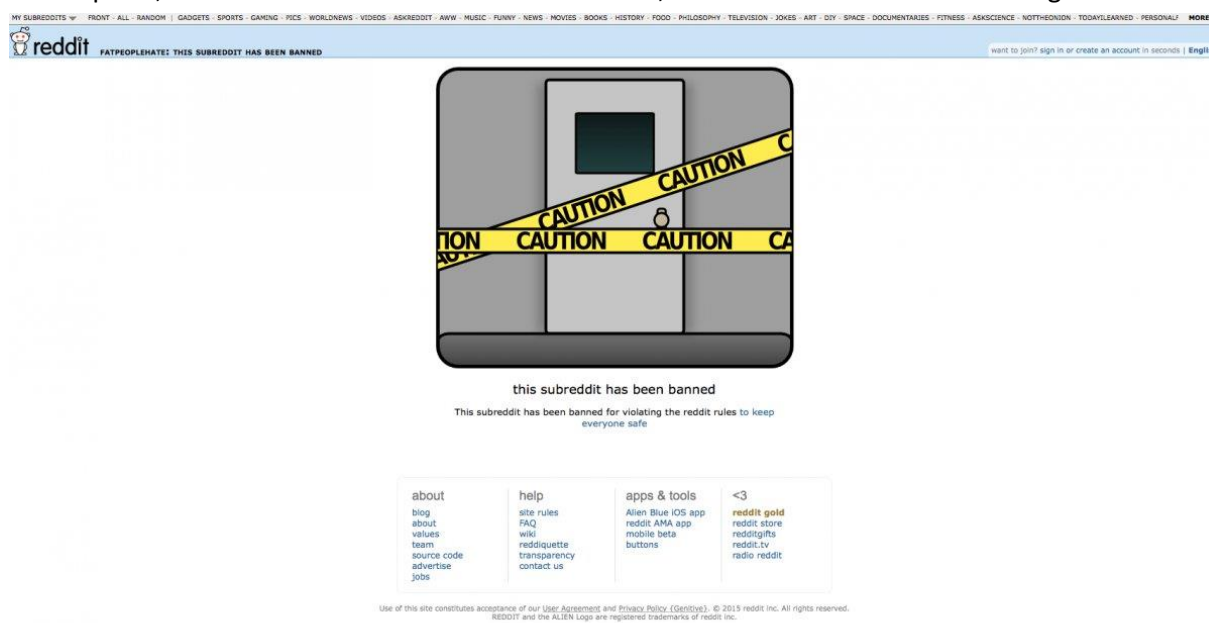


Figure 3 Capture d'écran du r/FatPeopleHate après sa fermeture

dénomination péjorative, qui désigne les personnes promptes à s'engager sur la pente glissante des débats concernant la justice sociale, en ligne. L'Urban Dictionary – souvent pertinent lorsqu'il s'agit de précision dans les usages de la langue – en donne la définition suivante⁵⁵ : « *Un terme péjoratif qui désigne un individu qui s'engage de manière répétée et véhémement dans des débats sur la justice sociale sur Internet ; souvent de façon superficielle ou un peu maladroite, dont l'unique objectif est de lisser sa propre réputation. Un guerrier de la justice sociale ne croit pas nécessairement à ce qu'il dit, pas plus qu'il se soucie des groupes pour lesquels ils prennent position* ». Des mots fleuris, que ne renierait pas un défenseur du GamerGate⁵⁶.

⁵⁵ Urban Dictionary. « *Social Justice Warrior* », Poopem. Publié le 21 avril 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://fr.urbandictionary.com/define.php?term=social+justice+warrior>

⁵⁶ Le GamerGate est l'une des polémiques les plus retentissantes de ces dernières années, et a été initiée par des faits de conflits d'intérêts dans la relation entre une développeuse de jeux et un journaliste spécialisé. Suite à ces révélations, tout un mouvement s'est organisé pour décrier ce qu'ils jouaient comme un « problème d'éthique dans le journalisme de jeux vidéo ». <http://cooldown.fr/dossier/gamergate-voyage-au-bout-de-laffaire/>

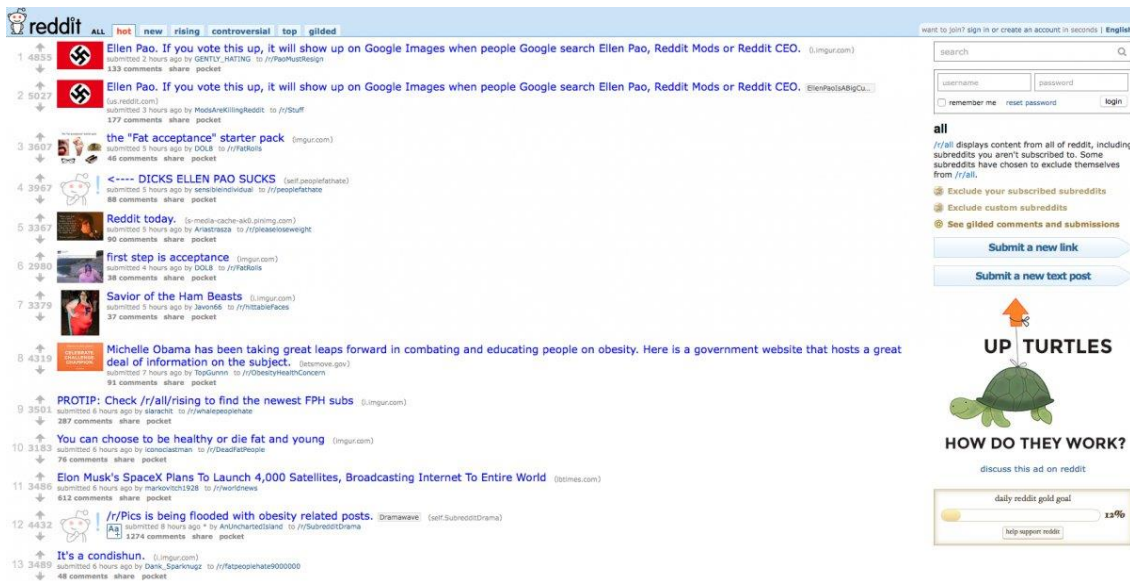


Figure 4 Capture d'écran du sub r/All agrégeant les posts les plus populaires au moment de l'annonce de la fermeture de cinq subreddits

Une idée qui revient souvent dans les débats est que Reddit chercherait à lisser son image de mauvais élève du Web afin d'attirer davantage d'investisseurs, et notamment des publicitaires pour le moment encore très réticents à l'idée d'apposer leur marque sur un espace qui prône la parole libre. Une attaque dont se défend formellement Alexis Ohanian, l'un des fondateurs de Reddit. « *Je n'ai jamais posté dans r/fatpeoplehate et ne l'ai jamais visité, mais pouvons-nous arrêter la langue de bois et juste assumer et admettre que tout ceci n'a pour vocation que de rendre les utilisateurs plus acceptables aux yeux des publicitaires ?* » alpague un redditor, auquel Ohanian répond simplement : « *Non. Steve et moi n'avons pas créé reddit pour être une plateforme pour que les communautés prennent pour cible et harcèlent des individus. C'est aussi simple que ça* ».

Des YouTubeurs comme boogie2988 prennent également la parole pour dénoncer ce qu'ils estiment être une demi-mesure qui n'a aucun sens⁵⁷. En effet, au moment où la vidéo a été postée, soit une petite semaine après que les changements aient eu lieu sur Reddit, l'une des communautés les plus ouvertement racistes de la plateforme était toujours en activité, ce que le vidéaste critiquait vertement. En guise de réponse à cette vidéo, de nombreux redditors se sont empressés de répertorier en commentaire des dizaines de subreddits qui mériteraient de subir le même sort, au nom de la nouvelle règle énoncée par Ellen Pao.

⁵⁷ Reddit.com. « *boogie2988 reacts to fatpeoplehate ban* », Amster2. Publié en juin 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : https://www.reddit.com/r/videos/comments/39dext/boogie2988_reacts_to_fatpeoplehate_ban/

Quelques semaines plus tard, Steve Huffman, Co-créateur de la plateforme, s'est fendu d'un nouveau post sur Reddit, où il annonce⁵⁸ qu'un système de « quarantaine » sera expérimenté sur des centaines de subs « *considérés comme extrêmement offensants pour le redditor lambda* ». La quasi-totalité des communautés pointées en commentaire de la vidéo de boogie2988 se voit ainsi placée en quarantaine, c'est-à-dire libre d'accès aux membres qui le désirent vraiment (un processus de validation de l'email est nécessaire pour pouvoir accéder à la communauté visée par la procédure). Le brûlant r/CoonTown et assimilés se voient également bannis définitivement dans la foulée.

Pourtant, la grogne ne cessa jamais réellement. Une grosse partie de la communauté au sens large estime que les subreddits bannis ne sont les fruits que de la seule liberté d'expression, et que quiconque a le droit d'exprimer sur opinion, aussi crue soit-elle sur un sujet donné. Le fait est que ce sentiment de trahison semble partagé par une frange importante de personnes influentes sur la plateforme. On supposera qu'il existe une « majorité silencieuse » qui n'est pas particulièrement touchée par la polémique et ce qu'elle remet en jeu. Pourtant, que doit-on penser des redditors qui montent au créneau pour défendre une *certaine idée* de la liberté d'expression en ligne ? Œuvrent-ils dans l'intérêt commun, ou bien ne cherchent-ils qu'à satisfaire à des désirs de liberté bien égoïstes ? Aussi, on retrouve bien là dans cette tension entre les utilisateurs qui voient dans cette décision une bonne dose de progressisme, et ceux qui n'y voient qu'une bride à leur liberté d'expression, un succédané de ce qui s'est passé à peu près à la même période chez Jeuxvideo.com. Sur les deux sites, un groupe d'utilisateurs se sont organisés pour défendre une cause. Chez Reddit, il s'agit alors de conserver la liberté quintessentielle que la plateforme octroie depuis ses débuts ; chez Jeuxvideo.com, il s'agit, d'abord, de défendre des « opprimés » (les chroniqueurs). Mais leurs actions de protestation ont conduit le site à durcir ses mesures de modération sur les espaces de parole, résultant ainsi à la suppression quasi systématique de nombreux messages de haine. Une mesure coercitive qui a achevé de mettre le feu aux poudres, et qui a eu pour conséquence de ranger davantage de personnes derrière ce mouvement en pleine mutation qui, désormais, communique davantage un ras-le-bol généralisé face aux ingérences de Webedia dans la ligne éditoriale de *leur* site préféré.

On ne peut pour autant se ranger derrière ce constat pour affirmer que les deux événements se répondent. Chaque site dispose d'une audience qui lui est propre, et Reddit jouit d'une communauté internationale plurielle, là où la majorité des utilisateurs de Jeuxvideo.com sont des

⁵⁸ Reddit.com. « *Content Policy Update* », spez. Publié en septembre 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : https://www.reddit.com/r/announcements/comments/3fx2au/content_policy_update/

jeunes hommes français de 18 à 25 ans⁵⁹. L'aspect communautaire de Reddit tient moins dans son dénominateur commun – qui est assez logiquement le jeu vidéo pour l'objet de notre sujet – que dans son infinie variété. Le slogan du site est à ce titre particulièrement évocateur : la page d'accueil d'Internet est un microcosme. Ce qui ne veut pas pour autant dire que les forums de Jeuxvideo.com n'en sont pas un. Il suffit de jeter un œil à la grande variété des thématiques abordées par les forums pour s'en rendre compte. À l'heure actuelle, on dénombre 136 forums⁶⁰ sur la partie dédiée de Jeuxvideo.com, sans compter les innombrables forums dédiés à des jeux en particulier. Les thématiques vont des « Blabla » (les forums les plus populaires) classés par tranches d'âges (moins de 15 ans, 15-18 ans, 18-25 ans, 25-35 ans, plus de 35 ans) à des forums dédiés à certains pays comme la Belgique ou le Japon, en passant évidemment par des forums plus généralistes (Informatique, Cinéma) ou encore des thèmes extrêmement pointus comme la musculation et la nutrition. Un forum qui, d'ailleurs, a été durant de très nombreux jours le plus populaire au cours de l'été dernier. Signe que l'audience du site est réactive.

Dès lors, il nous importe à présent de tenter de comprendre ce qui a pu créer ce lien chez les internautes de Jeuxvideo.com. Quel a été *leur* digital labor ? On l'a vu, un turker travaille pour arrondir ses fins de mois, un blogueur cherche à apporter un éclairage différent des médias, les photographes amateurs de Flickr cherchent simplement reconnaissance et partage de leur art, et les redditors constituent jour après jour une liste de signets mondiale pertinente sur un sujet donné. Quel est l'apport d'un membre de la communauté Jeuxvideo.com ?

3. Jeuxvideo.com : digital labor et innovations ascendantes ?

Tout d'abord, il est important de préciser que le terme de communauté au singulier est un abus de langage dans le cas de Jeuxvideo.com. Comme me l'expliquait lors d'un entretien Guillaume « Antistar » Leviach⁶¹, l'un des Community Manager du site « *il y a des dizaines, voire des centaines de communautés différentes sur Jeuxvideo.com* ». Des propos corroborés par Loïc « Epyon » Ralet, ancien modérateur du forum Blabla 15-18, puis 18-25, qui a été recruté en tant que rédacteur sur le site, qui raconte : « *Les Blabla se connaissent bien, notamment les 15-18 et 18-25, car les membres alternaient d'un forum à un autre lorsqu'ils subissaient un kick [bannissement temporaire d'un forum, ndr]. Il est arrivé également que des mecs du forum moins de 15 aillent envahir le 15-18, tout comme*

⁵⁹ C'est en tout cas ce que les chiffres internes de fréquentation laissent entendre : le forum Blabla 18-25 ans est le plus visité de Jeuxvideo.com

⁶⁰ Jeuxvideo.com. « Forums ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums.htm>

⁶¹ Jeuxvideo.com. « Antistar ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/profil/antistar?mode=infos>

ces derniers ont maintes fois organisé des raids sur le forum moins de 15, ou le plus de 35, pour aller foutre le bordel. Sinon, en termes d'interactions, c'est assez limité ». Pourtant, le tout-venant semble se retrouver sur la partie Communauté du forum, m'explique mon interlocuteur : « Le forum Communauté est un petit peu le noyau central sur lequel se retrouvent des membres de plus ou moins tous les autres forums. On y trouve aussi bien des habitués des 15-18 ou du 18-25, du Général Jeux Vidéo ou des forums Pokémon ». Les seuls cas de véritables échanges communautaires entre plusieurs forums distincts sont en réalité à chercher au sein d'une même série de jeux vidéo. Comme expliqué plus haut, chaque jeu vidéo entré dans la base de données du site dispose d'un espace forum dédié. Aussi, Loïc Ralet me confiait que les membres actifs du forum *Halo 3* (Bungie, 2007) allaient se retrouver également sur le forum des autres jeux de la licence. On note ainsi un fonctionnement très horizontal des forums de Jeuxvideo.com. Nous nous attacherons alors à piocher au sein des forums les plus fréquentés ce qui lie les membres entre eux.

3.1 Des outils produits par la communauté, pour la communauté

Le terme d'innovation ascendante ne me semble pas inadapté, pour évoquer certains outils développés par des forumers de Jeuxvideo.com, et mis à la disposition du plus grand nombre. L'un des plus connus s'appelle Noelshack⁶². Il s'agit d'un site permettant d'héberger des images, afin d'en récupérer le fameux Bbcode nécessaire à son intégration sur les forums. Son nom fait référence à ImageShack⁶³, un site proposant un service analogue. Pourtant, le concepteur de NoelShack, David Phan décide de mettre sur pied un site qui correspondrait davantage aux utilisateurs de Jeuxvideo.com. C'est donc très logiquement qu'il nomme son service NoelShack, en hommage au célèbre mouvement Noeliste qui, s'il est souvent décrié, est le véritable porte-étendard des forums du site (et la présence du smiley sur la tranche du livre de Sébastien Pissavy ne nous dit pas le contraire). Fort de son incroyable popularité, le site de David Phan est racheté par Jeuxvideo.com le 5 décembre 2011⁶⁴. Une acquisition officialisée le 3 janvier 2012 par Sébastien Pissavy sur le site, qui permet en outre de se rendre compte de l'extrême popularité du service. Selon ses dires, NoelShack a hébergé depuis le 4 mars 2008 (sa date de mise en service⁶⁵) plus de 4,5 millions d'images, et continuait à l'époque à en recevoir 5000 par jour⁶⁶. NoelShack a par la suite été adopté par des médias internationaux, comme AllGamesBeta⁶⁷, l'une des sources les plus recommandées par la

⁶² Noelshack. DISPONIBLE SUR : <http://www.noelshack.com>

⁶³ Imageshack. DISPONIBLE SUR : <http://imageshack.com>

⁶⁴ JVFLUX. « *Noelshack* ». Mis à jour le 17 avril 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/Noelshack>

⁶⁵ Whois. « *Noelshack.com registry whois* ». DISPONIBLE SUR : <http://www.whois.com/whois/noelshack.com>

⁶⁶ Jeuxvideo.com. « *Noelshack intègre le réseau Jeuxvideo.com* », Lightman. Publié le 3 janvier 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/news/2012/00055606-noelshack-integre-le-reseau-jeuxvideo-com.htm>

⁶⁷ <http://www.allgamesbeta.com/>, aujourd'hui fermé. Le site <http://www.allgamesdelta.net> a pris sa suite, mais a délaissé NoelShack pour Google Photos.

presse vidéoludique, qui a longtemps utilisé la plateforme de David Phan pour partager les dernières captures d'écrans des jeux les plus récents. Dans le même ordre d'idées, nous pouvons également citer noelfic.fr⁶⁸, qui a pour vocation à relayer les meilleures *fanfictions* publiées sur les forums du « 15-18 ». Créé en 2009 à l'initiative de quelques forumers qui ont pensé que la plume prolifique de quelques habitués permettait d'en regrouper les bonnes pages sur un site dédié, Noelfic est toujours actif à l'heure actuelle, bien que peu entretenu. Si l'on a souvent prédit sa mort (cf les innombrables posts sur le sujet qui pullulent sur le 15-18), le site est toujours fréquenté⁶⁹. Mais l'un des outils les plus massifs développés par un membre de la communauté, à destination de la communauté, c'est bien RedSky.fr. Mis sur pied par un utilisateur passionné, RedSky se définit comme « *une boîte à outils destinée aux utilisateurs de Jeuxvideo.com* »⁷⁰. Le site, développé par un certain Ben, met à disposition de ses internautes un moteur de statistiques, qui permet de suivre au jour le jour la fréquentation des forums de Jeuxvideo.com ; un moteur « JVStalker », qui permet de rechercher n'importe quel message posté sur les forums ; un module de géolocalisation, afin de pouvoir situer géographiquement les membres de Jeuxvideo.com ; mais aussi et surtout, octroie aux utilisateurs de « restaurer un topic » qui aurait été supprimé des forums officiels. En clair, si votre topic (ou sujet) a été supprimé des pages de Jeuxvideo.com, RedSky.fr se charge de capter les messages qui figuraient sur le topic afin de les restaurer tels quels sur sa propre base de données. Un outil très prisé, qui se présente de façon fort sardonique :

Restauration de topic supprimé (ou non) sur JVC

Un de vos topic JVC a été supprimé alors que vous poursuiviez un débat intéressant sur la religion?

Pas de problème, grâce à cet outil, vous pouvez restaurer le topic sur les forums de RedSky et poursuivre votre discussion en toute liberté

Sont tolérées les restaurations pour des topics :

- de blagues (gentillettes) sur les pd
- de blagues (gentillettes) sur les trans
- de blagues (gentillettes) sur les noirs
- de blagues (gentillettes) sur les jaunes
- de blagues (gentillettes) sur les babtous
- de blagues (gentillettes) sur les bougnoules
- de débats intéressants sur la religion, le port du voile, etc

Seront supprimés ainsi que vos coordonnées transmises à Gilbert :

- topics pedo (juste le temps que je dl les photos quand même)
- propos pro-ei

Figure 5 Capture d'écran de l'outil de restauration de topics de RedSky.fr

Mais RedSky.fr, c'est également des wikis interactifs, des sondages, des jeux en flash et même une galerie d'images. Un package à destination des utilisateurs les plus exigeants. RedSky.fr

⁶⁸ Noelfic.fr. DISPONIBLE SUR : <http://noelfic.fr/>

⁶⁹ Jeuxvideo.com. « Résultats pour la recherche de "noelfic" ». DISPONIBLE SUR : http://www.Jeuxvideo.com/recherche/forums/0-50-0-1-0-1-0-1-0-blabla-15-18-ans.htm?search_in_forum=noelfic&type_search_in_forum=titre_topic

⁷⁰ Redsky. « RedSky – à propos, contact ». DISPONIBLE SUR : <http://redsky.fr/contact/>

est probablement l'outil le plus innovant développé par « la » communauté de Jeuxvideo.com. Les applications mises à disposition par son créateur permettent non seulement de faciliter l'accès à certaines fonctionnalités peu pratiques sur le site officiel de Jeuxvideo.com, en plus d'accéder à de précieux chiffres sur l'utilisation des forums. Ou du moins permettait. En effet comme nous pouvons le voir sur la page du moteur JVStalker, certaines fonctionnalités du site ont dû être désactivées, sous peine de plainte par Webedia. Comme en témoigne un message datant du 24 février 2016⁷¹, MrSky (le pseudonyme de Ben) poste un message sur le forum Communauté de Jeuxvideo.com, intitulé « *Webedia menace de m'attaquer en justice* ». « *Je viens de recevoir un mail m'en informant.* », écrit-il. « *RedSky fermera donc ses portes (je venais de refaire les statistiques journalières tant pis lol). Un pauvre taupin contre un nez qui pèse plus des millions d'euros, ça fait pas le poids vous pensez bien.* » . J'ai tenté de joindre Ben afin d'en savoir plus sur cet événement marquant la fin de plusieurs années de labeur. Mes sollicitations sont restées sans réponse.


Suite aux nombreux messages d'utilisateurs faisant part de leur déception, Superpanda, ex-rédacteur en chef du site passé à la gestion des forums sous l'ère Webedia, s'est fendu d'une réponse en bonne et due forme.

⁷¹Jeuxvideo.com. « *Webedia menace de m'attaquer en justice* », MrSky. Publié le 24 février 2016 [en ligne]. URL : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-1000021-46113882-1-0-1-0-webedia-menace-de-m-attaquer-en-justice.htm>



superpanda 

25 février 2016 à 11:19:06



Le 24 février 2016 à 19:34:24 Pikach[-u] a écrit :

Maintenant j'attends le damage control des community managers avec des explications vaseuses et la suppression en douce du topic histoire de transformer le tout en shitstorm et de bien me marrer

Je vais te décevoir car on ne va pas supprimer ce topic (je vois pas pourquoi on le supprimerait d'ailleurs) et je vais même y répondre avec des faits concrets.

Le 24 février 2016 à 17:39:58 FreddyCouscous a écrit :

Du coup ils vont faire la même pour jvarchive ?

Oui, s'il a pas reçu la mise en demeure, il la recevra sous peu. En effet, des utilisateurs nous avaient demandé d'agir contre ces deux sites il y a déjà un petit moment. Et de notre côté aussi on trouvait vraiment les pratiques de ces deux sites très limites en terme de reprise de base de données. Mais pour agir, il a fallu qu'un juriste trouve le temps de se pencher dessus pour voir ce qu'on pouvait faire exactement, d'où le délai.

Le 24 février 2016 à 19:40:29 aty007 a écrit :

Oui mais le fait est que si on connaît pas le site, on reste stalkable.
Ton outil marche dans le mauvais sens, tu devrais demander "Voulez-vous être stalkable ?"
AVANT MEME de récolter les données.

De notre côté, nous avons remis l'historique des messages de chaque pseudo il y a quelques mois : chacun peut donc voir les derniers messages qu'il a posté sur le site à partir de son profil. Certes, c'est peut-être pas idéalement présenté ni parfait en terme de fonctionnalités, mais au moins, par défaut, cet historique est privé et chacun peut le mettre en public s'il le souhaite (et pas l'inverse).

Le 25 février 2016 à 11:02:13 xXx_Curylo_xXx a écrit :

Webedia aime mettre des bâtons dans les roues des gens qui s'impliquent dans l'amélioration de jvc 🙄

Bien au contraire ! Nous n'avons strictement rien contre la majorité des scripts ou programmes utilisateurs. Ceux qui peuvent poser problème sont notamment ceux qui mettent en danger la stabilité du site (car ils ne se préoccupent pas de la charge serveur qu'ils provoquent chez nous), ou encore ceux qui copient notre base de données.

Pour conclure, je tiens à dire que nous n'avons aucune rancœur vis à vis de RedSky : il nous a envoyé une proposition par mail que nous allons étudier avec attention. Nous apprécions d'ailleurs beaucoup son attitude constructive dans le mail qu'il nous a fait parvenir.

En effet, comme on peut le voir, certains utilisateurs craignaient pour leur anonymat.

Certains forumers cultivant une certaine idée du *lol* s'amusaient en effet à tirer parti de ces outils afin de prendre l'ascendant sur d'autres utilisateurs, notamment en ressortant de très vieux messages afin de nuire à leur crédibilité (ce qui était possible grâce au moteur JVStalker). Un peu comme avec le Fat Man Hate Gate de Reddit, la fermeture de ces vannes plaît autant à une frange de la population qu'elle déplaît à une autre. Un semblant d'équilibre en somme. Néanmoins, de nombreux utilisateurs n'ont pas manqué de signaler que cette fermeture soudaine intervenait peu de temps après que Webedia ait fait son entrée au conseil d'administration du site. Il n'en fallait pas

plus pour que ceux-là voient une tentative de la firme de concentrer davantage ses services, ainsi que de proscrire toute utilisation par des tiers de données qui leur appartiennent. En soit, ce reclouonnement semble aller de soi. Le débat juridique qui a fait rage sur le topic où MrSky annonce la fermeture de certains moteurs de son site fait état manifeste des quelques abus dont le site a pu tirer parti. Webedia est effectivement dans son droit lorsqu'il décide de s'attaquer à ce service. Le JVStalker pose de nombreux soucis, ne serait-ce que pour le fait qu'il auto-référence les utilisateurs de Jeuxvideo.com sans que cela leur soit spécifié dans les conditions générales d'utilisation du site. Quelqu'un qui n'est pas au courant de l'existence de RedSky.fr se voit malgré tout inclus dans la base de données de celui-ci, et chacun peut donc parcourir ses messages sans que cela lui soit notifié. D'ailleurs, une grande partie des personnes ayant réagi au topic de fermeture de RedSky.fr se réjouit de l'impossibilité d'utiliser JVStalker à l'avenir, cet outil étant globalement assez mal perçu. Beaucoup, en revanche, décrient la disparition de JvStats, qui permettait au jour le jour de connaître les utilisateurs les plus actifs, les forums les plus fréquentés, et d'avoir accès à de précieuses informations concernant les flux au fil des années.

JVArchive.fr a bien tenté d'évoluer conjointement à JVStalker⁷², mais n'a pas fait de vieux os, Webedia s'étant empressé de retrouver le créateur afin de le contraindre de mettre fin à ses serveurs de la même manière qu'il ne l'avait fait avec RedSky.fr. Lancé le 31 août 2015, le site ferme ses portes le 26 février dernier⁷³.

Petit retour en arrière, lorsqu'en 2008, un groupe d'utilisateurs se revendiquant du « noelisme⁷⁴ » décide de mettre sur pied une véritable encyclopédie du noelisme à destination de tous. L'idée est de permettre à tout un chacun de se faire une place dans cette communauté grandissante, irrévérencieuse et disparate, qui est devenue au fil des années le véritable symbole des forums de Jeuxvideo.com. Le 20 juin 2008⁷⁵, Noelpedia.com est créé et les membres se revendiquant du mouvement sont invités à remplir les pages du site d'informations diverses sur le sujet. Malgré une grosse quantité de contributions dans ses premiers mois, Noelpedia décline tout aussi rapidement, au point de fermer définitivement ses portes au mois d'août de la même année.

⁷² Jeuxvideo.com. « *JvArchive.fr remplace Jvstalker.fr !* », Glosoli. Publié le 31 août 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-50-40865249-1-0-1-0-jvarchive-fr-remplace-jvstalker-fr.htm>

⁷³ Jeuxvideo.com. « *Jvarchive et jvstalker ferment disparaissent* », Tranche2pain. Publié le 26 février 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-50-46151453-1-0-1-0-jvarchive-et-jvstalker-ferment-disparaissent.htm>

⁷⁴ Communauté se rassemblant sous l'égide du smiley :noel : représentant un visage à l'air narquois surmonté d'un chapeau de père Noël.

⁷⁵ Jeuxvideo.com. « *Après Noelshack, NoelPedia !!!!!* », J_ulien. Publié le 20 juin 2008 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-50-15508349-1-0-1-0-0.htm>

L'administrateur principal du site, ShaoL, annonce le premier sa démission le 10 août⁷⁶, dans un message lapidaire où il confesse ne plus vouloir être affilié à la communauté des noelistes, puis la fermeture du site est actée une semaine plus tard. « *Le noelisme se dégrade* », explique-t-il dans son message. Pour cause : quasiment toutes les notices créées sur le wiki se voyaient dégradées par des utilisateurs peu scrupuleux qui véhiculaient des messages racistes ou homophobes. Le site faisant alors office de vitrine pour le mouvement, on comprend mieux pourquoi le noelisme a mauvaise presse. Le projet, ambitieux, avait au contraire pour objet de tenter une approche scientifique du mouvement. D'expliquer ce qui le définissait en tant que groupe. Une troupe d'irréductibles a décidé de sauvegarder les pages de Noelpedia avant sa fermeture. Le site est toujours accessible via une version en cache. C'est d'ailleurs le fansite Floodcommunity.free.fr qui a permis l'accessibilité à Noelpedia, un peu à son insu, en sauvegardant de longue date une version en cache de l'article « flood » de l'encyclopédie. Un site, par ailleurs, dédié à la « *culture du flood* » et « *au flood en tant qu'art visuel* », qui conserve les traces des coups d'éclat les plus retentissants de certaines « équipes » de floodeurs au fil des années sur les forums de Jeuxvideo.com⁷⁷.

Autre innovation créée par un membre de la communauté mise à disposition de celle-ci : Gestionotes, un site permettant de renseigner ses notes scolaires afin de suivre l'évolution de sa moyenne au jour le jour. Développé par « Krayzel », modérateur des forums « Suggestions » et « Petites Annonces » - mais membre assidu de « la » communauté avant tout -, cet outil apparu en 2008 connaît son petit succès, et s'est agrémenté au fil de son existence de nombreuses fonctionnalités. Par exemple, les utilisateurs peuvent désormais renseigner leur emploi du temps, et le mettre à jour à la volée au gré des modifications de dernière minute. L'une des fonctions les plus récentes de Gestionotes est la capacité de mettre en forme et de publier des fiches de cours sur le site. Une véritable petite base de données à destination des futurs bacheliers, qui trouveront là l'opportunité de combler d'éventuels vides dans leurs propres cours. Le site mis au point par Krayzel dispose aussi de forums afin que ses utilisateurs puissent échanger sur leurs études, les cours, et se donner des conseils de révisions. L'instigateur de l'outil semble veiller au développement de Gestionotes, et propose chaque année⁷⁸ aux nouveaux collégiens et lycéens de s'inscrire sur son site ... en espérant évidemment qu'un effet boule de neige s'en fasse ressentir. Toujours est-il que les différents retours sur l'outil sont plus qu'élogieux. Il semble que Krayzel ait non seulement réussi à faciliter la vie de centaines de collégiens, lycéens et étudiants, mais qu'il leur ait permis de se

⁷⁶ Jeuxvideo.com « *[NoelPedia] Yukke quitte son post d'admin* », [ShaoL]. Publié le 20 août 2008 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-50-17689011-1-0-1-0-noelpedia-yukke-quitte-son-post-d-admin.htm>

⁷⁷ Jeuxvideo.com. « *Accueil* ». DISPONIBLE SUR : <http://floodcommunity.free.fr/home/index.php?flood=Accueil>

⁷⁸ Jeuxvideo.com. « *Gestionotes – Votre scolarité en ligne !* », Krayzel. Publié le 1 septembre 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-15-40878442-1-0-1-0-gestionotes-votre-scolarite-en-ligne.htm>

responsabiliser en prenant du temps pour renseigner leurs notes, évaluer leur moyenne, etc. Mais c'est également une opportunité pour eux de se mettre au service de la communauté, en prenant le temps de partager leurs fiches de cours, et peut-être permettre à d'autres de pouvoir réussir leurs examens. De plus, l'outil est plébiscité par ses utilisateurs, qui se font entendre non seulement dans les commentaires des topics en rapport sur Jeuxvideo.com, mais également sur des sites tiers de notation de sites Internet, comme WOT⁷⁹. Côté chiffres, Gestionnotes se porte bien, même si, comme me l'avouait Krayzel dans un entretien, le manque d'innovations récentes aura eu raison du pic de popularité de son site.

Année	Notes	Membres	Numéro 1	Numéro 2	Numéro 3
2015-2016	3178	92	Makoto (125 notes)	Echec_maths (110 notes)	Pseudo (98 notes)
2014-2015	5189	145	LaCourtille (186 notes)	TeLecu (157 notes)	Korimizu (139 notes)
2013-2014	8173	227	StillLiving (183 notes)	TeLecu (153 notes)	Mentalist_2000 (149 notes)
2012-2013	8642	241	Coconut67 (199 notes)	Louiset (171 notes)	valouvacherot (164 notes)
2011-2012	7302	192	Tony (180 notes)	maximoune (174 notes)	Yoshi (158 notes)
2010-2011	6737	251	MetroidTom (192 notes)	J60 (186 notes)	Milou10 (171 notes)
2009-2010	3363	122	Jojo242 (139 notes)	WhiteBeen (112 notes)	Yoshi (95 notes)
2008-2009	1893	63	WhiteBeen (121 notes)	Suuron (100 notes)	MetroidTom (93 notes)

Figure 6 Statistiques de fréquentation de Gestionnotes.fr

« Comme tu peux le voir, les stats ont subi une grosse baisse durant l'année scolaire 2014-2015 (l'année précédente était aussi touchée par une baisse, mais bien moindre), ce qui m'a fait réaliser que l'âge d'or de Gestionnotes était certainement passé. Je vois plusieurs raisons à cela : Respawn. Mine de rien, la grande majorité de mes membres viennent de jeuxvideo.com, et quand le site a changé de design, beaucoup ont déserté... ce qui s'est ressenti de manière assez flagrante sur Gestionnotes au niveau des nouvelles inscriptions, les rentrées scolaires étaient moins intenses. Peut-être un changement de mentalité / des habitudes des internautes en général ? Internet tourne beaucoup autour des réseaux sociaux, désormais. Je pense qu'il devient plus difficile de captiver du monde, surtout des jeunes, sur un site n'ayant pas cette structure. Puis ce que Gestionnotes propose, beaucoup d'établissements le font déjà (en bonne partie) ; cela doit convenir à de plus en plus d'étudiants. Mon concept doit vieillir, je suppose. C'est sûrement un peu de ma faute aussi, car je me suis moi-même éloigné de mon site avec le temps. J'y passe moins souvent (même si j'essaye de ne pas délaisser les membres les plus fidèles), mais je n'ai pas sorti d'amélioration (je ne compte pas les corrections de bugs) depuis fin 2014, et pas de nouvelle rubrique depuis fin 2013. Panne d'inspiration,

⁷⁹ WOT. « Reputation and Internet Safety User Score – Gestionnotes.fr ». DISPONIBLE SUR : https://www.mywot.com/en/scorecard/gestionnotes.fr?utm_source=addon&utm_content=rw-viewsc

manque de motivation, rythme de vie personnelle et pro qui ne me permet plus d'y accorder suffisamment de temps... »

Prenons un temps pour analyser ce qui s'offre à notre jugement. Dans le cas de Jeuxvideo.com et des outils qui ont été développés en son sein, nous pouvons voir les fameuses tensions que nous cherchions à dénicher. Elles sont quasi absentes lorsque l'outil en question a des visées « universelles » comme Noelshack et son partage d'images à destination – d'abord – des forumers, mais particulièrement prégnantes lorsqu'on l'on parle du cas RedSky.fr qui, dans les faits, propose des fonctionnalités facilement détournables à des fins douteuses. Les faits sont d'ailleurs assez parlants : Noelshack, qui a été racheté par Jeuxvideo.com rappelons-le, est toujours en activité aujourd'hui, et continue d'héberger des centaines de milliers d'images chaque jour. C'est également le cas de Gestionotes, qui, même si les nouveaux inscrits se font plus rares, compte son armée d'utilisateurs fidèles. RedSky, JVStalker, JVArchive ou assimilés ont tous subi le courroux de Webedia et ont fini par fermer leurs portes. Il s'agit au fond du débat sur l'open-data appliqué au microcosme des utilisateurs des forums de Jeuxvideo.com. Une frange des utilisateurs milite pour que ces outils restent en place, quitte à exposer autrui aux dangers que cette ouverture laisse présager, là où d'autres accueillent froidement que leurs données soient récupérées par des sites tiers, indirectement liés à Jeuxvideo.com et donc aux conditions générales d'utilisation qu'il a signées sur celui-ci.

3.2 Faire entrer Jeuxvideo.com et sa culture dans la postérité

Continuons notre tour d'horizon des outils phares issus des forums de Jeuxvideo.com en abordant le cas de JVflux. Il s'agit là d'un site web proposant une approche globale des aspects de Jeuxvideo.com. Loin du « délire » communautaire (voire sectaire) de Noelpedia, JVFlux se propose d'être le relais de l'identité du site. Voyons ensemble ce qu'en dit la note d'intention disponible sur le site⁸⁰.

*« On ne s'arrête jamais chez JV Flux ! C'est un site à part entière, une idée conséquente, un projet grandeur nature que nous lançons aujourd'hui. Un tonnerre d'applaudissements pour... le **Wiki de JVFlux** !*

[...]Lancé en 2008, Noelpedia se voulait la plus grande encyclopédie noeliste. Faute de prise en main et usé par les vandalismes, le site agonise paisiblement. En outre, sur JVC, Lightman avait un temps pensé à faire de même, mais son interview du 16 août dernier nous a prouvé que le projet était

⁸⁰ JVFlux. « *JVFlux lance son Wiki !* », Rothen_25. Publié le 1 septembre 2010 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://jvflux.com/news/112-jvflux-lance-son-wiki.htm>

arrêté.

*Ni une, ni deux, et dans sa volonté de vous informer toujours mieux sur JVC et ses forums, **JVFlux lance son propre Wiki ! Evènements (sic) importants, notions-clés du site, historiques divers, forumeurs célèbres, forums actifs, administrateurs...** Après le lexique, JVFlux vous offre un site entier, clair et agréable pour vous "cultiver" ! »*

Un projet ambitieux, qui a connu de belles heures et de nombreuses contributions dans ses jeunes années. Néanmoins, depuis 2014, les mises à jour sont bien moins réactives, à l'exception de certains sujets. Dans sa forme originelle, JVFlux agrégeait la liste des modérateurs des forums de Jeuxvideo.com⁸¹, mais également des news sur la vie de « la » communauté de Jeuxvideo.com, des brèves qui relaient notamment les demandes de recrutement ou le mercato sur les différents forums du site, et également des dossiers constituant une source inépuisable d'informations sur « la » et « les » communautés de Jeuxvideo.com. On trouve aussi bien dans ces pages des interviews d'administrateurs de l'équipe de Jeuxvideo.com, que des concours visant à créer le plus beau fond d'écran dédié au site, un lexique, des rétrospectives, des outils et trucs pour améliorer sa navigation sur le site ... Une ligne éditoriale finalement très variée qui n'a d'autre objectif que de produire de l'information horizontale : par la communauté, pour la communauté.

Aussi permettons-nous une petite incartade dans le plan. Le moment nous semble bien choisi pour aborder le cas de la Gazette de JV. Selon le wiki de JVflux, la Gazette est « *une sorte de journal au rythme de publication non défini qui traite de l'actualité des forums de Jeuxvideo.com. Généralement, elle prend plusieurs mois à être lancée* ». Dans l'idée, JVFlux a repris le flambeau de la Gazette qui, dès 2008, propose des articles, interviews, dossiers et vidéos sur l'actualité de la communauté de Jeuxvideo.com. Le site est toujours hébergé, mais l'*User Experience* y étant déplorable, difficile de trouver facilement les archives des éditions publiées durant les deux ans de son existence⁸². Effectivement, on comprend aisément ce que l'auteur de la notice la définissant voulait dire par « *au rythme de publication non défini* » lorsque l'on arrive sur la page tant désirée. Seule une poignée d'articles, et quelques brèves ont été publiées durant l'existence de cette gazette. Pourtant, et même si la forme textuelle a été laissée assez vite à JVFlux qui est venue épauler son existence, la Gazette a continué de vivre jusqu'à début 2014, notamment grâce à l'investissement de quelques administrateurs de Jeuxvideo.com, Naglaglasson en tête, mais également de PapaHet /

⁸¹ Selon les informations actuelles du site, il y a actuellement 715 modérateurs sur 430 forums du site, et ce sont au total 2095 personnes qui se sont relayées sur 683 forums

⁸² Une poignée de clics nous emmènent malgré tout à la page voulue <http://gazettejv.com/consult.php>

Epyon, entre-temps devenu journaliste à la rédaction de Jeuxvideo.com⁸³, qui ont animé pendant près de deux ans une émission live sous l'égide de la Gazette afin de la maintenir à flot. Les sujets sont variés. On trouve autant de délires rôlistes que de comptes-rendus sur une conférence sur le jeu vidéo que d'analyse sur une série de jeux en particulier. L'important est finalement moins ce qui se dit que ce que cela représente pour la vie du site. En sous-texte, c'est bel et bien une innovation ascendante que nous avons sous les yeux. La Gazette, produit intégralement par une phalange de fidèles de Jeuxvideo.com peine à se maintenir à flot, et voit son concept stabilisé par des personnes travaillant pour le site en question qui décident de s'y investir car ils y trouvent un intérêt. J'ai interrogé à ce propos Gwendal « Naglaglasson » Lerat. *« En fait ça s'est jamais vraiment terminé. J'ai plus les dates en tête mais, au début, c'était de l'écrit uniquement, tenu sur un blog + sur les forums »* précise mon interlocuteur, *« J'y suis allé simplement parce que le projet me tentait et que je trouvais cool de bosser avec tous ces gens. J'y suis allé en tant que correcteur, à la base, et finalement j'ai repris le truc en main quand les principaux décideurs s'en sont désintéressés. »*. Pour la suite, celui qui se fait également appeler Gnap me répond qu'il a tenté bon gré mal gré de maintenir la machine à flot, jusqu'à une tentative encore toute récente qui n'a pas porté ses fruits : *« Ensuite j'ai créé le site web <http://gazettejv.com>, pour que les textes soient dispos sur un endroit plus propre. Puis on a décidé de partir sur un truc complètement différent, et on a lancé une émission audio, au départ enregistrée. Ensuite on a fait ça en live. Puis de la vidéo enregistrée, pour finir avec du live vidéo.*

En ce moment ça n'a quasi plus de résonance donc on va peut être s'arrêter, le dernier numéro était une tentative de retour aux sources avec de l'audio... mais ça a pas marché. »

Comme je le disais avant cet intermède, La Gazette a fini par passer le relais à JVFlux, qui a poursuivi pendant un temps la publication (toujours aussi irrégulière) d'articles relatant l'actualité de « la » communauté de Jeuxvideo.com. Mais ici encore, le désintérêt du nombre a causé la perte du projet, qui décide en tout début d'année 2013 de mettre la clé sous la porte. Voici des extraits du message d'annonce publié par Shumz, administrateur du site, le 10 janvier 2013.

« [...] Il a été constaté depuis de nombreux mois une chute de la fréquentation sur le site. Ceci fait suite à la morte lente de la rédaction, qui a cessé peu à peu de publier des contenus rédactionnels. Ce déclin de la rédaction est très facilement explicable. [...] Pendant plusieurs années, nous nous sommes efforcés de vous fournir le contenu le plus vérifié et fiable possible, écrit avec une orthographe et une syntaxe correctes, sous une forme lisible. [...] Un tel effort ne pouvant venir que de ressources humaines rares, il a été très difficile au fil des mois de renouveler les personnes qui démissionnaient. À la fin, par manque de motivation et de personnel, et la main d'œuvre étant

⁸³ Voir Annexe 1

manquante, il a été décidé de couler petit à petit le site pour en faire ce qu'il est devenu maintenant (c'est-à-dire une ville fantôme remplie de maisons trouées).

A partir du 14 février prochain, JV Flux sera donc accessible sous une autre forme. Le design a été revu de zéro, et le contenu sera radicalement différent. Ne seront disponibles que le Wiki de JV Flux (qui restera ouvert), la liste des modérateurs (qui sera toujours mise à jour), les articles, dossiers et brèves (consultables sous forme d'archives). Le reste du contenu actuel ne sera plus consultable et le site ne sera plus agrémenté de fonctionnalités. Il ne sera plus non plus possible d'interagir avec le site (commentaires, forums, etc.). »

Ainsi, ne subsisteront plus que les seules archives rédactionnelles, la liste des modérateurs et le Wiki de JVFlux, qui représentent aujourd'hui l'une des dernières sources d'informations sur Jeuxvideo.com qui soit un tant soit peu mis à jour⁸⁴. Le site agrège la quantité non négligeable de 2185 articles pour un total de 5421 pages et de 3248 utilisateurs enregistrés. L'encyclopédie dispose donc d'une base de données conséquente, et d'articles aussi variés qu'exhaustifs. Durant notre entretien, Loïc « Epyon » Ralet m'avouait avoir été surpris de la qualité de la notice le concernant sur le wiki⁸⁵. Le wiki de jvflux constitue une véritable tentative de la part des utilisateurs de Jeuxvideo.com de graver leur participation à ce « grand tout » dans le marbre ; d'accéder à une certaine forme de postérité qu'ils se seraient eux-mêmes créée en se documentant, en parcourant des centaines de pages de topics des forums de Jeuxvideo.com.

3.3 Des jeux développés par la communauté

Enfin, il eut été curieux qu'un site agrégeant des forums traitant de jeux vidéo ne donne pas lieu à la création d'un jeu vidéo. La chose est faite depuis 2013, avec *Candy Box*, un jeu sur navigateur en ASCII développé par un jeune forumeur de 18 ans répondant au pseudonyme d'Aniwey. La partie éditoriale de Jeuxvideo.com n'a pas manqué l'occasion de relayer l'information sur ses pages⁸⁶, faisant par ailleurs état de l'immense popularité du jeu qui, une semaine après sa sortie, réunissait près de 20 000 joueurs. Entièrement gratuit, *Candy Box* s'inspire des jeux de rôles textuels originels, et prône une qualité peu commune dans les jeux vidéo d'aujourd'hui : la patience. Au départ, rien à faire, sinon attendre que notre sac à bonbon se remplisse de lui-même. Puis, nous pouvons les manger. Quelques secondes plus tard, c'est la possibilité de les jeter par terre qui fera apparaître un

⁸⁴ Les statistiques du site indiquent que 55 membres ont effectué au moins une action durant les 30 derniers jours <https://wiki.jvflux.com/Sp%C3%A9cial:Statistiques>

⁸⁵ JVFlux. « *PapaHet* ». Mis à jour le 29 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/PapaHet>

⁸⁶ Jeuxvideo.com. « *Le jeu d'un forumeur de jeuxvideo.com fait un carton* », Rédaction. Publié le 30 avril 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/news/2013/00065362-le-jeu-d-un-forumeur-de-jeuxvideo-com-fait-un-carton.htm>

mystérieux marchand (toujours en ASCII) qui nous troquera volontiers un glaive contre une poignée de sucrerie. Vous débloquez alors un inventaire, et devenez en mesure de partir à l'aventure et de participer à des quêtes. *Candy Box* ne paie pas de mine, mais plaît énormément. Au point que Jeuxvideo.com décide de créer une fiche dédiée au jeu, et donc un forum correspondant⁸⁷, où les intéressés peuvent être en contact direct avec le jeune créateur du jeu. Mieux, David Louche (de son vrai nom), a bénéficié avec son jeu du rayonnement international qu'il ambitionnait en traduisant son jeu dans plus de 20 idiomes ; le célèbre magazine Forbes le plaçait en 2014 dans son classement « *30 under 30* » qui regroupe les 30 personnalités les plus en vogue du secteur vidéoludique dans le monde⁸⁸. Un succès retentissant qui poussa le développeur en herbe à plancher sur une deuxième version de son jeu, plus complète grâce à l'ajout de très nombreuses fonctionnalités additionnelles réclamées par les fans, et traduite dans 16 langues.

Pour rester dans le domaine du jeu vidéo, parlons du cas *Cube Conflict*. Anciennement appelé *Cislattack* (du nom de l'un des modérateurs les plus emblématiques de Jeuxvideo.com, nous y reviendrons), ce FPS⁸⁹ multijoueur en ligne fait se combattre ... des smileys issus des forums du site. Le jeu comportait d'innombrables références à la culture des forums de « JV ». Noëlistes affrontaient Hapistes, dans des environnements citant dans un langage vernaculaire tout ce qui fait le sel de la vie sur les forums de Jeuxvideo.com. Les combats se déroulaient par exemple sur des environnements nommés « Cislatron », ou encore « Respawn site », en référence à la nouvelle version du site tant décriée ; pour récupérer de la vie, les joueurs doivent récupérer des fioles de « Panachay » ou du « cochon grillay » (en référence à une photographie mille et une fois détournée du modérateur Cisla⁹⁰), le texte en jeu reprend également les codes dialectiques des forumers, et plus particulièrement des forums 15-18 et 18-25. Ainsi les « é » se voient systématiquement remplacés par des « ay » dans *Cube Conflict* pour satisfaire à la conjugaison très particulière de ce drôle de pays. On retrouve aussi la syntaxe adaptée à l'intégration des fameux smileys dans les espaces de discussion de Jeuxvideo.com (:rire:, notamment). Une ode au *fan service* qui n'est finalement pas destinée à sortir de la communauté de Jeuxvideo.com tant l'empreinte de sa culture semble indélébile. N'en déplaise, les journalistes du site ont malgré tout relayé l'information⁹¹, non

⁸⁷ Jeuxvideo.com. « *Forum Candy Box* ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/0-30841-0-1-0-1-0-candy-box.htm>

⁸⁸ Forbes. « *30 Under 30 : The Brightest Young Stars in Video Games* », David M. Ewalt. Publié le 6 janvier 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.forbes.com/sites/davidewalt/2014/01/06/30-under-30-the-brightest-young-stars-in-video-games/>

⁸⁹ First Person Shooter, jeu de tir à la première personne

⁹⁰ JVFlux. « *Cisla* ». Mis à jour le 10 juillet 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/Cisla>

⁹¹ Jeuxvideo.com. « *Cube Conflict en bêta pour le 5 septembre* », Kaaraj. Publié le 2 septembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/news/2014/00074408-cube-conflict-en-beta-pour-le-5-septembre.htm>

sans une certaine fierté, dans plusieurs articles et même dans un Gaming Live⁹² d'une quinzaine de minutes où Yohan « Panthaa » Bensemhoun et Alexandre « 87 » Hubert reviennent sur les spécificités du jeu développé par le forumier VuSurTF1.

3.4 Les contributions utilisateurs

Nous reste alors à aborder ce qui représente la plus claire participation de « la » communauté de Jeuxvideo.com à la vie du site : les contributions. Nous l'avons dit en introduction : le format collaboratif a permis l'émergence du site, et sa grande popularité dès la naissance du projet. L'ETAJV (Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo, rappelons-le) reposait sur un principe de contribution des utilisateurs afin de fournir sa base de données. Mais au fil des ans, ce sont bel et bien des articles qui ont pu être rédigés par des lecteurs, et parfois mis en avant sur le site. Cependant, le système était encore peu connu avant le déploiement de Respawn sur ses pages. En fait, il était surtout peu pratique, aussi bien pour les pigistes en herbe qui ne disposaient pas d'outils de rédaction Web performants (un éditeur de texte WYSIWYG⁹³, notamment). Aussi la refonte du site a été l'occasion de repenser le système en profondeur afin de permettre aux lecteurs de Jeuxvideo.com de s'impliquer davantage dans la vie éditoriale du site⁹⁴. « *Ce nouveau processus de contribution s'inscrit dans la lignée de toutes les étapes de Respawn : c'est avec vous que Jeuxvideo.com désire progresser !* », claironne l'article de présentation des nouveaux outils destinés aux futurs rédacteurs. Le système nouveau s'articule autour de deux progrès majeurs : le système de wiki, et l'interface de gestion de contenus. Le premier permet à tout un chacun de ne pas jurer quant aux origines du site, et à proposer des astuces, guides vidéo ou soluces complètes d'un jeu. À l'heure où sont écrites ces lignes, l'outil d'ajout de nouveau contenu sur le wiki d'une page de jeu ne fonctionne pas. Aussi, focalisons-nous sur ce qui demeure le plus utilisé des deux fonctionnalités : la rédaction d'articles. Largement détaillé sur le forum idoine par Guillaume « Antistar » Leviach, le processus de rédaction et de publication est très simple, et s'appuie sur le même CMS⁹⁵ que les journalistes du site. Un bouton (de belle taille) « Rédiger un article » est apparu sur la page de profil de tout un chacun sur le site. Une fois cliqué, l'utilisateur entre sur l'espace dédié à la saisie d'un

⁹² Jeuxvideo.com. « *Gaming Live : Cube Conflict : A l'assaut du FPS made in Jeuxvideo.com !* ». Publié le 21 septembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/gaming-live/0005/00053986/cube-conflict-pc-a-l-assaut-du-fps-made-in-jeuxvideo-com-00123144.htm>

⁹³ « What You See Is What You Get », un éditeur de texte calqué sur le modèle des logiciels de traitements de texte bureautiques. Autrement dit, la mise en page que l'on met en place lors de la rédaction de l'article se conserve une fois l'article publié, nul besoin de fouiller dans le code.

⁹⁴ Jeuxvideo.com. « *Vos articles sur Jeuxvideo.com plus facilement !* », Antistar. Publié le 23/04/2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/news/423664/vos-articles-sur-jeuxvideo-com-plus-facilement.htm>

⁹⁵ Content Management System : un système de management de contenu, comme peuvent l'être WordPress ou Drupal, et qui permettent à des personnes ne sachant pas coder de publier très facilement sur le Web en agissant comme un traitement de texte.

nouvel article.



The screenshot shows a user profile for 'Peterline6'. At the top left is a profile picture of a man with glasses. To the right of the picture is the name 'Peterline6'. Below the name is a navigation bar with links: 'MA PAGE' (highlighted with a red underline), 'BROUILLONS', 'PROFIL', 'FAVORIS', 'ABONNEMENTS', 'ABONNÉ (1)', and 'SANCTIONS'. Below the navigation bar is a featured article titled 'News hardware : Les développeurs préfèrent le PC'. The article has a small image of a person at a computer and several platform tags: 'PC', 'PS4', 'ONE', 'WIIU', and '3DS'. Below the article title is the date 'Date : 20/04/2016' and a short text snippet: 'Les tendances changent rapidement dans le jeu vidéo. Une enquête menée par la Game Developers Conference (qui se tiendra les 3 et 4 août prochains) permet de se rendre compte des préférences des premiers...'. To the right of the article is a blue button with a pencil icon and the text 'Rédiger un article'.

Figure 7 Capture d'écran d'une page utilisateur

Reste alors à sélectionner de quel type de contenu il s'agit (d'une simple news généraliste à un test, en passant par un dossier thématique), et d'entamer la rédaction et la mise en page de son article. Très clair, l'outil permet à une personne n'ayant jamais touché à un CMS de prendre ses marques rapidement. Chaque champ de saisie est explicite, et il suffit alors de n'en omettre aucun pour livrer un article pertinent et correspondant aux attendus du site en matière de métadonnées. De plus, en tant que responsable des contributions utilisateurs, Antistar a rédigé de nombreux guides et tutoriaux pour permettre aux membres désireux de contribuer à l'activité du site de le faire en étant accompagnés dans leur démarche⁹⁶. Mais c'est davantage un paragraphe de l'un de ces guides qui attirera notre attention. Présenté comme il l'est sur le site, il est aisé de penser que la moindre contribution utilisateur se retrouvera instantanément projetée sur la page d'accueil du site, accordant à tout un chacun une visibilité aussi inattendue que soudaine. Il n'en est rien, précise Antistar. En effet, les contributions utilisateurs ne sont visibles qu'aux personnes disposant du lien de l'article. Ils ne sont pas référencés sur le site, à moins que l'équipe éditoriale décide de « promouvoir » un article particulièrement qualitatif. Ce qui, vous l'aurez deviné, est plutôt rare. Aussi la seule manière d'être lu en contribuant à la rédaction de Jeuxvideo.com est de publier le lien de son article sur les forums, ou de le diffuser sur les réseaux sociaux. Difficile alors de sortir du cadre social duquel est émis ce même article. L'administrateur encourage ainsi les contributeurs à poster régulièrement leurs liens sur le topic adapté du forum « Contributions utilisateurs » afin d'espérer « taper dans l'œil » de celui-ci et donc de pouvoir figurer sur la fiche du jeu concerné par l'article.

⁹⁶ Jeuxvideo.com. « Comment publier des contributions sur Jeuxvideo.com », Antistar. Publié le 22 avril 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-1000002-39201297-1-0-1-0-comment-publier-des-contributions-sur-jeuxvideo-com.htm>

Le système choisi par Jeuxvideo.com est à double tranchant. D'une part, il permet de se prémunir de toute critique analogue au non-paiement des blogueurs du Huffington Post, mais de l'autre il promet à ses utilisateurs une tribune finalement très opaque. Une posture qui n'a pas forcément été très bien accueillie par certains utilisateurs qui voyaient justement dans la démarche de Jeuxvideo.com un moyen de produire toujours plus de contenu sans avoir à le payer, et donc de



The screenshot shows a forum thread with three posts. The first post is by user 'Rad_Spencer' (14 hours ago), questioning why editors pay typists when readers can fill the site for free. The second post is by 'alefou1985' (14 hours ago), agreeing that user participation is a priority and questioning why journalists still get paid. The third post is by 'superpanda' (13 hours ago), sharing their experience of running a hobby site before joining Jeuxvideo.com and expressing appreciation for the platform's service.

Rad_Spencer  il y a 14 heures   

Bizarrement, de plus en plus de rédactions utilisent ce concept.
Pourquoi se faire chier à payer des pigistes quand les lecteurs peuvent remplir le site gratuitement et ramener de l'argent à Webedia sans être payés en retour?

11  | 1  | Répondre

alefou1985  il y a 14 heures   

Exactement ce que je pensais. " Donner la parole aux utilisateurs en leur permettant d'étoffer le contenu du site fait en effet partie de nos priorités". MDR. Tu m'étonne, des articles et du contenu gratos ! L'argent va où ? Journalistes ça veut encore dire quelque chose ou le geek troll du coin a le même poids?

2  | 1  | Répondre

superpanda  il y a 13 heures 

Heureusement que je ne vous parle pas des choses que je faisais avant d'arriver chez jeuxvideo.com... Pour tout vous avouer, j'avais créé de petits sites amateurs pour lesquels je payais l'hébergement dans le but de partager ma passion pour les jeux vidéo. J'y écrivais des articles, faisais tout le HTML, uploadais les pages avec ma connexion 56K (oui, c'était une autre époque 🤪)...

J'aurais été bien content d'avoir un service comme jeuxvideo.com qui me permette de le faire sur un énorme site comme ici. 🤪

Certes, ce n'est pas destiné à tout le monde, mais on veut vraiment donner la parole à ceux qui ont des choses à dire et on a déjà vu qu'il y a des gens de talents chez nos lecteurs.

Figure 8 Capture d'écran d'un échange sur le topic correspondant à la refonte des contributions utilisateurs (source : blogs.wefrag.com)

maximiser sa présence sur le Web à moindre frais.



Elandryl ✉

il y a 13 heures



Super ! Et bien entendu, vos lecteurs plein de talents, vous les payez pour vous fournir du contenu, bien sûr ? Ça, ou vous êtes tous bénévoles à jeuxvideo.com. Parce que sinon, ça pose un tout petit problème sur le principe...

4 ^ | 2 v | Répondre



PCterouledessu ✉

il y a 13 heures



on rigole on rigole mais si tous reste comme annoncé ça sent le pâté, les éditeurs auront un accès libre au site ... autant vous dire que c'est la fin des haricots 🤪

8 ^ | 1 v | Répondre



superpanda ✉

il y a 12 heures



1. Elandryl : est-ce que Facebook ou Twitter payent les personnes qui postent du contenu sur leurs services ? Je ne pense pas. Ils font même payer certaines fonctionnalités poussées...

2. PCterouledessu : personne n'a un accès libre à jeuxvideo.com en dehors des admins et des journalistes : il y a un filtre de tout ce qui apparaît en homepage (et heureusement). Sinon, ce serait le gros bordel, nous sommes entièrement d'accord sur ce point 🤪

Figure 9 Capture d'écran d'un échange sur le topic correspondant à la refonte des contributions utilisateurs (source : blogs.wefrag.com)

Finalement, en ce qu'elle propose de « non rémunérateur » au sens large : c'est-à-dire que cette fonctionnalité du site ne dédommage pas ses contributeurs, pas plus qu'elle ne leur garantit d'être lu, elle se rapproche davantage de l'esprit des pionniers d'Internet que d'un effet de mode afin de s'approprier gratuitement plus de contenu. Ne garantissant finalement rien d'autre que de pouvoir s'exprimer tout à fait librement sur des sujets choisis tout aussi librement, Jeuxvideo.com s'assure que les outils ne seront finalement pas détournés, et qu'ils demeureront l'apanage d'utilisateurs concernés et motivés par une envie réelle d'écrire et de partager – toute proportion gardée – sur leur passion. Aussi retrouve-t-on l'une des thèses défendues par Dominique Cardon dans « *Qu'est-ce que le digital labor ?* » : « *Dans son conflit avec le monde réel et avec le marché, la culture de l'Internet des pionniers a valorisé les engagements non finalisés des internautes, en faisant tout pour les rendre aussi indépendants que possible des rétributions et des récompenses susceptibles de les mettre en concurrence ou de les rendre calculateurs. Pour s'arracher à la compétition et aux*

intérêts, les théoriciens de la « communauté virtuelle » vont ainsi valoriser les motivations intrinsèques permettant aux internautes de trouver dans leur activité même les raisons qui la fondent, l’animent et la justifient ». Ainsi, Jeuxvideo.com s’assurerait en ne promettant finalement pas grand-chose en échange, d’avoir à sa botte une armée de contributeurs passionnés, qui ne feraient ça que pour la beauté du geste. La chose est peut-être moins perceptible en ce qui concerne les articles publiés par des contributeurs. En revanche, si l’on se penche sur les fiches de jeu, on peut avoir un aperçu de ce parc de contributeurs zélés.

Initiée en 2013, la possibilité pour « la » communauté d’intervenir sur les fiches de jeu a elle aussi été remise au goût du jour avec Respawn. Toujours pas d’interface dédiée pour autant, puisqu’il faut toujours passer par un système assez archaïque, via le forum et un formulaire à copier / coller. Détaillé dans un autre tutoriel mis à jour par Antistar⁹⁷, le procédé implique une certaine rigueur de la part de l’utilisateur qui souhaite apporter ses modifications à une fiche existante, et encore plus à celui qui souhaite qu’une nouvelle fiche soit créée. Titre du jeu en France, au Japon, aux Etats-Unis, un court descriptif du jeu en question, la configuration nécessaire pour pouvoir jouer au jeu sur PC, une image de la jaquette, etc. Une grille de validation assez précise qu’il est nécessaire de remplir au mieux afin de s’assurer de la publication de cette fiche, qui mène (nous y reviendrons) à la création d’un wiki et surtout d’un forum dédié pour le jeu en question. Découle finalement de cet inventoriage, et de la publication de la fiche contributeur par un stagiaire⁹⁸ la création éventuelle d’une nouvelle communauté sur Jeuxvideo.com. En extrapolant de façon un brin lyrique, nous pourrions presque dire que de la communauté naît la communauté. Toujours est-il que, comme nous le disions, ces contributions très particulières donnent lieu à des comportements de passionnés. Le topic vient juste de fêter sa première année d’existence, et il compte à l’heure où ces lignes sont écrites 51 pages de modifications ou d’ajout de fiche, ce qui correspond à 1020 messages. À titre d’exemple, « warzixdu77 » a demandé l’ajout et/ou la modification de fiche(s) six fois au cours des 40 derniers messages postés. Il s’agit là d’un comportement d’adhésion plutôt fréquent sur ce topic en particulier, qui donnerait presque à voir à lui tout seul à quel point « la » communauté est prête à s’investir dans la pérennité du site et à sa tenue à jour. Car au-delà de l’aspect participatif évident de la chose, il faut bien se rendre compte de la force de ce genre d’engagement. De par la grande notoriété du site, tout contenu publié dessus – y compris le plus maigre qu’il soit – se retrouve obligatoirement référencé en première page de Google⁹⁹, récupérant de fait l’intérêt de toute

⁹⁷ Jeuxvideo.com. « Créer / Editer des fiches de jeux, c’est ici ! », Antistar. Publié le 21 avril 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-1000002-39189537-1-0-1-0-creer-editer-des-fiches-de-jeux-c-est-ici.htm>

⁹⁸ L’une des tâches des stagiaires de Jeuxvideo.com est d’alimenter la base de données du site avec les contributions des utilisateurs.

⁹⁹ Nous vous encourageons à faire l’essai avec « CosMOZ Evolution », un jeu japonais assez confidentiel qui, probablement, ne sortira jamais en France et dont la seule recherche sur Google renvoie instantanément sur Jeuxvideo.com

personne susceptible de s'intéresser au jeu en question. Même si aucun article, aucune image ou tout simplement aucun contenu d'aucune sorte ne se trouve lié à une fiche, le simple fait qu'elle existe sur le site pose une pièce supplémentaire sur la grande mosaïque dessinée par les milliers de jeux référencés sur Jeuxvideo.com. Beaucoup de fiches utilisateurs concernent d'ailleurs des jeux dits « confidentiels », « de niche » - essentiellement des jeux japonais qui ne sortiront jamais dans l'Hexagone -, car les fiches les plus importantes sont créées rapidement par les journalistes eux-mêmes lorsque le besoin d'écrire un article sur le jeu en question se fait ressentir. Ainsi, de façon tout à fait indirecte, invisible et indolore, le contributeur participe activement au référencement de Jeuxvideo.com, et lui permet de draguer une audience supplémentaire. Voici un type d'interaction qui s'inscrit on ne peut mieux dans les problématiques actuelles du Digital Labor, ou qui du moins définit relativement bien le terme, en plus de l'illustrer clairement.

Les forums de Jeuxvideo.com

1. Organisation des forums de Jeuxvideo.com

Maintenant soulagés de cet épais volet concernant le concept de digital labor, et son application sur différents pans des Internets (et plus spécifiquement sur Jeuxvideo.com, s'entend), il nous appartient de mener une analyse plus fine des forums et de leur substance. On l'a vu un petit peu plus haut, il existerait selon les chiffres avancés par JVFlux la bagatelle de 430 forums distincts. Un nombre à prendre avec des pincettes, étant donné qu'il sort d'un site Internet n'était plus mis à jour, et qu'il est de plus en plus difficile pour un utilisateur extérieur de se procurer des chiffres pertinents sur le portail de Webedia. J'ai cherché à obtenir des chiffres précis de la part de Gwendal « Naglaglasson » Lerat, administrateur des forums du site, qui m'a répondu qu'il lui était impossible de communiquer des chiffres sur la fréquentation des forums, à tous les niveaux. Aussi, rien ne vaut la technique de la calculatrice.

Actuellement¹⁰⁰, sont référencés sur Jeuxvideo.com 33 680 jeux. Automatiquement, chaque fiche de jeu qui est créée et ajoutée à la base de données résulte à la création d'un forum dédié sur le jeu en question. Evidemment, certains forums de jeux particulièrement confidentiels restent vides, mais la possibilité est là de prendre la parole et de commencer à échanger sur le titre en question. On compte donc déjà *a priori* autant de forums, soit 33 680. Rajoutons à cela les 136 forums que nous avons dénombrés tout à l'heure, et nous obtenons alors le nombre total de 33 816 forums actuellement ouverts sur Jeuxvideo.com. Cependant, comme a pu me le préciser Naglaglasson, certains forums comportent des sous-forums, ce qui porte le nombre total de forums sur Jeuxvideo.com à avoisiner les 40 000. Un chiffre impressionnant, qui est comme nous l'avons dit à minorer lorsque l'on évoque l'activité effective de ces espaces de discussion. Sans compter que de très nombreux forums sont laissés à l'abandon, comme ceux réservés à des jeux datés, qui ne semblent plus intéresser personne. Par exemple, le forum dédié au jeu *Daikatana* (Eidos, 2000) a vu son dernier message posté le 6 octobre 2013¹⁰¹.

¹⁰⁰ L'une de mes tâches en tant que stagiaire étant de créer les fiches de jeu et de les incorporer à la base de donnée du site. Nous étions trois stagiaires à effectuer la même tâche, et créions environ 5 fiches de jeu par jour.

¹⁰¹ En réalité, un message plus récent date du 22 mars 2016, mais après quelques recherches, il s'agit simplement d'un robot postant un message publicitaire sur de nombreux forums de Jeuxvideo.com.

1.1 Les règles des espaces de discussions

Les forums peuvent disposer de règles propres, internes à leur fonctionnement. Ce n'est pas obligatoire cela dit. Par défaut, tous les forums (même ceux qui restent vides), sont assujettis à la charte des forums de Jeuxvideo.com, qui stipule les règles suivantes :

jeuxvideo.com / Charte des forums

Cette charte a pour but de vous détailler les conditions d'utilisation des forums de jeuxvideo.com, ainsi que les règles qui les régissent. A la fin de cette charte vous trouverez un lien pour la Foire Aux Questions (FAQ) des forums, cette dernière contient entre autre un lexique des mots-clés du forum.

Nous rappelons que l'auteur d'un message est responsable des propos qu'il publie. En cas de manquement grave à la charte ou des lois et règlements en vigueur en France, ce dernier s'expose à une suppression de ses messages, voire de son compte, ainsi qu'aux sanctions civiles ou pénales afférentes.

Jeuxvideo.com ne peut être tenu pour responsable quant à l'agissement de certains forumeurs. Bien que les équipes de modération essaient au maximum de supprimer le contenu illégal, il leur est impossible de tout contrôler. Si vous trouvez des messages hors-charte vous pouvez nous les signaler soit grâce à la fonction "avertir un administrateur", soit en faisant votre demande sur le forum [Réclamations](#) ou soit en passant par le formulaire de contact en cliquant sur ce [lien](#).

En participant aux forums de jeuxvideo.com, vous autorisez les administrateurs et les modérateurs du site à supprimer ou verrouiller n'importe quel message pour n'importe quelles raisons exposées dans cette charte, sans autorisation préalable de votre part.

Sur les forums de jeuxvideo.com ne sont pas autorisés :

- Les messages à caractères pornographique et pédopornographique.
- Les messages racistes, xénophobes, révisionnistes, faisant l'apologie de crime de guerre, discriminant ou incitant à la haine quelle soit à l'encontre d'une personne, d'un groupe de personnes en raison de leurs origines, leur ethnie, leurs croyances ou leur mode de vie.
- Les messages à caractère insultants, violents, menaçants, au contenu choquant ou portant atteinte à la dignité humaine.
- Les messages diffamatoires.
- Les messages bafouant le droit d'auteur, le droit à l'image et le respect à la vie privée.
- Les messages contraires aux lois en vigueur en France.
- Toute demande d'aide au piratage quel qu'il soit ainsi que les messages expliquant comment procéder.
- Les messages dans le but de nuire au forum tel que le flood ou bien ceux générant une mauvaise ambiance ou un mauvais esprit. Si vous n'avez rien à dire sur un topic ne postez pas.
- Les topics dans le but de générer un maximum de messages, les posts uniquement dans le but d'augmenter son compteur de messages (boost), ainsi que les chaînes de topics ou de messages à l'intérieur de ces derniers, remonter de vieux topics sans aucune raison peut aussi donner lieu à des sanctions.
- Le fait de squatter des forums dits morts dans le but de faire du hors-sujet.
- Les liens de parrainages (hormis sur topics/forums dédiés, renseignez-vous avant sur les forums).
- Les publicités, qu'elles soient commerciales ou non, en-dehors des topics dédiés.

Un peu de politesse dans ce monde de bugs

Si vous voulez encourager les autres à vous répondre, ne négligez pas les formules de politesse. Ce n'est pas parce que vous êtes sur un forum qu'il faut oublier que vous parlez à des gens que vous ne connaissez pas. Un simple "bonjour" et "s'il vous plaît" ("SVP" pour les fainéants) et un "Merci" une fois l'aide reçue, ne coûte rien et bien au contraire encouragera les autres à répondre. L'ambiance des forums n'en sera que plus agréable.

Dans toutes situations, gardez votre calme

Si par exemple on ne répond pas à votre sujet, ou que la réponse est erronée vérifiez d'abord que vous avez bien décrit le problème. Lors d'une discussion, essayez de ne pas trop vous emporter, critiquez les arguments, et n'attaquez pas la personne. Soyez constructifs. En cas de provocation nous ne ferons pas la différence entre victime et provocateur, la règle étant insulte = bannissement.

Quoi qu'il en soit respectez toujours les autres utilisateurs si vous voulez être respecté en retour.

Pour les petites annonces

Soyez prudents, jeuxvideo.com ne contrôle en rien le contenu des annonces. Nous ne pouvons être tenus pour responsables en cas de problème au cours d'une transaction intervenue entre deux utilisateurs à la suite d'une annonce sur jeuxvideo.com. Essayez de faire des transactions dans votre région. Quoi qu'il arrive restez prudents.

☑ Protection des mineurs

Internet est un outil de communication formidable pour rencontrer de nouvelles personnes et se faire de nouveaux amis. Mais attention, ne sachant jamais qui est derrière le clavier, ou qui peut voir vos informations personnelles, voici quelques conseils pour les moins de 14 ans : Ne donnez jamais d'informations personnelles vous concernant que ce soit dans votre carte de visite ou sur les forums.

Qu'est-ce qu'on entend par informations personnelles :

- Votre numéro de téléphone.
- Votre nom de famille.
- Une adresse mail type nom.prénom@monfournisseur.com
- Le nom de votre école/collège/lycée.
- Votre adresse ou votre ville de résidence.

Si quelqu'un divulguait ces informations sans votre accord, vous êtes en droit de demander la suppression immédiate du message et le bannissement de son auteur.

Faites toujours attention aux personnes que vous rencontrez, on ne vous demande pas de devenir parano, mais il est très facile de mentir quand on est derrière un clavier.

N'oubliez pas que les forums de jeuxvideo.com sont ouverts à tous, aussi bien aux mineurs qu'aux adultes. C'est à chacun de prendre conscience que son message peut très bien être lu par un enfant. Merci de vous en souvenir avant de partager un lien.

A l'inverse nous rappelons aux parents de mineurs que le site n'est pas responsable des liens postés sur le forum, c'est à vous de mettre en place les mesures nécessaires afin de surveiller l'activité de vos enfants sur Internet.

☑ Quelques règles de savoir-vivre

Afin que les forums restent un endroit calme et agréable à consulter, merci d'appliquer les quelques règles suivantes :

Lisez les règles du forum

Sur certains forums des modérateurs ont mis en place certaines règles propres au-dit forum. Avant de poster prenez le temps de les consulter. Déjà il est possible que cela vous aide dans vos questions, ensuite cela vous permettra sûrement d'éviter de faire un topic hors-charte qui risque d'être effacé.

Utilisez la fonction "rechercher"

Avant de poster un message, vérifiez d'abord si l'on n'a pas déjà répondu à votre question sur un autre sujet, ou si le sujet n'a pas déjà été abordé. Vous trouverez sur le forum un moteur de recherches qui facilitera vos investigations.

Évitez les majuscules

Les majuscules sur les forums sont considérées comme un cri, ou un signe d'énervement. Donc même si vous pensez que ça rendra votre sujet plus visible, évitez les majuscules. Vous allez paraître énervé et vous n'allez pas encourager les autres à participer à votre sujet, de plus votre message sera sûrement effacé.

Évitez le langage SMS

Vous êtes sur un forum, vous n'êtes pas limité en nombre de caractères 😊. Essayez de formuler vos posts en français correct de manière à vous faire comprendre du plus grand nombre. Sachez que les posts en SMS ont de grandes chances d'être mal accueillis et d'être effacés.

Choisissez bien le titre du topic

Si vous avez un problème, pour obtenir une aide efficace et rapide, facilitez la démarche aux éventuelles réponses. D'abord pensez à rédiger un sujet explicite : dans le titre de votre topic, mettez tous les détails utiles pour situer le problème. Évitez les messages du type : "aide", "besoin d'aide", "help", etc... Précisez ce que vous demandez par exemple : "Problème dans le niveau Yavin trial" ou encore "Problème d'installation de ma carte graphique", etc... Un sujet explicite permettra aux personnes qui peuvent vous aider de ne pas passer à côté de votre sujet, et aussi de servir aux prochains subissant le même problème, grâce à la fonction rechercher.

Bien décrire le problème

Une fois le sujet rédigé, pensez à donner tous les détails pour que l'on puisse vous aider. Si vous êtes coincés dans un jeu, après avoir donné le nom du niveau, pensez bien à décrire la salle où vous vous trouvez avec un maximum de détails ! Pensez bien que les personnes qui vont répondre ne sont pas au courant du lieu où vous vous trouvez. Pour un problème technique, pensez à donner la configuration de votre ordinateur, et indiquez le message d'erreur. Peut-être que d'autres personnes dans votre situation pourront vous aider.

Figure 10 Charte des forums de Jeuxvideo.com

Stipulée très tôt dans la charte des forums, la non-responsabilité de Jeuxvideo.com quant aux agissements parfois nuisibles de certains utilisateurs du site est pourtant l'un des volets qui pose le plus de soucis lorsqu'il s'agit de régler les conflits sur les pages des espaces de conversation. La question de la responsabilité est en effet un débat houleux sur la toile. Qui, de l'utilisateur, ou de l'hébergeur qui laisse couler, doit payer en cas de pots cassés ? Jeuxvideo.com se prémunit d'éventuelles poursuites, en cela qu'il déclare qu'une équipe de modérateurs est mobilisée sur les forums pour prévenir les comportements à risque, et supprimer les messages qui n'ont pas leur place. Aussi, trône en bonne place dans cette charte la liste des comportements prohibés sur les forums du site. On trouve sans surprise tout ce qui a trait à la pornographie et à la pédopornographie, les messages racistes ou extrémistes, les « *messages contraires aux lois en vigueur en France* », mais aussi les messages diffamatoires. Pourtant énoncé sans plus de précisions, le terme de diffamation interpelle, tant son champ d'action paraît vaste. Selon la définition du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales¹⁰², est diffamatoire « *Toute allégation ou imputation d'un fait qui porte atteinte à l'honneur ou à la considération de la personne ou du corps auquel le fait est imputé* ». Autrement dit, la charte d'utilisation des forums de Jeuxvideo.com – qui est normalement connue et lue par tout utilisateur – stipule clairement qu'elle s'autorise le droit de supprimer les contenus considérés comme diffamatoires. Nous y reviendrons, mais dans l'état, il semble bien que la levée de bouclier qu'ait subit Jeuxvideo.com lorsque s'est posée la question de supprimer massivement les messages haineux à l'encontre de Webedia lors de la crise des chroniqueurs, soit caduque. Cependant, il est important de faire le distinguo entre les forums, et la partie éditoriale du site, qui est nettement celle qui a été la plus touchée par le phénomène de suppression massive des commentaires. Cette partie du site n'est donc pas soumise à la charte des forums, pour des raisons évidentes. Nous y reviendrons dans la troisième partie.

1.2 De la politique de modération

Pour revenir aux forums et à leur fonctionnement, abordons déjà le cas des modérateurs. Pour définir le rôle très spécifique de ces personnes, le Wiki de JVFlux s'avère une nouvelle fois indispensable. « *Un modérateur est un forumeur spécial dont le rôle est de faire respecter la Charte de Jeuxvideo.com sur le forum dont il s'occupe. On reconnaît les membres de la modération par le fait qu'ils postent en vert* » présente succinctement l'entête de la notice¹⁰³. Pour devenir modérateur, il

¹⁰² <http://www.cnrtl.fr/definition/diffamation> ; définition en partie tirée de l'article 29 de la Loi du 29 juillet 1881 sur la Liberté de la Presse.

¹⁰³ JVFlux. « *Modérateur* ». Mis à jour le 28 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/Mod%C3%A9rateur>

faut être élu. Pour ce faire, les intéressés doivent se rendre sur le sous-forum « Demandes d'élections et plaintes » au sein du forum « Aide aux utilisateurs »¹⁰⁴, et rédiger une demande de modération pour le forum qu'ils ambitionnent de modérer. Si le forum est suffisamment actif pour nécessiter une modération rapprochée, le modérateur actuel de ce sous-forum, Tomy-Fett, décide de la tenue ou non d'une élection. Les règles des demandes d'élections sont plus détaillées dans le topic dédié¹⁰⁵. Dans ce long message explicatif de la tenue des élections, on voit bien qu'une attention toute particulière est accordée à la pérennité de la communauté que l'on voudrait modérer. Les décideurs de la tenue – ou non – de ces élections sont vigilants quant à ce qu'ils appellent des « grosses annonces » (annonce d'un nouveau jeu, précisions quant à la date de sortie, mise à jour apportant du contenu supplémentaire, etc.) qui sont susceptibles d'accorder un regain de vivacité à une communauté, sans pour autant la pérenniser. Aussi, pour qu'une élection soit tenue, il faut effectivement que l'activité du forum en question soit capable de produire « une ou plusieurs pages d'activité par jour », tout en précisant « qu'il ne sert à rien d'upper [faire remonter un topic artificiellement, en postant un message quelconque, ndr] des topics ou à demander une élection si l'activité est basée sur du HS [hors-sujet, ndr] (blabla, jeux, etc) ». La vitalité du forum en question doit donc être actée, vérifiable et par les chiffres, et par la qualité des messages postés, en plus de faire état d'une véritable communauté en passe de se créer. Et si un forum ne remplit jamais ces quelques critères ? Les utilisateurs du forum en question peuvent demander l'intervention du GIF : le Groupe d'Intervention des Forums. D'après la notice correspondance sur le wiki de JVFlux, le GIF est « un groupe mis en place par les administrateurs de Jeuxvideo.com . Leur but était à l'origine de pallier (sic) d'une manière efficiente, mais temporaire, les nécessités de l'administration. Depuis Respawn ils modèrent automatiquement les forums non-modérés ». La définition pourrait nous suffire, mais la seconde partie de la page en question nous encourage à creuser davantage la question – qui semble alors épineuse – de ce groupe d'intervention.

Une existence contestée [\[modifier\]](#)

Beaucoup de voix s'élevaient et pesterait contre l'inutilité de cette équipe de modérateurs temporaires. Et ils ont raison.

Figure 11 Extrait de la notice du Wiki de JVFlux correspondant au GIF

Fait amusant : la page en question¹⁰⁶ est désormais protégée, et empêche toute modification de son contenu « suite à un vandalisme excessif ». Autrement dit, le court extrait illustré ci-dessus

¹⁰⁴ Jeuxvideo.com. « Forum Aide aux utilisateurs > Demandes d'élections et plaintes ». DISPONIBLE SUR : [http://www.Jeuxvideo.com/forums/0-1000018-0-1-0-1-0-1-0-0-1-0-0-demandes-d-elections-et-plaintes.htm](http://www.Jeuxvideo.com/forums/0-1000018-0-1-0-1-0-1-0-0-demandes-d-elections-et-plaintes.htm)

¹⁰⁵ Jeuxvideo.com. « [Règles] Demandes d'élections », Camillmans. Publié le 26 février 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-1000018-142851-1-0-1-0-0-regles-demandes-d-elections.htm>

¹⁰⁶ JVFlux. « Team GIF (Groupe d'intervention des forums) ». Mis à jour le 11 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : [https://wiki.jvflux.com/Team_GIF_\(Groupe_d%27intervention_des_forums\)](https://wiki.jvflux.com/Team_GIF_(Groupe_d%27intervention_des_forums))

grave dans le marbre une posture partielle à l'encontre de ce groupe d'intervention. Aussi pour obtenir davantage d'informations nous rendons nous sur la page officielle de présentation des membres du Groupe d'Intervention des Forums¹⁰⁷. Déjà plus précis dans sa propre définition, le groupe se présente comme « *un groupe de modérateurs expérimentés envoyés en mission sur un forum nécessitant son aide. Ces missions sont temporaires* ». Reste à définir ce qu'est un forum qui nécessite de l'aide. Plus bas sur la page, après que les 9 membres de l'aréopage ont été présentés, nous trouvons l'information que nous recherchions. Le GIF annonce lui-même qu'il est impossible de recenser l'intégralité des motifs d'intervention – chaque demande est traitée au cas par cas –, mais dresse malgré tout un panel de cas classiques où le groupe est susceptible d'être appelé. Le cas le plus fréquent pouvant mener à l'intervention du GIF est la nécessité temporaire sur un forum à l'activité fluctuante d'un modérateur. Par exemple : le pic d'activité suivant l'annonce d'un nouveau jeu (et donc la création d'une fiche correspondante dans la base de données menant à la création d'un forum dédié) fait intervenir le GIF. Si la communauté se crée dans un laps de temps plus ou moins long, des élections peuvent être tenues pour y désigner un ou plusieurs modérateurs. Dans le cas contraire, le groupe d'intervention assure la permanence le temps que les choses se calment. Deuxième cas de figure : « *Le forum a bénéficié d'une élection, mais aucun candidat n'a été jugé apte à devenir modérateur du forum* ». Ici encore, le GIF assure la régence dans l'attente de la tenue de nouvelles élections au sein du forum visé. Peuvent encore nécessiter l'intervention du groupe les forums qui subissent du *flood* (inondation de messages à caractère humoristique et / ou insultant) ou des piratages, et les forums desquels les modérateurs attitrés doivent s'absenter durant une période prolongée. Le cadre de leur action est donc plutôt vaste. Le volet suivant du topic revient sur la durée de ce type d'interventions. Cette partie reprecise le caractère hautement temporaire des interventions. Si elles peuvent s'étaler sur des périodes de plusieurs mois, le message précise qu' « *à l'heure actuelle, on ne recense aucun cas de GIF étant resté sur un forum de manière définitive, cette possibilité semble pour le moment totalement exclue* ». En outre, le topic explicite le processus pour pouvoir bénéficier de l'aide du Groupe d'Intervention des Forums. Ce n'est donc pas l'utilisateur directement qui requiert l'intervention du GIF, mais bien les administrateurs du forum. Les forumers peuvent cependant solliciter ces derniers pour attirer leur attention sur les besoins de leur espace de discussion, mais ne sont pas en mesure de demander une intervention, comme ils pourraient le faire pour une demande d'élection par exemple. À noter également que le GIF fait office de comité consultatif lorsque la question de l'élection d'un modérateur sur un forum se pose. Le forum est-il effectivement assez vivant pour nécessiter la tenue d'élections ? La communauté est-

¹⁰⁷ Jeuxvideo.com. « [FAQ Le GIF et vous ! », GIFCrew. Publié le 10 octobre 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-1000021-856542-1-0-1-0-faq-le-gif-et-vous.htm>

elle établie et pérenne ? L'activité est-elle à ce point effervescente qu'elle nécessite qu'un modérateur attitré le prenne en charge ? Le GIF peut effectivement donner son avis sur ces différentes questions lorsque les administrateurs le demandent.

Il ne s'agit là que des tâches répertoriées dans le message « FAQ » (Foire aux Questions) publié par le GIF au moment de sa création¹⁰⁸. Or, depuis le déploiement de Respawn¹⁰⁸, le Groupe d'Intervention des Forums a vu la liste de ses tâches s'alourdir considérablement, et modifiée la liste citée plus haut. Pour cause : il a désormais à charge de modérer tous les forums qui n'ont pas de modérateur attitré¹⁰⁹. Ce sont donc 15 personnes (au moment de la publication du topic) qui doivent s'occuper de modérer plusieurs milliers de forums. On imagine bien que le groupe doit être obéré sous cette montagne de messages à modérer. En revanche, pour prendre la pleine mesure de « l'inefficacité » supposée du GIF comme le clame haut et fort la page correspondante du wiki de JVFlux, il faut se pencher sur l'intégration effective du groupe sur les différents forums où il est posté. Une simple recherche du terme « GIF » sur le forum Communauté nous donne déjà un bon aperçu de la réception assez tiède que réservent les utilisateurs de Jeuxvideo.com au groupe.¹¹⁰

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG	<input type="checkbox"/>
Les miniatures des .gif sont devenus animés ?	Remedy[JV]	29	29/04/2016	<input type="checkbox"/>
[Actu] Lorient56 membre du GIF de retour sur le 1...	Joue-Club	14	01/04/2016	<input type="checkbox"/>
[PDP] Autoriser les GIFs comme photo de profil ?	TinNova	13	20/03/2016	<input type="checkbox"/>
L'efficacité du GIF = zero	Mesuva1	3	05/03/2016	<input checked="" type="checkbox"/>
La GIF ?	TimogwakSecond	22	02/03/2016	<input type="checkbox"/>
Le GIF sauve le 18-25.	Nobio	48	02/03/2016	<input type="checkbox"/>
le gif qui sert à rien du tout	XII-XVII	1	01/03/2016	<input checked="" type="checkbox"/>
Comment mettre un gif en fond de profil ?	HerMajestyAlana	17	25/05/2015	<input type="checkbox"/>
Cette gif dossier de Pantha !	[Lamasutra]	2	12/04/2015	<input type="checkbox"/>
Le GIF occupe les forums mort	Pseudo supprimé	45	29/12/2014	<input checked="" type="checkbox"/>
Comment intégrer le GIF ?	Pseudo supprimé	7	27/12/2014	<input type="checkbox"/>
Sa vaut le coup d'être membre du GIF ?	Pseudo supprimé	19	23/12/2014	<input type="checkbox"/>
Des GIFS dans les photo de profil ?	PLAYER220899	27	23/12/2014	<input type="checkbox"/>
Mettre des Gif animés en avatar ?	Nagравision	11	23/12/2014	<input type="checkbox"/>
Comment intégrer le GIF ?	UCEH	34	26/11/2014	<input type="checkbox"/>
De quel film provient ce gif ?	Elvis_Kabashi	9	25/11/2014	<input type="checkbox"/>
[ACTU] La GIF humiliée	Pseudo supprimé	141	10/09/2014	<input checked="" type="checkbox"/>
[Actu] Tardyl1973 modo GIF Far Cry 4	GoldenWings	30	27/07/2014	<input type="checkbox"/>
[Respawn] La réforme du GIF	GIFCrew	199	17/04/2014	<input type="checkbox"/>
Des gif animés direct en miniature ?	GifMaker	31	30/03/2014	<input type="checkbox"/>
pourquoi les smileys sont des gifs ?	Carapucelle	7	24/03/2014	<input type="checkbox"/>
[Respawn] Plus de pouvoir au GIF	Nadirou	45	29/01/2014	<input type="checkbox"/>
[Respawn] + de pouvoir au GIF	HenryMiller	6	26/01/2014	<input type="checkbox"/>
[BFM] Le GIF intervient sur le 18-25 ans	Evilbibibi	19	17/01/2014	<input type="checkbox"/>
La GIF sur le 18-25, un mal pour un bien?	HautRoi	2	17/01/2014	<input type="checkbox"/>

Figure 12 Aperçu d'une recherche sur le terme "GIF" sur le forum

Ces quelques messages « perturbateurs » nous apportent l'éclairage dont nous avons besoin pour comprendre en quoi le GIF est perçu comme inefficace. Cliquer sur ces liens nous renvoie vers

¹⁰⁸ Nom donné à la refonte graphique profonde que le site a connu (ou subi, diront certains) en 2014.

¹⁰⁹ Jeuxvideo.com. « [Respawn] La réforme du GIF », GIFCrew. Publié le 11 avril 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-1000021-2114706-1-0-1-0-respawn-la-reforme-du-gif.htm>

¹¹⁰ Les topics dont l'icône est rouge signifie qu'il fait partie des sujets les plus populaires du moment.

des pages (supprimées depuis) où des comportements racistes, xénophobes, homophobes, sexistes, de troll, etc. n'étaient toujours pas modérés plusieurs heures après qu'ils aient été publiés, créant une gêne de la part des utilisateurs sur ces espaces. Un manque de réactivité est donc au cœur du problème. Mais il est aussi important de noter que le GIF est aussi très mal perçu car moqué par toute une frange de la communauté de Jeuxvideo.com, comme en témoigne ce message de présentation d'un membre du GIF qui déclare s'occuper pendant les mois à venir du forum *Football Manager 2015*¹¹¹. Une présentation tout ce qu'il y a de plus classique, où « yumax » détaille succinctement les tâches qui lui incombent pour les prochains mois, à savoir « *faire le ménage de temps en temps, ce qui se résume en gros à supprimer le hors-charte* ». Si certains utilisateurs souhaitent la bienvenue à ce nouvel arrivant, des trolls viennent rapidement se moquer de ce modérateur, et notamment de la trop grande solennité avec laquelle il présente son rôle.

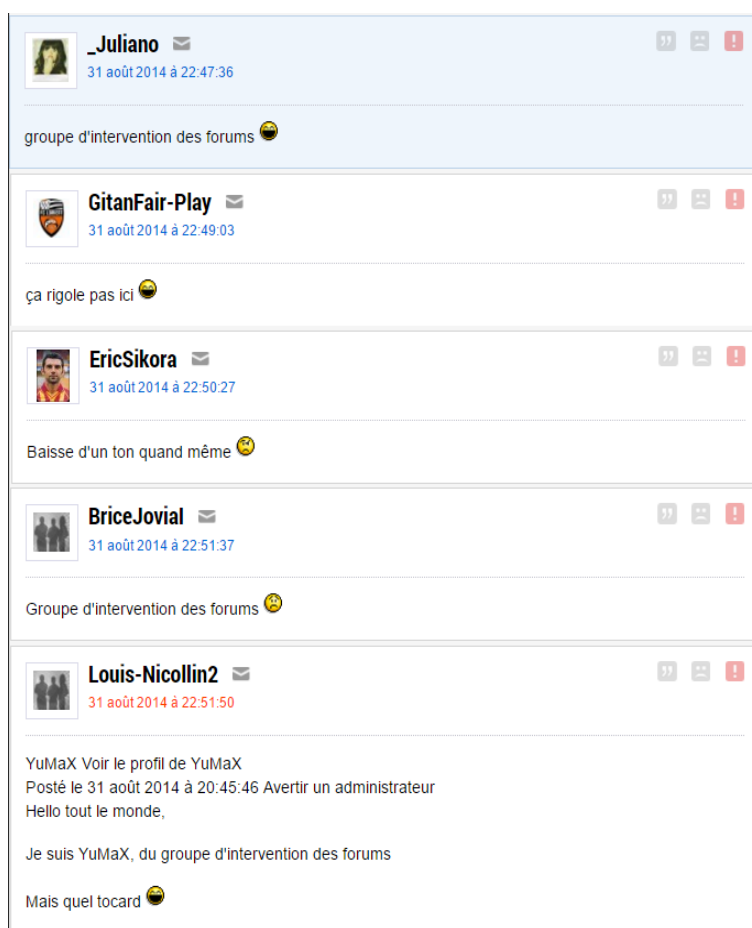


Figure 13 Quelques messages peu enthousiastes sur la présentation de yumax sur le forum Football Manager 2015

¹¹¹ Jeuxvideo.com. « [GIF] Entretien du forum. », Yumax. Publié le 31 août 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-33574-559-1-0-1-0-gif-entretien-du-forum.htm>

1.3 Les gardiens de la communauté

Les smileys sont assez parlants, tout comme le dernier message publié où l'intéressé est qualifié de « tocard » par un autre utilisateur du forum. À contrario, d'autres forums sont bien plus réceptifs à l'action du GIF. C'est par exemple le cas sur le forum de *Call of Duty : Infinite Warfare* (Activision). Il s'agit là d'un cas assez symptomatique de la grande fragmentation des communautés sur les forums de Jeuxvideo.com. Ce nouveau volet de la licence de l'éditeur Activision a suscité de très nombreuses réactions épidermiques de la part de fans qui ne se retrouvent plus dans la fuite en avant futuristique que semble adopter chaque nouvel opus de la saga. Pour preuve, la bande-annonce du jeu, sortie le 2 mai 2016, totalise à l'heure où sont écrites ces lignes 18 517 640 vues, parmi lesquelles 321 170 ont accordé un pouce vert à la vidéo du jeu, contre 1 858 938 qui lui ont témoigné un signe de mécontentement. Si bien que le trailer trône désormais à la quatrième place des 100 vidéos les plus « dislikées » sur YouTube¹¹². Aussi, on trouve forcément le même genre de mécontents sur les forums du jeu sur Jeuxvideo.com. Mais ce n'est pas tout. Quelques jours à peine après que cette vidéo ait été dévoilée, le plus gros concurrent d'Activision sur le segment des FPS⁸⁹, Electronic Arts, révèle au monde son prochain jeu vidéo : *Battlefield 1*, se déroulant pendant la Première Guerre mondiale. Autant dire à des années-lumière du contexte futuriste du prochain *Call of Duty*. D'habitude assez rangée, la bataille entre les deux licences respectives se déclenche sans crier gare. À tel point que les fans d'une licence s'en vont polluer les commentaires de la bande-annonce de l'autre. Des comportements que l'on retrouve bien évidemment sur les forums des deux jeux sur Jeuxvideo.com. Actuellement, la modération a plutôt bien fait son office. Les discussions sur

¹¹² YouTube. « *Most Disliked YouTube Videos* », MyTop100Videos. DISPONIBLE SUR : https://www.youtube.com/playlist?list=PLirAqAtl_h2o1ism1dr5SbvB8Mf7Ve6Aa

les forums respectifs ne concernent plus que les jeux en question. Néanmoins, un message du modérateur (un membre du GIF) du forum de *Call of Duty : Infinite Warfare* est sans équivoque¹¹³.



Figure 14 Capture d'écran du topic de modération du forum *Call of Duty : Infinite Warfare*

Des débordements qui ont donné lieu à la création d'un topic de discussion avec le GIF afin de faciliter les remontées d'informations sur les abus dont peuvent être victimes les membres du forum¹¹⁴. Voici donc un cas parmi d'autres où le Groupe d'Intervention des Forums est accepté au sein de la communauté, et même aidé dans sa tâche par des membres soucieux du bon respect des règles et de la conservation de l'identité de cet espace de parole.

Afin d'en savoir un peu plus sur les raisons du mécontentement de certains forumers quant à l'action du GIF, j'ai contacté Vortex646 « *modérateur émérite de la GIF* » comme le stipule sa page de profil¹¹⁵. Il s'avère en réalité que le fonctionnement du Groupe d'Intervention des Forums est moins inefficace qu'incompris, notamment au niveau du processus effectif de modération. Pour intervenir sur un forum, un membre du GIF devait (avant l'arrivée de Respawn) obtenir de la part de l'administration un « pass » unique lui accordant pour une durée limitée les fonctions de modérateur sur un forum. « *Sous l'ancien système, il était apparemment plus dur pour l'administration de "distribuer" les pass de modération et ils n'existaient certainement pas un pass unique (en dehors de ceux des administrateurs évidemment) donc chaque forum, chaque forumer avait son pass (donc son mot de passe pour accéder aux fonctions de modérateur)* » m'explique Vortex646. Dans notre échange de messages privés sur Jeuxvideo.com, il poursuit en abordant la lenteur apparente de l'administration à distribuer au GIF les pass nécessaires à la modération de certains forums, au point que le rôle du GIF se limite alors à de la modération « préventive » sur des forums qui subissent un

¹¹³ Jeuxvideo.com. « */!\ IW c'est caca = Kick /!* », Evilash08. Publié le 9 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-3006816-46951029-1-0-1-0-iw-c-est-caca-kick.htm>

¹¹⁴ Jeuxvideo.com. « *[Modé] Topic de liaison avec le GIF* », -bigpapa-. Publié le 7 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.Jeuxvideo.com/forums/42-3006816-46928992-1-0-1-0-mode-topic-de-liaison-avec-le-gif.htm>

¹¹⁵ Jeuxvideo.com. « *Vortes646* ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/profil/vortex646?mode=infos>

regain d'activité quelques semaines avant la sortie d'un jeu : « *on était au max sur 20 forums à la fois (parfois on avait pas de forums à modérer pendant un mois ou deux) et le GIF était utile seulement pour les forums dont le jeu allait sortir dans 2 semaines et qui devenait actif* ». Concernant la mauvaise réputation du groupe, Vortex646 suppose une jalousie communicative de la part de certains utilisateurs : « *Je pense que donc les gens (et je parle du forum Communauté quoi) étaient à la fois "jaloux" car à l'époque, la modération en général était plus convoitée j'ai l'impression donc voir une équipe qui pouvait modérer plusieurs forumers alors qu'en général un forumer ne modérera que 1 voire 2 forums dans toute sa vie de forumer ça pouvait créer des convoitises vu que l'équipe ne recrutait pas* ». Même si Loïc « Epyon » Ralet m'assure de son côté qu'il n'existe pas de « hiérarchie » à proprement parler sur les forums de Jeuxvideo.com, il semble malgré tout que les utilisateurs le perçoivent différemment. Il y aurait donc d'un côté les forumers et les modérateurs, et de l'autre les modérateurs du GIF et les administrateurs du site, avec qui ils traitent quotidiennement. Mais se couple à la « mauvaise réputation » du GIF, une réelle inefficacité ou plutôt un manque de réactivité assujetti, nous l'avons vu, au travail des administrateurs. « *En effet, pour un flood soudain sur un forum mort on pouvait rien faire, pour un flood de pub sur un forum actif mais sans modérateur on pouvait rien faire. En gros, on était pas réactif car dépendant des administrateurs et c'était eux qui modérait dans ces cas-là le flood, insulte, tout ce qui était illicite* ». Notre échange se poursuit en abordant l'arrivée de Respawn, et la lente déliquescence de l'action du GIF. En effet et nous l'avons signalé plus haut, la profonde refonte qu'a subie le site s'est accompagnée de nouvelles règles de modération, pour le GIF tout d'abord – qui doit désormais s'occuper de tous les forums non modérés – mais également pour tous les utilisateurs, du fait de l'arrivée d'un outil appelé GTA, nous y reviendrons. « *Depuis Respawn, je dirais que le système est mieux de ce point de vue là mais on a perdu sur le côté "forum actif car jeu qui va sortir" car dorénavant, on est lâchés sur 20.000 forums et on ne reçoit plus d'indications des admins sur l'activité des forums qu'on serait amené à surveiller. Pour tout te dire, au début on avait droit à avoir le top 30 des forums les plus actifs de la journée mais c'était tout. On devait vérifier chaque forum pour voir s'il était modéré et c'était pas pratique, ça nous a un peu découragé. Donc aujourd'hui on est quasiment plus que des effaceurs de flood sur forum mort ce qui était exactement ce qu'on ne pouvait pas faire sous l'ancien système, ironique n'est-ce pas ?* ». Le chiffre est lâché : 20 000 forums sont à la charge du GIF. Recruter davantage de modérateurs au sein de la structure ? Vortex646 n'y croit pas « *on arriverait au même problème de stagnation car on a pas assez d'informations provenant des administrateurs, qu'on soit 20 ou 70 n'y changera rien* ».

Loin de seulement endiguer les comportements de haters des espaces de discussion, la modération a aussi pour vocation de « lisser » l'image d'un forum, et d'empêcher que l'image d'un

jeu soit ternie par une frange d'utilisateurs haineux qui crient plus fort que les autres. En témoigne la demande toute récente d'élections sur le forum du jeu *Battleborn* (2K Games)¹¹⁶. Dans cette demande, le messenger – un certain *bientix13* - se plaint de trolls qui viendraient entacher l'identité même du jeu, et empêcheraient *de facto* à une réelle communauté de se créer.

Le jeux souffre d'une com' quasi inexistante, d'une comparaison qui ne devrai pas être faite avec Overwatch (Blockbuster de Blizzard), d'une sous évaluation de la part de JV.com (le test a était fait pas quelqu'un qui a du jouer 1h grand max) et malheureusement le forum est infesté de trolls crachant sur le jeux au profit d'OW, faisant de la pub pour des sites divers... déjà que le jeux n'est pas très peuplé, la vus du forum ne donne carrément pas envie de venir sur le jeux...

Une élection de modo est vraiment importante, cela permettrait d'apporter de la clarté et de la lisibilité au forum voir meme des nouvelles têtes ! Il y a une jolie communauté sur le jeux toutes plateformes confondue, je suis sure que dans cette jolie troupe il doit y en avoir 2-3 qui sont prêt a s'investir 🙌

Figure 15 Extrait de la demande d'élections sur le forum *Battleborn* par *bientix13*

On voit bien l'importance que peut revêtir la modération sur certains forums. Plus qu'un rôle de surveillant, le modérateur a également le rôle de porte-étendard de sa communauté, et doit donner à voir les aspects les plus reluisants de celle-ci. Il ne s'agit pas d'un rôle anodin : *Battleborn* est un jeu sorti le 3 mai édité par un acteur majeur de l'industrie vidéoludique, 2K Games. Fort d'une communication importante, et d'un relais tout aussi important dans les médias, le jeu a finalement été accueilli assez tièdement par la critique¹¹⁷. Face à des revues peu élogieuses de la part de spécialistes, l'utilisateur est tenté de se renseigner auprès d'autres joueurs, et les forums de *Jeuxvideo.com*, étant les plus fréquentés, sont un bon moyen de le faire. Or, si le forum en question est pollué par des messages n'ayant rien à voir avec le jeu, ou pire, le dénigrant sans laisser à la communauté qui, elle, tient à *Battleborn*, nul doute que l'acheteur potentiel simplement curieux se détourne finalement du jeu car on lui aura vendu comme un titre assez moyen, et montré en sus que sa communauté était immature et ne tenait pas réellement à se développer. Il s'agit donc non seulement d'un travail de modération au sens strict, mais quasiment de community management.

1.4 Un rôle d'éducateur

Comme me le racontait Loïc « Epyon » Ralet durant un entretien, le modérateur a également une fonction d'éducation à assurer auprès des utilisateurs du site. Son rôle n'est pas uniquement le « flicage », nous l'avons vu. Mais il ne saurait non plus se limiter au simple respect de la bienséance ou de la cohésion de sa communauté. En tant que responsable de l'espace de discussion qui lui est

¹¹⁶ *Jeuxvideo.com*. « [Elec] *Battleborn* », *bientix13*. Publié le 8 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-1000018-46941561-1-0-1-0-0-elec-battleborn.htm>

¹¹⁷ Il récolte un 13/20 chez *Jeuxvideo.com* et un 5/10 chez *Gamekult* et 7/10 sur *Gameblog* (les trois principaux sites de jeux vidéo en France ayant publié un test du jeu, selon l'Agence Française pour le Jeu Vidéo, basée sur les chiffres d'Alexarank ; http://www.afjv.com/news/6182_classement-des-sites-internet-de-jeux-video-avril-2016.htm)

confié, le modérateur doit aussi savoir ouvrir le dialogue, et véhiculer des principes d'égalité et de respect aux forumers qu'il a, quelque part, à sa charge. « *Tu les éduques à certaines problématiques, ne serait-ce que des histoires de racisme ... des trucs finalement qui sont parfois assez subtils, ne serait-ce que le sexisme au quotidien* » m'explique-t-il lorsqu'il aborde son propre parcours au sein des forums, et plus particulièrement son rôle de modérateur sur les forums Blabla 18-25 ans et Blabla 15-18. « *Tu vois : une petite blagounette à la con que toi en tant qu'homme tu ne prends pas autrement qu'une petite blagounette à la con – tu sais du genre « ouais retournes à la cuisine », etc – ça fait la petite blague un peu potache mais pour une femme c'est clairement pas vécu de la même façon* ». Autant de problématiques que les parties prenantes ont en tête au moment de nommer les modérateurs sur les forums. Ce qui m'a poussé à m'interroger sur la manière dont, justement, sont choisis ces modérateurs. Mon interlocuteur me répond que sur les « gros forums » (comprendre les « Blabla »), cela fonctionne par cooptation. Ce sont les modérateurs déjà en place qui vont choisir leurs co-modérateurs. Sur les forums de moindre taille, nous l'avons vu, des élections sont organisées afin de désigner les personnes qui auront le forum à leur charge.

À noter que la partie « Demande d'élections et plaintes » du forum Aide aux utilisateurs permet également aux forumers de signaler des comportements qu'ils jugeraient comme étant abusifs de la part des modérateurs. Ils peuvent, par exemple, émettre une demande de « dé-ban » afin de récupérer l'usage de leur pseudonyme avant la fin du temps imparti, s'il parvient à prouver qu'effectivement il y a eu abus. Prenons ainsi le cas de SiM, utilisateur chevronné des forums de la série de jeux *Football Manager* (Sega). Dans son message de plainte¹¹⁸, il explique être la victime du courroux répété et injustifié du modérateur répondant au pseudonyme de –Nico_64-. Selon lui, et preuve à l'appui, les messages concernés par le ban dont il est victime ne justifient pas le traitement qui lui est réservé. Etiqueté comme étant un « troll », les messages pourtant incriminés (en tout cas sortis de leur contexte) ne laissent pas suggérer ce genre de comportement, et dont simplement état de conversations policées sur des thématiques footballistiques. Au regard des règles concernant les plaintes¹¹⁹ sur le forum en question, la demande de SiM semble légitime. Or, pour le moment, la demande n'a reçu que des messages soutenant le modérateur en question. Il s'agit d'ailleurs là d'une règle tacite, qui n'est formulée dans aucun règlement du forum : lorsqu'une plainte, ou une demande d'élection est publiée sur le sous-forum qui nous intéresse aujourd'hui, les utilisateurs se positionnent d'eux-mêmes sur la défense de l'une ou de l'autre partie. Souvent dans les mêmes termes par ailleurs. « *Je suis d'accord avec [untel]* », « *J'approuve cette élection* », « *Le kick est*

¹¹⁸ Jeuxvideo.com. « [plainte] nico64 », SiM. Publié le 8 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-1000018-46939304-1-0-1-0-plainte-nico64.htm>

¹¹⁹ Jeuxvideo.com. « [Règles] Les plaintes », Gnap_Gnap. Publié le 31 août 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-1000018-40857938-1-0-1-0-regles-les-plaintes.htm>

mérite ». Un langage succinct, lapidaire, qui vient marquer le soutien d'un utilisateur pour une décision à prendre.

Malgré la grande variété de forums hébergés par Jeuxvideo.com (pour rappel, un chiffre qui tutoie les 40 000), le système en place actuellement permet une modération aussi efficace que possible. De l'avis des utilisateurs, ce n'est pas parfait, mais de celui des modérateurs, on ne peut pas faire mieux. Cela s'explique notamment par un manque de réactivité de la part des administrateurs, si l'on en croit Vortex646, membre du GIF, qui avouait qu'une vingtaine de personnes avaient à charge plus de 20 000 forums. Enfin on l'a vu, les forumers sont assez partagés sur le rôle de ce groupe d'intervention. Une frange trouve que le GIF fait un travail important, dans le sens où il est impensable de laisser des forums non-modérés en proie aux trolls, pirates et autres floodeurs ; de l'autre, certains – qualifiés de « jaloux » par mon interlocuteur – critiquent au contraire leur trop grand sérieux qui nuit, selon eux, à leur crédibilité.

2. Us et coutumes

2.1 Les forums de jeux

Nous avons vu comment sont organisés les forums de Jeuxvideo.com. L'heure est maintenant venue de nous intéresser à ce qui s'y passe. Les préoccupations et sujets abordés sont bien entendu diamétralement opposés selon l'espace dans lequel on se trouve. La seule première page (la plus active) de chaque forum donne un aperçu concret des thématiques qui sont étalées à la vue de tous. Depuis plusieurs semaines, l'un des forums les plus plébiscités sur Jeuxvideo.com est celui du jeu *Dark Souls 3* (Bandai Namco). Très logiquement, cet espace n'aborde quasiment que des sujets ayant trait au jeu en question. Demande d'aide, astuces, conseils de la part de joueurs

expérimentés qui partagent leur « build » - c'est-à-dire leur archétype de personnage, *Dark Souls 3* étant un jeu de rôles.

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG	
Les braises de la modération	Zoomatt	375	10:56:57	
[SPOILER] Questions fréquentes + explication de c...	Maxime0412	169	12/05/2016	
Info concernant les "Invalid Game Data"	DemianVonPrios	13	12/05/2016	
[RÈGLES À LIRE AVANT DE POSTER]	DreadViceVasto	1	11/04/2016	
Attention !!! verifiez si vous avez le nouveau bug d...	SEPHIR_WKC2	205	05:27:27	
Déjà Perdu	alexis0605	8	13:14:51	
nouveau jeu +1 aide?	philoute06	0	13:14:47	
échange tout contre ame du veilleur des abysse ps4	Ankolanuit	74	13:14:02	
L'extase	venom3806	22	13:13:00	
COUP DE GUEULE multijoueur	Ankolanuit	0	13:08:51	
Question sur sorcier	light-ice	1	13:08:41	
Echange armes contre épée sacrée de lothric (arme...	Garedashes	10	13:08:07	
Le sort d'Oceiros	Maebara	0	13:05:31	
Symbole d'avarice contre 2 pierre de carcasse(Mast...	naren278	3	13:03:32	
[One]Beaucoup de monde en ligne?	ChipsPucelle	5	13:02:13	
[Build] saignement dague bandit (SL127)	Walan92	5	13:00:49	
Cherche ame du veilleur des abysses	Ankolanuit	23	12:53:19	
Anneau protection d'acier +1	Rades	0	12:51:24	
Vous vous souciez des stats des armure ?	HELLSAW	20	12:49:09	
[PS4] aura bleue?	taramabas	4	12:44:26	
Vous trouvez pas que le jeu est un peu trop facile ?	Nidaime-Tobifle	74	12:42:31	
[Énigme / Scénario]	DarkZzzentai	14	12:42:30	
Viser	alexis0605	6	12:36:03	
arc de la lune noir	elemremy	10	12:17:03	
echange objets xbox one	starkned	8	12:06:27	

Figure 16 Capture d'écran de la page 1 du forum *Dark Souls 3* le 13 mai 2016

Il s'agit évidemment là d'un cas que l'on retrouve sur l'immense majorité des forums liés à des fiches de jeux. Les forumers (sauf dans les cas de *Call of Duty : Infinite Warfare* et *Battlefield 1* comme nous l'abordions plus haut) ne s'intéressent finalement qu'à la portion congrue de leur objet vidéoludique, et ne cherche rien d'autre que du partage autour de cette thématique. On peut alors se risquer à dresser un parallèle entre les forums liés à des jeux sur le site de Jeuxvideo.com, et la notion de « guildes » ou de « clans » que l'on trouve dans la quasi-totalité des jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG). On retrouve en effet de nombreux points communs entre l'étude qu'ont menée Nicolas Auray, Sophie Craipeau et Marie-Christine Legout sur les joueurs de *Anarchy Online* et leurs sociabilités¹²⁰, et le fonctionnement des forums « jeux » de Jeuxvideo.com. « *Les guildes sont des cercles très hiérarchisés, dans lesquels les us et coutumes, les droits et devoirs sont fortement codifiés* » écrivent-ils dans leur tribune. La ressemblance avec les forums régis par

¹²⁰ AURAY Nicolas, CRAIPEAU Sylvie, LEGOUT Marie-Christine. « *Les sociabilités des joueurs en ligne* » in Sciences Humaines, 2004/8 (N°152).

leurs règles internes saute aux yeux. De plus, les auteurs insistent sur la codification importante des échanges, notamment lorsqu'ils poursuivent avec « *Nombre d'entre elles sont régies par une « charte » plus ou moins exhaustive qui fixe sur les intentions et l'esprit que doit respecter chacun de ses membres* ». Une nouvelle fois, et comme dans les guildes des MMORPG, les rôles sont bien définis, et correspondent à une hiérarchie de fait sur les forums. Car même si, comme me le disait Loïc « Epyon » Ralet, « *y'a pas de relation de hiérarchie en mode « les admins donnent les ordres et les modérateurs bénévoles obéissent » parce que les bénévoles justement sont des bénévoles, donc tu ne peux pas leur donner des ordres* », les forumers sont tout de même soumis à l'autorité de l'instance supérieure que représente la modération, elle-même soumise au bon vouloir de l'administration pour agir comme elle l'entend (rappelons-nous le GIF, qui doit attendre de recevoir un « pass » de la part des administrateurs pour pouvoir exercer sur un forum). Aussi, comme l'écrivent Nicolas Auray et ses deux co-auteurs concernant les guildes dans Anarchy Online : « *Ceux-ci [parlant des membres d'une guilde, ndr] sont positionnés les uns par rapport aux autres avec des statuts différents, allant du simple membre au « sage » ayant le droit de modifier les règles de la guilde, en passant par le « membre actif » qui le devient grâce à une promotion récompensant une action contributive ou un coup d'éclat* ». L'article marque d'autant plus les ressemblances entre notre objet et les guildes lorsqu'il prend l'exemple de la guilde « Les Amis de Munchhausen » qui aborde la nomination de ses éminences d'une façon totalement analogue à Jeuxvideo.com sur ses forums : « *c'est la nomination par le conseil des sages qui fait devenir membre actif ; c'est l'élection par les membres actifs qui fait qu'on devient membre du conseil des sages* ». On retrouve là, au sein des guildes de l'un des pionniers du genre MMORPG, l'essence même du processus qui permet à Jeuxvideo.com de hiérarchiser ses forums. On est alors loin des espaces autogérés des premiers espaces Usenet¹²¹. Cependant, on retrouve dans ce mode d'organisation un organigramme plus proche de ce que l'on pouvait trouver alors qu'Internet entamait sa massification, et que des utilisateurs peu expérimentés ont commencé à s'intéresser à l'informatique, et qu'ils cherchaient dans ces pionniers experts une figure tutélaire pour espérer progresser dans leur domaine. Deux acteurs que Benjamin Thierry renomme « timides » et « dom juan » dans un article fort éclairant quant aux premières sociabilités s'étant inscrites sur la toile¹²². Une polarisation entre novices et amateurs éclairés qui s'inscrit dans un moment où l'informatique sort du garage des hackers pour ouvrir grand ses portes aux curieux béotiens. Ceux-là sont justement des personnes qui ne demandent pas mieux que de prendre le train en marche, et ils y sont aidés notamment par des

¹²¹ PALOQUE-BERGES Camille. « *La mémoire culturelle d'Internet : le folklore de Usenet* » in *Le Temps des médias*. 2012/1 (N°18), p. 111-123.

¹²² THIERRY Benjamin. « *« Révolution 0.1 »* ». *Utilisateurs et communautés d'utilisateurs au premier âge de l'informatique personnelle et des réseaux grand public (1978-1990)* » in *Le Temps des médias*. 2012/1 (N°18). P. 54-64.

revues spécialisées qui se font très largement le relais d'un bris de mythe salutaire pour le secteur : non, l'informatique n'est pas réservée qu'à des informaticiens de métiers. Benjamin Thierry prend dans son article l'exemple de la revue Golden, dont « *L'ambition est précisément d'apporter cette assistance de tous les instants aussi bien aux néophytes (c'est le but de la rubrique initiation) qu'aux utilisateurs avertis (avec des articles plus techniques) et même à ceux qui programment eux-mêmes ou interviennent sous le capot (c'est en particulier le cas de la rubrique boîte à outils)* ». Les « Dom Juan » en revanche, sont ces personnes au bagage technique important, qui attendent de ces mêmes revues qu'elles ne se sclérosent pas dans l'initiation des nouveaux, mais qu'elles leur proposent de mettre en œuvre des techniques novatrices qui leur permettent de progresser dans ce qui apparaît alors comme un nouveau loisir. Les forums de Jeuxvideo.com synthétisent également cette vision duale. D'un côté, nous trouvons les utilisateurs chevronnés, qui disposent à leur actif de plusieurs milliers de messages postés sur les différents forums du site. Ceux-là sont habiles, savent effectuer une recherche sur le forum afin de dénicher une information qui ne serait pas présente sur la page une du forum concerné et, bien souvent, saura renseigner un néophyte qui se sentirait perdu. Au contraire pour ces derniers, la motivation à s'inscrire sur le forum découle bien souvent d'un besoin. La personne en question est coincée dans son jeu, et demande de l'aide à d'autres joueurs pour parvenir à surmonter leur difficulté ; l'ordinateur de l'utilisateur laisse s'échapper d'étranges bruits lors de l'allumage, que doit-il faire ? ; Le jeune forumeur est timide, et se demande comment il pourrait bien aborder cette fille qui lui plaît tant dans la cour de récréation. Il ne s'agit là bien entendu que de quelques cas de figure, mais bien souvent, l'inscription et la création d'un identifiant sur les forums de Jeuxvideo.com découle d'un besoin bien spécifique, et de l'accueil et de la résolution du problème posé se poursuivra ou non l'aventure sur les espaces de Jeuxvideo.com. Certains décideront de s'investir dans cette communauté qui a su lui apporter l'aide qu'elle venait chercher, quand d'autres en désertent les espaces aussi rapidement qu'ils ont créé leur pseudonyme au tout départ.

2.2 Le forum Communauté et les forums dits « Généralistes »

Nous évoquons dans un premier temps le cas des forums réservés aux jeux, et remarquons que les thèmes abordés ne dépassaient que très rarement la portion congrue de leur objet. En revanche, dès que l'on sort de ces domaines très ciblés ; que l'on met les pieds dans un forum dit « généraliste », les sujets sont bien évidemment beaucoup plus bigarrés. Prenons l'exemple du forum Communauté, « forum des forums » selon Loïc « Epyon » Ralet, qui voit cet espace comme un

véritable *hub* central qui ferait office d'épicentre à toute l'activité des forums de Jeuxvideo.com.

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG	<input type="checkbox"/>
➤ Topic de modération	Suumas	1598	11:00:25	
➤ Votez pour le thème du prochain Courrier des Lecte...	Rivaol	33	10/05/2016	
➤ Le FAP avec Schiste (directeur général adjoint JVCo...	Gnap_Gnap	18	12/05/2016	
➤ Devlog du 11/05/2016 : correction des URL...	superpanda	57	12:45:12	
📁 [Actu] Un blabla est né !	Vaylin	93202	13:22:40	
📁 J'ai une idée pour le futur sticker de :)	tchartchar2	29	13:03:58	
📁 L'obs parle encore du 18-25.	PrinceRhaegar	23	13:03:32	
📁 Vous pouvez sauver trois sites internet...	Chocolayte	59	12:50:39	
📁 Crawling-Flesh ressemble pas un peu à Antistar ?	Last-Disciples	2	12:36:27	
📁 Vieux bans : l'appui des modos !	Gnap_Gnap	5029	12:26:56	
📁 C'est quoi vos rêves?	askgjarnr	11	11:45:22	
✅ [Stickers] Introduire les Stickers "Burgerpants"	mathis-de-nice	29	11:41:58	
📁 VENDREDI 13 - Vos avis sur cette vidéo ?	Sakura126	2	11:40:22	
📁 Pourquoi "c'est pas dans le planning" ?	Samuel-France	34	08:26:29	
📁 Recherche image précise	T-Miky-T	8	07:04:19	
📁 Problème d'affichage de news	Methylacetylene	2	01:03:29	
📁 DDB : Cocher des cases pour booster ?	Nolife12123	39	12/05/2016	
🔒 C'est normal que un sondage affiche 63 % pour u...	Ssoossosa	4	12/05/2016	
📁 L'Arme de Sofea	nashcharlie	24	12/05/2016	
📁 L'ami Schiste va animer une conférence le 9 Juin :...	supergrizzly	15	12/05/2016	
📁 [Script] Suppression de ses messages	BotToBeAlive	28	12/05/2016	
📁 Jvc va rester avec ce.format	Cool-connection	8	12/05/2016	
📁 Si on supprime un pseudo, on peut reprendre le ps...	Pokemon-Sun	10	12/05/2016	
📁 Pour vous c'est justifié les topics en majuscules qu...	Cyroulle	12	12/05/2016	
📁 Nouveaux stickers : Xmen et SaumonArcEnCiel	superpanda	260	12/05/2016	

Figure 17 Capture d'écran de la page 1 du forum Communauté de Jeuxvideo.com le 13 mai 2016

Pas un seul topic faisant office de doublon, et des considérations très générales sur Jeuxvideo.com, sa partie éditoriale, ses forums, ses utilisateurs et ses « personnalités ». En somme, un forum qui porte très bien son nom. Trônent en haut de liste les topics dits « épinglés », c'est-à-dire qui ne peuvent redescendre dans la liste des topics de par leur manque d'activité. Ils demeurent en tête de liste peu importe ce qui s'y passe. Et l'on remarque que les topics épinglés sur le forum Communauté prônent en large partie l'interaction entre le site et ses utilisateurs. Pour preuve : le retour du Courrier des lecteurs de Jeuxvideo.com, après plus de deux ans d'absence, et également la promotion de l'émission « FAP : Les Forums Au Pouvoir », qui véhiculent tous deux l'envie pour les salariés de Jeuxvideo.com de renouer avec leur communauté, et surtout de communiquer davantage avec elle¹²³. Passons désormais à un autre « gros » forum de Jeuxvideo.com : le forum « Général Jeu

¹²³ Ces sujets seront davantage explicités dans la troisième et dernière partie de ce mémoire.

Vidéo ».

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG	
➤ Modération et règles du général jv.	tuXShadow	524	11/03/2016	
➤ G2A = Site illégal et immoral.	DemianVonPrios	4	25/01/2015	
📁 Jeux pc avec loot	red_raven	10	13:32:20	
📁 Recherche MMO plus "réaliste"	korsafok	10	11:29:48	
📁 [Recherche] Jeu GBA "Looney Tunes"....	Fanatay	0	11:29:19	
📁 Le Topic des passionné(e)s 	in-kin	59700	10:43:19	
📁 [OFFICIEL] BattleStick - Le stickman battle online	Corsair25	22	07:34:28	
📁 _...->>Topic Bla-Bla 3.0<-..._	eskobear	44810	01:50:15	
📁 Quelle ogame-like jouer?	antipseudo	0	00:14:32	
📁 Cherche un jeu d'horreur pc.	MaRetroze	14	12/05/2016	
📁 Développeur indie: comment se démarquer?	Wolfmesa	15	12/05/2016	
📁 Comment marche Gamoniac?	Leynho	0	12/05/2016	
📁 King Kong, the official game of the movie	KimJongDeux_	6	12/05/2016	
📁 Sondage sur les jeux indés	paleofan	1	12/05/2016	
📁 A la recherche d'un jeu avec événements aléatoires	Zack58	2	12/05/2016	
📁 Je me souviens plus d'un jeu.. Aidez-moi (ps1)	FaZe_RaiSe	0	11/05/2016	
📁 Fallout 3 ou NV?	erazergaming	10	11/05/2016	
📁 nintendo 3ds connexion wifi	DioTheWorld3	1	11/05/2016	
📁 Battleborn ou Overwatch ?	G_H_MUMM_2	14	11/05/2016	
📁 Problème pour charger ma 3ds	MXmon	1	11/05/2016	
📁 Bon jeux divertissants PS3 ?	LeMoinsMaigre	1	11/05/2016	
📁 Fear Effect Sedna (Kickstarter)	shenmue76	2	11/05/2016	
📁 Petite Enquête sur la RETRON 5	ValentinMF	0	11/05/2016	
📁 Cherche micro pour PC	[Iorveth]	2	11/05/2016	
📁 "Préparation au lancement" puis plus rien. Rocket ...	TeaZers33	2	10/05/2016	

Figure 18 Capture d'écran de la page 1 du forum Général Jeu Vidéo de Jeuxvideo.com le 13 mai 2016

Ici encore, les sujets restent proches de l'intitulé du forum. On trouve des questions d'internautes se demandant quel jeu choisir entre deux titres qui se ressemblent, d'autres qui s'inquiètent d'un chargeur de console portable qui ne fonctionne plus, ou encore des recommandations sur des jeux méconnus. Tout juste remarquerons-nous la présence malencontreuse du topic « Cherche micro pour PC » en bas de la liste, et qui aurait dû être posté dans le forum « Informatique » plutôt que dans celui-ci.

2.3 Les « Blablas », pierre angulaire de la communauté de Jeuxvideo.com

Nul besoin de parcourir les 136 forums mis en page d'accueil de la partie « Forums » de Jeuxvideo.com pour s'apercevoir que, sur ce petit échantillon, rien ne cloche. Les thématiques sont

définies dès le titre, et globalement respectées par les internautes. Impossible d'être certain que ce soit bien le cas, ou que ce soit simplement la modération qui fasse son travail. Dans tous les cas, l'image des forums est respectée ; elle correspond à ce que le titre laisse suggérer. Mais dans le cas des « Blabla ». À quoi s'attendre ? Qu'en est-il à l'intérieur de ces espaces ? Commençons par le plus juvénile : le forum réservé aux préadolescents, le « moins de 15 ans ».

Le « Blabla moins de 15 ans »

Tout d'abord, il faut préciser que ce forum, en plus d'être soumis aux règles de la charte des forums¹²⁴, le « Blabla moins de 15 ans » est également assujéti à des règles propres à cet espace, détaillées dans un post épinglé tout en haut de sa première page¹²⁵. Rien d'inhabituel à signaler : interdiction de répondre à des topics hors charte, la création de « blabla internes » est prohibée, et les *private jokes* sont à restreindre au maximum. Toutes les recommandations ayant trait au jeune âge des utilisateurs, et à la responsabilité de Jeuxvideo.com en cas de litige sont précisées dans la charte des forums (et indique d'ailleurs simplement qu'il appartient aux parents d'être vigilants des liens visités par leurs enfants). Les règles spécifiques au forum reprécisent malgré tout à leur audience qui pourrait être plus âgée que 15 ans, que ce forum est réservé à une communauté très jeune, et demande donc aux aînés de modérer leurs propos afin de ne pas choquer les utilisateurs. Passons maintenant en revue les préoccupations des plus jeunes utilisateurs de Jeuxvideo.com. Il est actuellement très difficile d'obtenir des chiffres récents sur la fréquentation effective des forums de Jeuxvideo.com. Webedia ayant serré la vis concernant les sites tiers produisant des statistiques sur la question, l'obtention de la fréquentation de chaque partie du site est désormais soumise au bon vouloir des interlocuteurs que l'on peut interroger sur la question. N'étant pas parvenu à en obtenir, je dois donc me référer aux derniers comptages qui ont été effectués sur la question. Selon le tout dernier relevé effectué par JVStats¹²⁶, le forum « Blabla moins de 15 ans » comptabilisait 2 233 745

¹²⁴ Jeuxvideo.com. « Charte des forums ». DISPONIBLE SUR : http://www.Jeuxvideo.com/forums_charte.htm

¹²⁵ Jeuxvideo.com. « Forum Blabla moins de 15 ans ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/blabla-moins-de-15-ans/regles-forum/15>

¹²⁶ RedSky. « Statistiques du forum « Blabla moins de 15 ans » ». Mis à jour le 24 juin 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://redsky.fr/jvstats/forums/15-blabla-moins-de-15-ans.html>

topics créés et 44 344 246 messages postés en 13 ans (le forum est apparu sur le site en février 2000).

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG
➤ Moderation That Never Was !	Suumas	3572	12/05/2016
➤ [Concours photo] 1 jeu One Lego Marvel Avengers + 2...	Nephenie	42	10/05/2016
➤ Salut, et merci pour le poisson ♪	GrandeGuerre	45	13:29:18
📁 Le top 10 des génies du -15	Vivrayman3	9	14:14:26
📁 Avatar /20	QiuTong	49	14:10:28
📁 On a chacun nos passions, j'ai remarqué.	Vivrayman3	26	14:07:54
📁 • le Marathon de la Nuit du -15 •	dunkan	83623	14:05:47
📁 Concert de Black M à Verdun annulé...Victoire! :fete:	Kellion	2	14:01:43
📁 je vous propose de découvrir le jouir incarné	imootep	2	13:56:15
📁 Le concierge de mon bahu est trop classe	Treeeop	2	13:49:53
📁 Les connectés, venez ici on discute	Treeeop	17	13:45:27
📁 In The Football	teamogres	6248	13:42:55
📁 Ma mère à ses 28 ans ptain trop magnifique	lounkey_	3	13:39:26
📁 J'ai eu ma photo de classe	_Luma_	1	13:36:31
📁 Arrête de niaiser GrandeGuerre	TT213	1	13:23:04
📁 Qu'elles youtubeur regarder ? Oublions la Tv c'est pr le...	Mikagamers	7	13:09:30
📁 GG n'est plus modo...	_Luma_	1	13:07:32
📁 je prépare mon voyage au japon	tamanori	5	13:07:32
📁 Envoi en cours de livraison	_Nexus8_	2	12:58:05
📁 Je vais pecho des meufs en faisant ca cet été?	rainierparas	39	12:54:45
📁 Wesh !!!	ZedsGamer	0	12:51:57
📁 Salut les gars	barius	319	12:45:12
✅ Problème serveur Minecraft	DarkyFox	2	12:29:02
📁 Des series a conseiller ?	YveltalEvil	8	12:16:58
📁 Remember... AxeDeRotation	GunyY	2	12:16:10

Figure 19 Capture d'écran de la page 1 du forum Blabla moins de 15 ans de Jeuxvideo.com le 13 mai 2016

Un classement des forumers les plus populaires du « moins de 15 », des réjouissances après que le concert de Black M à Verdun eut été annulé, un utilisateur admiratif de la beauté de sa mère et quelques demandes de recommandations sur des YouTubers à suivre ou des séries à regarder. En somme, des conversations policées, qui font état de préoccupations tout à fait normales pour des personnes préadolescentes. Tout juste quelques topics s'éloignent vaguement de la bienséance, comme « Je vais pecho des meufs en faisant ca cet été ? » (sic). Rien qu'on ne puisse finalement entendre lors d'une conversation entre deux adolescents dans la rue.

Le « Blabla 15-18 ans » : le plus emblématique

Passons maintenant au forum qui a longtemps occupé la première place au podium des forums les plus actifs de Jeuxvideo.com : le « Blabla 15-18 ans ». Si l'on en croit les tout derniers chiffres publiés par JVStats¹²⁷ et datant du 24 mai 2015, le forum « Blabla 15-18 ans » comptabilisait 8 977 507 topics pour 147 572 220 messages postés en 9 ans (les « Blabla » étant apparus sur le site en 2004).

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG	<input type="checkbox"/>
 Giveaway de 4 code cadeau Wonderbox de 15 € !	PixeIRaid	191	18:20:24	
 [jeu de société] - j'ai besoins de vous :	tic-tac-tuc	53	17:42:06	
 Vos demandes de modération, ici ! ... (DDB, kicks, ...	Moderation15-18	39582	17:23:35	
 "Ma passion : les jeux vidéo"	AnorexicNeeSan	11	18:24:22	
 OK maintenant venez j'veous clash !	Wailers33	13	18:24:16	
 OMG Un email	Reculez	0	18:24:14	
 Je dévoile un dossier ENORME sur un forumeur	Tinkiwiskype	18	18:24:10	
 ma soirée avec une MILF	Citysien	7	18:24:10	
 [HELP] combattre l'ennui	AgentDuFisc	2	18:24:08	
 3 ans que j'ai pas joué à un jeu.	Nemezeris	7	18:24:06	
 La meuf tuée à l'île d'Oléron.	Danaby	4	18:24:05	
 Sti2d	Polia4life	37	18:24:02	
 [MP] Qui veut la dediboobs de Geante-Rouge ?	_D-Wade_	35	18:23:50	
 ProLuntik	V_S	4	18:23:46	
 Le truc le plus chiant du monde	Mana-Takamiya	1	18:23:46	
 Topic des Victimiste	_KyzaKable_	32	18:23:37	
 Je marche avec un ketru dans la veste	TheFuckinTrain	0	18:23:31	
 Quand jsuis sur le 15-18	Nemezeris	28	18:23:26	
 Je m'ennuie, que faire ?	ACBorgiarriere	5	18:23:24	
 Reculez	V_S	18	18:22:57	
 Histoire des Arts :PEUR:	Lahmacun[TR]	26	18:22:57	
 Je vous tue en 5 secondes IRL	TheFuckinTrain	5	18:22:54	
 Ça vous arrive souvent ça :	KraZon	1	18:22:30	
 Gland de lait :/, je flippe	Skilrex	78	18:22:30	
 ya t'il des gays ici ? :coeur:	JillValentine38	33212	18:22:20	

Figure 20 Capture d'écran de la Page 1 du forum "Blabla 15-18 ans" du site Jeuxvideo.com le 15 mai 2016

Ici encore, difficile de voir à première vue que nous nous trouvons sur un forum du premier site d'actualité sur les jeux vidéo en France. Nous avons une nouvelle fois affaire à des sujets assez variés, allant de la délation sur un forumeur connu de cet espace à des topics sur des histoires sordides ou simplement à des utilisateurs demandant à leurs semblables une façon d'occuper leur dimanche après-midi. Aussi, nous remarquons que contrairement au forum « Blabla moins de 15

¹²⁷ RedSky. « Statistiques du forum "Blabla 15-18 ans" » <http://redsky.fr/jvstats/forums/50-blabla-15-18-ans.html>

ans » où les topics à caractère sexuel sont totalement proscrits par les règles internes du forum, aucune entrée du règlement spécifique au « Blabla 15-18 ans » ne les interdit. Ce qui explique la présence de trois topics en particulier sur la première page : « ma soirée avec une MILF¹²⁸ », « [MP] Qui veut la dediboobs¹²⁹ de Geante-Rouge ? » et « ya t'il des gays ici ? :cœur: ». Les préoccupations juvéniles de l'audience de cet espace transparaissent clairement dès la première page. On y parle de tout et de rien, on se raconte des histoires et on cherche à obtenir une quelconque notoriété à grand renfort d'alias gribouillé au feutre sur une poitrine généreuse. C'est aussi toute une culture du *lol* qui est mise en première ligne du deuxième forum le plus fréquenté de Jeuxvideo.com. On y utilise les smileys, ou plutôt leur syntaxe, dans les titres même si cela n'a d'autre effet chez le néophyte que de créer la confusion (:peur:, :cœur:), et l'un des passes temps favoris du forum (qui a, par ailleurs, contribué à ternir la réputation de ce forum) est placé en tête des topics les plus discutés ce jour : le clash. Il faut bien comprendre une chose concernant le « 15-18 » : il s'agit véritablement du creuset de toute l'identité des forums de Jeuxvideo.com. Pour cause, c'est ici qu'est né le noelisme.

Pour se rendre compte de l'extrême popularité de ce forum, il suffit de se rendre sur la notice correspondante sur le wiki de JVFlux. Il s'agit tout simplement de l'une des pages les mieux documentées et les plus rigoureuses du site. On y trouve une chronologie, une liste des modérateurs actuels et passés, un inventoriage des coups d'éclat, des polémiques, des débats et des *private jokes* ... une encyclopédie dans l'encyclopédie, résumée de manière étonnamment exhaustive par UncleEd et DonjonEtDragon dans une frise chronologique¹³⁰. Si le forum « Blabla 18-25 ans » a effectivement réussi à damer le pion au 15-18 en terme d'activité sur ses espaces, ce dernier jouit d'un historique sans commune mesure. Il est l'instigateur des communautés basées sur les smileys, la tanière du Lamasticot, le fief de Cisla, l'épicentre des fuites des sujets de bac, et le créateur de deux sandwiches de MacDonald's. Vous l'aurez compris, impossible de ne pas nous attarder sur le cas très particulier du forum 15-18 de Jeuxvideo.com.

Le forum apparaît en 2004 alors que le « Blabla » se scinde en plusieurs sous catégories en fonction de l'âge des utilisateurs. Le « - 15 » demeure le plus populaire, car une frange d'irréductibles continue de le fréquenter, ce dernier conservant les topics et messages postés depuis quatre ans sur le forum unifié. Après des débuts animés autour de la figure du modérateur originel de cet espace,

¹²⁸ Acronyme de « Mother I'd Like (to) Fuck », faisant référence à ce que l'on appelle communément en France une cougar : une femme d'âge mur cherchant à « conclure » avec de jeunes hommes.

¹²⁹ Littéralement dédicace sur les seins. Il s'agit d'une photographie de poitrine féminine où est inscrit le pseudonyme d'un utilisateur de Jeuxvideo.com. Le dediboob trône en bonne place au rang des *private jokes* les plus populaires sur ce forum, en témoigne ce tutoriel permettant de « Créer des fausses Dédi-Boobs ! » <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-50-138764037-1-0-1-0-tuto-creer-des-fausses-dedi-boobs.htm>

¹³⁰ JVFlux. « Frise Chronologique du 15-18 ». DISPONIBLE SUR : https://wiki.jvflux.com/images/1/10/Frise_Chronologique_du_15-18_%282004-2013%29.png

Elvis-Presley, c'est véritablement en 2005 que s'entame la folle épopée du forum 15-18. Déjà un an après que le forum ait été créé, des clans se créent et instillent une certaine polarisation que l'on retrouvera tout au long de l'histoire du forum. On trouve alors d'un côté le clan des Lapins, et de l'autre celui des Pixels. Il s'agissait alors d'une « guerre pacifique », qui n'avait d'autre finalité que d'imposer le plus de smileys du clan choisi. Cette bataille rangée n'intéressa pas longtemps, mais créa néanmoins des émules, et notamment le clan des Zéphyr¹³¹, qui avait développé un langage spécifique totalement incompréhensible pour le premier venu¹³². Pour des raisons évidentes, les messages en question étaient supprimés par la modération, et le clan ne subsista pas. C'est au printemps 2006 en revanche qu'un certain Triplepatte crée malgré lui le mouvement du noelisme. Si les scribes de JVFlux ont du mal à dater précisément les débuts de cette « secte », l'imaginaire collectif accorde la paternité du mouvement à Triplepatte qui, début 2006, popularise non seulement le smiley :noel: mais toute la grammaire associée : « Taggle », « BTG », « Owned », « t'as biday » et autres éléments de langage, indubitablement agrémentés du smiley idoïne pour les ponctuer. En fin d'année, à la faveur d'un poste de modérateur vacant et d'une absence totale de contrôle sur le forum en question, explosent le noelisme ainsi que le flood comme culture sur les pages du 15-18. En 2007, Cisla est nommé modérateur sur le forum. Il est alors loin d'avoir la popularité qu'on pourra lui connaître quelques années plus tard. Face à une vague de flood sans précédent, et à la mauvaise réputation du forum, il prend la décision de supprimer massivement des topics qui ne correspondent pas aux règles du forum. Pour cet acte, Cisla subira plusieurs piratages, notamment sur ses comptes MSN et Facebook de la part de noelistes zélés. Il sera rejoint l'année suivante par d'autres modérateurs afin de poursuivre l'action « d'assainissement » des topics du forum. D'autant qu'en 2008, le forum s'est trouvé une nouvelle cible : Morsay, un rappeur de Clignancourt. Popularisé car moqué sous toutes les coutures par le forum 15-18 de jeuxvidéo.com, Morsay lui dédiera en grande partie une vidéo devenue virale « *Message à Internet* »¹³³ aux personnes l'ayant insulté dans les commentaires de sa chanson « On s'en bat les couilles ». S'en suivra d'innombrables échanges par vidéos interposées entre les deux parties, et notamment avec un noeliste du forum, DrLeon, qui lui répondra à visage découvert à de nombreuses reprises¹³⁴. Un noeliste ira même jusqu'à composer une chanson à l'encontre du rappeur, dans laquelle il véhicule la moquerie caractéristique de ce mouvement¹³⁵. Mais l'année 2008 sera également marquée par une affaire bien plus sordide

¹³¹ JVFlux. « *Zephyr* ». Mis à jour le 28 novembre 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/Zephyr>

¹³² « Salut, ça va ? » devenait « demip ve be ? » en langage Zéphyr.

¹³³ YouTube. « *Morsay Message à Internet* », Morsay Truand. Mis en ligne le 16 septembre 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://youtu.be/EvrAZXu9BSI>

¹³⁴ Dailymotion. « *Doctor Leon Répond au clash de Morsay* », Lucifer666y. Mis en ligne en 2010 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://www.dailymotion.com/video/x9g5sr_doctor-leon-repond-au-clash-de-mors_webcam

¹³⁵ YouTube. « *Allez Venez Morsay – 2014* », Jean Masturbin. Mis en ligne le 9 mai 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.youtube.com/watch?v=11RGswZeYIM>

d'incitation au suicide. En septembre, TF1 diffuse un reportage¹³⁶ sur deux jeunes femmes s'étant donné la mort après s'être rencontrées sur Internet. Un topic noeliste est montré à l'écran, titré « Suicide collectif ». Il n'en faut pas plus pour que le forum soit catalogué. En revanche, de son côté, le forum s'amuse du premier degré de TF1 qui n'a pas saisi qu'il s'agissait là d'un « fake ». En effet le CNRS s'apprête à cette époque à mettre en marche son accélérateur de particules, et de nombreuses théories fleurissent sur la toile quant à la possibilité que cette mise en marche crée un trou noir qui absorberait la Terre entière. D'un goût douteux, ce topic surfait sur cette vague de panique en proposant aux plus crédules de se suicider quelques secondes avant que l'accélérateur de particules soit mis en marche afin de décider soi-même de son destin¹³⁷. L'inconvénient est que cet événement donnera l'idée à certains forumers d'émuler ce type de topics, notamment pour se moquer de TF1 (l'expression « coucou TF1 » est alors popularisée, et fait référence à la crédulité de la chaîne). Sauf que le 30 décembre 2008, Nicolas Clottes est retrouvé pendu face à son ordinateur. Plus connu sous le nom de lenainskater sur le 15-18, il se serait suicidé face à la grande pression qu'il subissait de la part d'autres forumers qui l' enjoignaient à « go C+T »¹³⁸. La France s'inquiète de ces « pactes suicidaires » qui semblent se multiplier à cause d'Internet¹³⁹, et elle trouve là un responsable tout indiqué pour en identifier la cause. Pire, le geste du défunt est même moqué, quatre ans après les faits, par des anonymes peu scrupuleux. En témoigne le topic (toujours en ligne) intitulé « Nicolas Clottes » et dont le premier message est le suivant :



Figure 21 Capture d'écran du topic "Nicolas Clottes" sur le forum 15-18 ans de Jeuxvideo.com prise le 15 mai 2016

C'est à cette époque que le noelisme est à son apogée. Contrebalancé dans son action par le « hapisme » (vénération du smiley :hap:, mouvement lancé par Lordhap), la chose tourne alors à la

¹³⁶ Dailymotion. « *les noellistes se suicide sur TF1 Suicide Collectif* », rap.com. Mis en ligne en 2008 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://www.dailymotion.com/video/x7l5wt_les-noelliste-se-suicide-sur-tf1-su_news

¹³⁷ JVFlux. « *Carte Son(3)* ». Mis à jour le 16 juin 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : [https://wiki.jvflux.com/Carte_Son\(3\)](https://wiki.jvflux.com/Carte_Son(3))

¹³⁸ Locution signifiant « va corde + tabouret », autrement dit « va te pendre »

¹³⁹ La Depeche. « *Suicide de Nicolas, 16 ans : les parents accusent Internet* », Thierry Dupuy. Publié le 10 janvier 2009 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.ladepeche.fr/article/2009/01/10/521070-suicide-de-nicolas-16-ans-les-parents-accusent-internet.html>

guerre des clans : le tout dans une ambiance potache et bon enfant qui n’use dans la plupart des cas pas d’autres armes que le flood. Un petit passage sur Google Trends nous confirme de la bonne santé du mouvement à ce moment-là. 2008 est également l’année de « naissance » du lamasticot¹⁴⁰, créature mythologique pour les forumers qui vient d’un *mème* véhiculé par 4chan : *Llama Worm*. C’est pourtant sur Jeuxvideo.com que la popularité de l’animal grandira, jusqu’à en devenir un véritable totem comme peuvent l’être les smileys :noel: et :hap:.

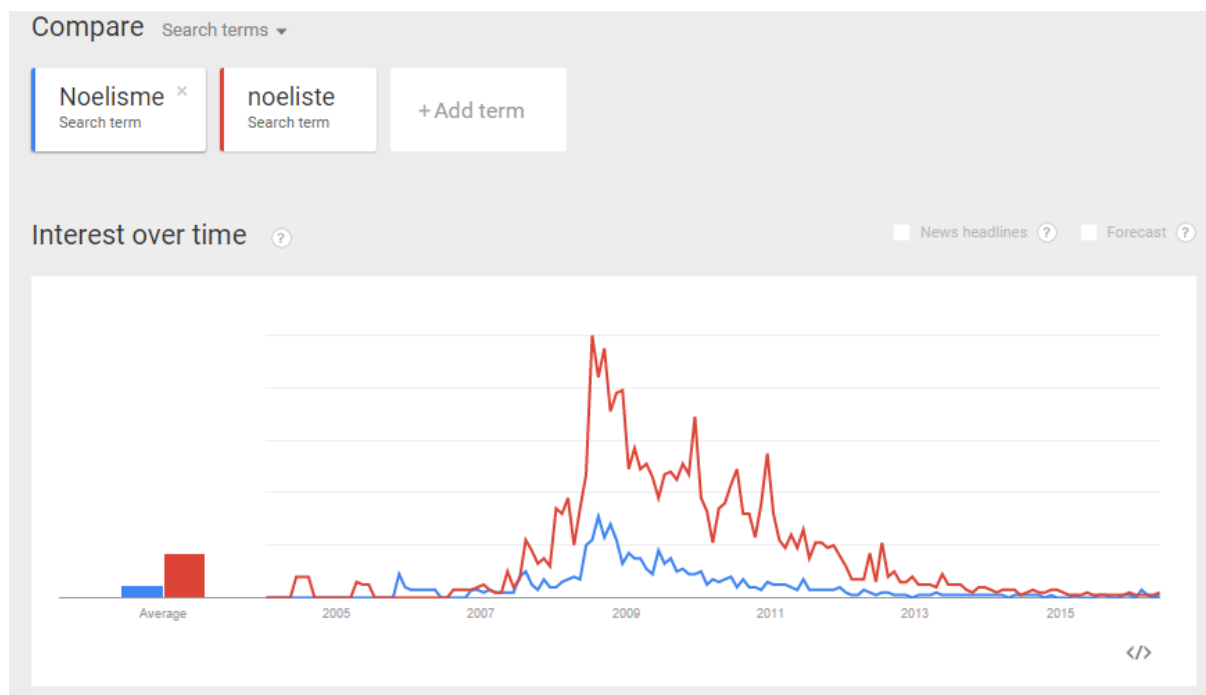


Figure 22 Google Trends des termes "noelisme" et "noeliste"

2009 est particulièrement marquée par cette guerre d’influence entre les deux « divinités » du forum. Malgré tout, des *privates jokes* transversaux parviennent à s’imposer dans les bonnes pages du forum et agrègent tout la communauté de Jeuxvideo.com. On peut citer notamment le topic « [Koh Lanta] Vos Freddy » qui propose aux forumers de détourner une image d’un participant de l’édition 2009 de l’émission Koh Lanta afin de moquer sa suspecte trop grande adaptation à des situations délicates¹⁴¹. Le principal intéressé recevra même l’une des images détournées par le forum, et la montrera à l’écran¹⁴². De son côté, un forumer du nom de « Beuter » compile et publie des albums intitulés « 15-18 songs », qui regroupent les reprises, parodies, et chansons originales publiées par des forumers de Jeuxvideo.com¹⁴³. L’année suivante signa la rivalité grandissante entre

¹⁴⁰ JVFlux. « Lamasticot ». Mis à jour le 29 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/Lamasticot>

¹⁴¹ Jeuxvideo.com. « [Koh Lanta] Vos Freddy », Aygo. Publié le 30 octobre 2009 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-50-36199601-1-0-1-0-koh-lanta-vos-freddy.htm>

¹⁴² <http://image.noelshack.com/fichiers/2010/19/1273865094-capture.png>

¹⁴³ Aujourd’hui indisponibles dans leur version originale, une compilation est néanmoins disponible à cette adresse, mais risque la suppression du fait de non-respect des droits d’auteurs <https://youtu.be/f-TzodVK2-4>

les noelistes de Jeuxvideo.com et les anonymes de 4chan. Tentant de faire connaître leur communauté hors de l'Hexagone, un petit groupe de forumers décide de se mobiliser pour prendre le contrôle de la Drawball de 4chan. Il s'agit d'un site Internet de dessin éphémère : chaque utilisateur ne peut dessiner que sur une toute petite zone, et chacun peut gribouiller par-dessus. Cependant en juin 2010, le « pedobear » de 4chan sur Drawball est remplacé pendant près d'une semaine par le smiley :noel:, lançant ainsi les hostilités entre les deux communautés.



Figure 23 Capture d'écran de l'avant/après du Drawball de 4chan

Une rivalité qui sera marquée notamment par de nombreux raids de la part d'Anonymous sur les espaces de Jeuxvideo.com et des cas de piratages d'identifiants (y compris des modérateurs) par des internautes se revendiquant de la communauté de 4chan. Pourtant, il y aura des moments où les deux microcosmes parviendront à s'entendre. Nous abordons plus tôt le cas de la bande-annonce de *Call of Duty : Infinite Warfare*, qui se retrouve dans les 5 vidéos les plus *dislikées* de YouTube. La première, qui totalise plus de 6 millions de pouces rouges, est le clip de 'Baby' par Justin Bieber. Il s'avère que la campagne de haine autour de ce clip a été entamée sur 4chan, qui enjoignait ses membres à émettre un vote négatif pour cette chanson. Un mouvement auquel ont pris part de très nombreux forumers de Jeuxvideo.com, et un effort conjoint qui porta ses fruits : très rapidement, le nombre de votes négatifs dépasse le nombre de votes positifs, provoquant par la même l'effet boule de neige que l'on connaît. La même année, Csla démissionne de ses fonctions, et reçoit des centaines de messages de remerciement pour son travail et sa sympathie ainsi que son engagement au sein de la communauté du forum. Loïc « PapaHet » Ralet¹⁴⁴ fait son arrivée au sein de la modération du 15-18, par cooptation. Il officiait alors sur le forum 18-25 auparavant, et son

¹⁴⁴ Avant de devenir Epyon pour les besoins de la rédaction au sein de laquelle il exerce aujourd'hui, Loïc Ralet portait le pseudonyme de PapaHet.

intransigeance lui aura valu d'être repéré par les modérateurs et administrateurs de ce nouvel espace afin de remettre un peu d'ordre au sein du 15-18. Fin 2011, le noelisme comme mouvement est quasiment enterré. Ils sont peu à toujours se revendiquer de la sorte. Pourtant la culture du flood, du « piratage » et des raids perdure comme identitaire au sein de cet espace. Après une tentative infructueuse de faire croire à la mort de Chuck Norris à la fin de l'année 2010, celle qui consiste à annoncer le décès de Jean Dujardin remporte un plus franc succès. L'information est même relayée par BFM TV, Jean-Marc Morandini, Au Féminin, et devient un *trending topic* sur Twitter le soir du 17 février 2011⁶. Le modérateur d'alors, PapaHet, s'est empressé de supprimer le topic en question sur le forum, mais la rumeur était déjà bien véhiculée, et s'était échappée des mains de son instigateur. Quand la supercherie a été découverte, un reportage de France 3 Auvergne a été particulièrement virulent à l'encontre des forumeurs du 15-18, qui s'organisent pour une riposte. Pour calmer le jeu, PapaHet rédige un mail à France 3 Auvergne qu'il partage à ses subordonnés afin de leur montrer qu'il défend l'image du forum, et qu'il ne tolérera pas que l'on s'en fasse une mauvaise idée.

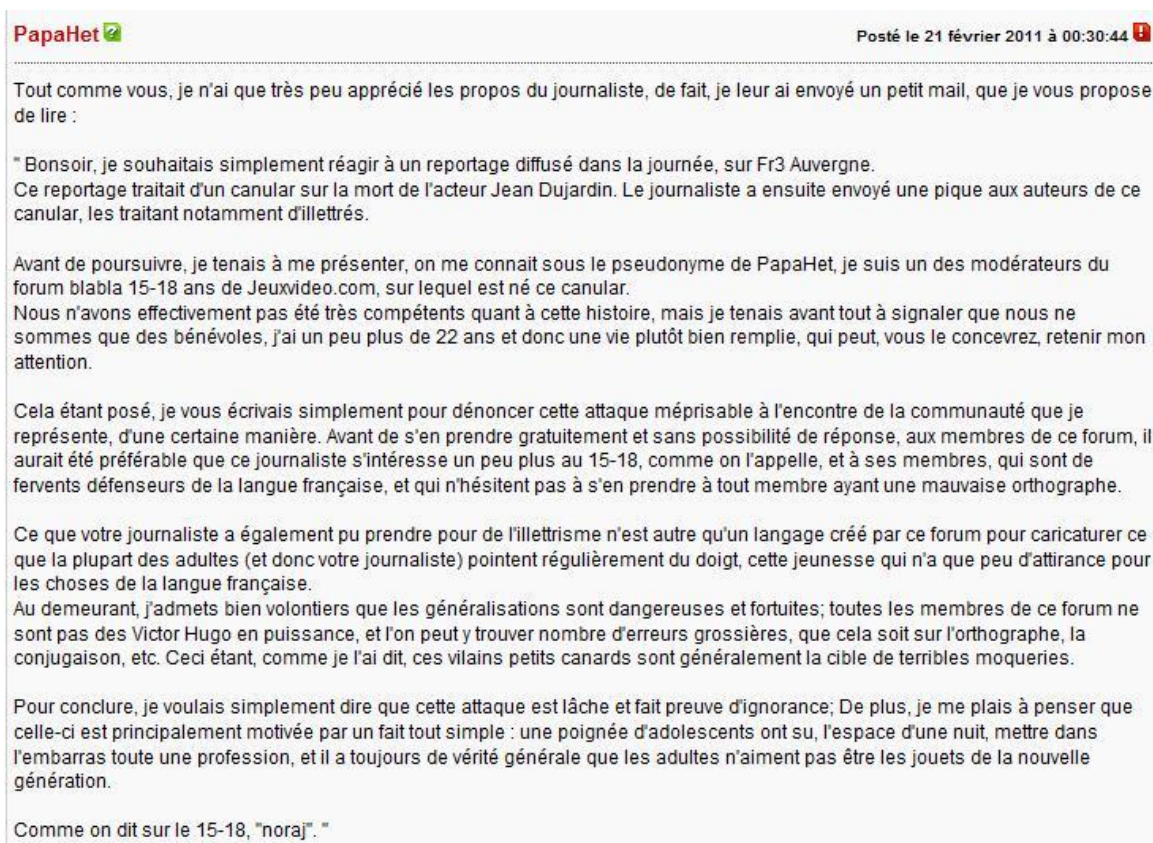


Figure 24 Capture d'écran du mail rédigé par PapaHet à la direction de France 3 Auvergne

PapaHet devient alors particulièrement apprécié des forumeurs qui sont fiers d'avoir été représentés par celui qui a « osé » prendre les armes pour défendre leur intégrité¹⁴⁵. Mais la

¹⁴⁵ Pour en savoir plus sur « l'affaire Jean Dujardin » : <https://jvflux.com/news/360-l-affaire-dujardin.htm>

mauvaise presse et la surmédiation de ce forum n'en sont alors qu'à leurs balbutiements : le 20 juin de la même année, un forumeur du nom de Chaldeen dévoile sur le 15-18 le sujet du baccalauréat de Mathématiques du lendemain¹⁴⁶. De nombreux médias s'emparent de l'affaire, et donnent une nouvelle fois une image peu reluisante du forum et de sa communauté, que l'on dira même parfois qu'elle est manipulée par l'Extrême Droite⁵. De l'aveu de PapaHet lors de notre entretien, il est vrai que des groupes identitaires, et notamment les membres du site Français de souche, infiltraient régulièrement les espaces de Jeuxvideo.com : « *On savait très clairement que, le Front National notamment, venait sur le forum pour foutre un peu le bordel, pour déployer leur argumentaire qu'on connaît* ». Il n'en fallait pas plus pour certains médias pour faire l'amalgame. Pendant ce temps, le forum continue de s'amuser de cette image qu'on lui prête, et poursuit sa petite guerre d'influence avec 4chan, notamment en se faisant militant, comme lorsque la croix-gammée de Drawball a été remplacée par un drapeau tricolore par les forumeurs. Le Lamasticot sort quant à lui du cadre des forums de Jeuxvideo.com, puisque la bête est abordée lors d'une Matinale sur Canal +¹⁴⁷.

2012 est une année particulièrement faste pour la vie du forum. Les modérateurs sont désormais une douzaine à s'occuper du 15-18, et le flood semble s'être stabilisé. De plus en plus de comportements positifs sont à signaler sur ses espaces (nous y reviendrons), et composent avec d'autres, plus puérils, mais s'inscrivant néanmoins dans une démarche de fédération autour de la « marque » 15-18, comme en témoigne l'infiltration d'un forumeur dans un supermarché¹⁴⁸ après sa fermeture pour y déposer des feuilles où sont imprimés le smiley :noel:, plus seulement limité à son utilisation par les quelques irréductibles noelistes, mais qui est devenu au fil des ans le symbole du forum. Dans le même temps, le 15-18 continue de se lancer des défis pour combler l'ennui. On peut citer notamment la campagne de censure lancée à l'encontre de la chanteuse Shy'm pour son clip 'On se fout de nous'. Après une vague de signalement émanant du 15-18¹⁴⁹, le clip se voyait être censuré aux moins de 18 ans sur YouTube pendant quelques heures¹⁵⁰. 2012 est de nouveau l'année de la médiatisation néfaste pour le 15-18, qui s'attire les foudres du grand public en dévoilant coup

¹⁴⁶ Jeuxvideo.com. « [no fake] Sujet de demain en math série s », chaldeen. Publié le 20 juin 2011 [en ligne dans sa version cache]. DISPONIBLE SUR : <https://jvflux.com/news/cache/cache-695.html>

¹⁴⁷ YouTube. « *Le Lamasticot sur Canal +* », AnonymeKama. Mis en ligne le 1^e novembre 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.youtube.com/watch?v=C5h4oT359nc>

¹⁴⁸ YouTube. « *Intrusion dans un Intermarché.mp4* », ToBeCassos. Mis en ligne le 19 août 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.youtube.com/watch?v=MLNhBcBbMDk> et http://www.youtube.com/watch?v=8i9OOW0_Vw

¹⁴⁹ Jeuxvideo.com. « *Shy'm rage du coup du 15-18/18-25 :rire:* », Bidearfake. Publié le 25 août 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-51-32077309-1-0-1-0-shy-m-rage-du-coup-du-15-18-18-25-rire.htm>

¹⁵⁰ Charts in France. « *Shy'm se lâche sur Twitter après la censure de son clip sur YouTube* », Charles Decant. Publié le 25 août 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.chartsinfrance.net/Shy-m/news-81529.html>

sur coup les sujets du baccalauréat d'Histoire et SVT-Physique¹⁵¹. Une fuite que son instigateur défendra simplement pour « *montrer que le bac est en retard d'une étape* »¹⁵². La même année, durant la Paris Games Week (le plus grand salon français dédié aux jeux vidéo), une journaliste de la rédaction de Jeuxvideo.com interviewe Cortex, l'une des cibles favorites du forum après Morsay. Preuve s'il en fallait que la culture des forums est poreuse, et que le site garde un œil averti sur ce qui s'y fait et ce qui s'y dit.

En 2013, outre une dédicace à destination du forum par des actrices pornographiques glanées par le célèbre forumier OhMyOnche au salon Adult Entertainment de Las Vegas¹⁵³, c'est bien un duo de hamburgers qui mettent en lumière l'action du 15-18. La branche suisse de McDonald's a organisé un concours à destination des internautes afin d'élire deux burgers en édition limitée qui seront distribués en terre helvétique. Le forum a voté en masse, et est parvenu à faire sélectionner deux burgers : le McOnche (« onche » étant le « bruit du hapisme »), et le Classic 15-18. Une anecdote qui vaudra une nouvelle fois au 15-18 un article publié dans le flux d'actualités de Jeuxvideo.com¹⁵⁴. C'est également l'année d'une nouvelle icône sur les forums de Jeuxvideo.com : Henri. Apparu grâce à l'intégration tardive du formatage UTF-8 sur les pages du site, Henri est un smiley créé pour « combattre » la suprématie du « Lenny Face »¹⁵⁵ créé par 4chan. D'après la page correspondante sur JVFlux : « *Quelques marginaux se sentent en accord avec ce nouveau mouvement qui mise sur la rébellion face aux smileys officiels de JVC. (☹) serait authentiquement révolutionnaire, étant donné qu'il n'a jamais été approuvé par JVC* ». Mais ces nouvelles inoffensives ne feront pas le poids face à une nouvelle recrudescence de haine à l'encontre des forums de Jeuxvideo.com, véhiculée cette fois par un message pris particulièrement au sérieux par les autorités : celui d'un certain HommeMort, qui menaçait de commettre un massacre dans un lycée de sa région¹⁵⁶. Il s'agit probablement là du moment le plus retentissant de toute l'histoire des forums

¹⁵¹ Le Parisien. « *Nouvelle suspicion de fuite au bac* », Le Parisien. Publié le 20 juin 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.leparisien.fr/societe/nouvelle-suspicion-de-fuite-au-bac-20-06-2012-2056503.php>

¹⁵² LeMonde.fr. « *Un lycéen assure avoir déniché les sujets SVT du bac en quelques clics* », Maryline Baumard. Publié le 25 juin 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://abonnes.lemonde.fr/ecole-primaire-et-secondaire/article/2012/06/25/l-autre-facon-de-se-preparer-au-baccalaureat_1723981_1473688.html

¹⁵³ YouTube. « *Adult Entertainment Expo 2013 {+18}* », OhMyOnche. Mis en ligne le 20 janvier 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://youtu.be/-JzwlY-VA84?t=447>

¹⁵⁴ Jeuxvideo.com. « *Mangez 15-18 chez McDo : Le happiste meal* », Rédaction. Publié le 29 mars 2013 [en cache].

DISPONIBLE SUR :

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:0ly5eAsFMwMJ:www.jeuxvideo.com/news/2013/00064789-mangez-15-18-chez-mcdo-le-happiste-meal.htm+&cd=1&hl=fr&ct=clnk&gl=fr>

¹⁵⁵ Le Lenny Face (☹) contre Henri (☹).

¹⁵⁶ Jeuxvideo.com. « *Tout s'arrête bientôt.* », HommeMort. Publié le 14 mai 2013 [en cache]. DISPONIBLE SUR : <https://jvflux.com/news/cache/cache-1265.html>

de Jeuxvideo.com. Relayée en masse par les médias généralistes¹⁵⁷, cette affaire mobilisera plus de 750 policiers sur tout le territoire pour tenter d'arrêter le jeune homme avant qu'il ne commette l'irréparable. Fort heureusement, il semblerait finalement que cette affaire n'ait été qu'un canular. Il aura malgré tout fallu aux enquêteurs plus de huit semaines pour localiser l'auteur, un adolescent de 17 ans, placé depuis sous contrôle judiciaire¹⁵⁸. Bien que le message original ait été posté sur le forum « Blabla 18-25 ans », c'est le topic relayant cette affaire sur le 15-18 qui était le plus actif. Notons par ailleurs que ce canular aura attiré l'attention de toute « la » communauté de Jeuxvideo.com, qui avait à cœur de suivre le déroulé des événements. Mais pour rester fidèle à son image potache et à sa communauté, le forum 15-18 brillait également à cette époque par diverses initiatives visant à faire sortir le 15-18 de son carcan virtuel. Aussi un certain [jv]Portugal se lançait un défi qu'il ne pourrait finalement pas mener à bien : à quelques jours de la rentrée scolaire, le forumeur a lancé un topic¹⁵⁹ où il enjoint ses semblables à lui demander des dédicaces, qu'il s'engage à imprimer et à placarder sur les murs de son lycée le jour de la rentrée. Il ne s'attendait probablement pas à recevoir plus de 5000 messages. Des administrateurs (naglaglasson notamment) et même le PDG du site Cédric « FortyTwo » Mallet postent sur ce topic afin de figurer parmi les dédicaces. Dans le même esprit, un forumeur bien connu, Jean-Fabien, passe à l'émission « Un Diner presque Parfait » de M6, et encourage ses camarades à se fixer devant l'écran afin de l'observer à l'œuvre¹⁶⁰¹⁶¹. On peut apercevoir durant quelques secondes les smileys :noel: et :hap: placardés sur le réfrigérateur du participant. En fin d'année, un message fait dangereusement écho à celui posté par HommeMort quelques mois auparavant. Néanmoins il ne s'agit finalement rien de plus qu'un réel appel à l'aide de la part d'un forumeur en détresse, perclus dans sa solitude. Extrêmement populaire, ce topic fait montre de la force et de la cohésion de la communauté du 15-18. D'innombrables messages d'encouragement sont publiés dans ses pages, y compris par des modérateurs, ce qui donna du courage à d'autres personnes partageant la tristesse de SirFranklin de s'ouvrir sur le sujet afin d'obtenir de l'aide de la part d'autres forumeurs. À cette époque, le noelisme et le hapisme ne sont plus véritablement des clans, mais constituent le cœur de l'identité générale

¹⁵⁷ LeFigaro.fr. « *Un lycéen recherché après avoir menacé d'une tuerie* », Lefigaro.fr. Publié le 17 mai 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.lefigaro.fr/actualite-france/2013/05/17/01016-20130517ARTFIG00455-un-lyceen-annonce-une-tuerie-strasbourg-en-alerte.php>

¹⁵⁸ Dernières Nouvelles d'Alsace. « *Derrière « HommeMort », un adolescent de 17 ans* », Antoine Bonin. Publié le 11 juillet 2013 [en ligne] DISPONIBLE SUR : <http://www.dna.fr/edition-de-strasbourg/2013/07/11/derriere-hommemort-un-adolescent-de-17-ans>

¹⁵⁹ Jeuxvideo.com. « *Si 11 modos actuels du 15-18 postent ...* », [jv]Portugal. Publié le 21 août 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-144642750-1-0-1-0-si-11-modos-actuels-du-15-18-postent.htm>

¹⁶⁰ Jeuxvideo.com. « *Un mec du 15-18 sur M6* », Jean-Fabien. Publié le 11 novembre 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-149967167-1-0-1-0-un-mec-du-15-18-sur-m6.htm>

¹⁶¹ Vimeo. « *Jean-Fabien Un Diner Presque Parfait La Rochelle 13.11.13* », brion. Publié en 2014. DISPONIBLE SUR : <https://vimeo.com/80136785>

du forum. S'en revendiquer, c'est simplement avoir compris et assimilé ses codes et les réutiliser à bon compte. Quelques tentatives de résurrection ont eu lieu, mais n'auront été qu'éphémères.

L'année suivante est marquée notamment par la création de la BAF : la Brigade Anti First, qui va lutter avec acharnement contre cette pratique hors charte qui consiste à « chasser » les nouveaux topics afin d'écrire comme premier commentaire « first », signifiant la primauté de l'interaction avec ce nouveau topic. Il s'agit d'un sport très prisé sur le 15-18, mais qui demeure interdit par la charte du forum. Ce groupe va donc agir afin de signaler, et faire supprimer, toute trace des « first » qu'ils pourront dénicher, et ainsi mettre à mal le statut de plusieurs forumers qui se plaisaient à polluer tous les topics de cette manière. 2014 sera également l'année d'une nouvelle « prouesse » pour le 15-18, qui aura réussi à faire annuler les votes visant à élire le Film Français de l'Année. Un « ownage » (fait d'humilier, de dominer une personne ou une institution du fait de son action) commandité par un forumer du nom de Tristan-Pereira, qui enjoignait quiconque à voter pour le film « La Cage Dorée » afin de le faire élire meilleur film français de 2014. Une entreprise réussie, puisque TF1 a été forcée de mettre fin aux votes, s'étant aperçu de la supercherie¹⁶². Mais 2014, c'est aussi et surtout l'année des 10 ans de la scission des « Blabla » de Jeuxvideo.com. Le 17 mars est ainsi l'occasion d'organiser de nombreuses activités sur les forums, comme des jeux (des TEMT notamment, pour Topic En Même Temps, qui consiste à se coordonner afin de créer le plus de topics à la même seconde), ou des retours de personnalités comme Cisla ou PapaHet. Pour l'occasion, Jeuxvideo.com réalise même une frise chronologique sous forme d'infographie qui retrace 10 années de « Blabla »¹⁶³. Le reste de l'année est animé par des « ownages » successifs, notamment celui de Coca-Cola : en pleine campagne pour designer des bouteilles de soda portant le prénom des internautes, le 15-18 a tenté de faire inscrire celui de « Cisla » sur elles. La tentative a échoué, mais le community manager de la marque a malgré tout rendu hommage à la communauté en publiant ce tweet :

Figure 25 Le tweet de Coca-Cola France qui satisfait à la grammaire noeliste


¹⁶² MYTF1News. « Trophées du Film Français : l'arrêt des votes du prix du public », MYTF1News. Publié le 24 janvier 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://lci.tf1.fr/cinema/news/trophees-du-film-francais-l-arret-des-votes-du-prix-du-public-8352985.html>

¹⁶³ Jeuxvideo.com. « 10 ans de Blabla ! ». DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/anniversaire-blabla/#64>



Coca-Cola France 
@cocacolafr



 Suivre

#Cisla ne fait pas partie des 1K #prénoms mais BRAVO pour votre mobilisation ! Ça méritay bien un petit cadeau ;)



Figure 26 Capture d'écran du tweet en question du compte Coca-Cola France

Rappelons-nous également le « ownage » des YouTubers Cyprien et Squeezie qui, à l'antenne de FunRadio, avait dû répondre à une question délicate d'un membre du forum 15-18¹⁶⁴ ; de celui de Wat.tv qui avait vu sa page d'accueil remplacée par une page de dédicaces à destination des forumers¹⁶⁵. Mais l'événement à retenir en cette année 2014, c'est le passage à « Respawn », la refonte du site de Jeuxvideo.com et de ses forums. Grâce à cette mise à jour, il devenait possible aux forumers de voir combien de personnes étaient connectées sur chaque forum. C'est alors que la chose devint une évidence : le forum 18-25 ans était bien plus fréquenté que le leur. Plusieurs topics annonçant la mort du forum se créèrent, et une migration s'est effectuée sur le nouvel espace le plus fréquenté du site. Une vidéo d'adieux au 15-18 a été mise en ligne sur YouTube¹⁶⁶. Dans la foulée, la « radio 15-18 » annonce sa fermeture, tout comme le site Noelfic.

2015 s'entame sur le traditionnel « PEMT de nouvel an » (Post en Même temps : même principe que pour le TEMT) sur une note aigre. S'ils étaient plus de 220 pour fêter 2014, ils ne sont

¹⁶⁴ Jeuxvideo.com. « [OFFICIEL] Trollons Cyprien et Squeezie », Maccie. Publié le 31 août 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-169790213-1-0-1-0-officiel-trollons-cyprien-et-squeezie.htm>

¹⁶⁵ <http://image.noelshack.com/fichiers/2014/37/1410193873-hack-wat-by-m0plk.jpg>

¹⁶⁶ YouTube. « Le 15-18 ans – N'oublions jamais », Pathe Officiel. Mis en ligne le 18 décembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://youtu.be/b86WdTmrFOY>

que 85 à poster un message simultanément le 1^e janvier 2015 à minuit. La déliquescence du 15-18 semble actée. Néanmoins le forum retrouve ses couleurs dans la journée, grâce à un flood massif organisé par les autres forums du site. Un pic de 600 membres connectés est remarqué ce jour-là. Les attentats contre Charlie Hebdo ne manquent pas d'émouvoir le forum, qui se fait respectueux et solennel, tout en créant de nombreux topics où ils se risquent à des « décryptages » des événements du 7 janvier. La même année est lancée la « gazette du 15-18 » dont nous parlions plus tôt, tout comme – fait inédit – sont organisées des élections pour désigner les nouveaux modérateurs de cet espace. Respawn est quant à lui décrié pour son nouveau fonctionnement, notamment en ce qui concerne les demandes de bannissement. Il faut désormais passer par un outil appelé « GTA », et qui donne lieu à des abus et à de la délation en chaîne. Personne n'étant réellement satisfait de ce nouveau programme¹⁶⁷, les modérateurs eux-mêmes inaugurent le topic épinglé « Vos demandes de modération, c'est par ici ! »¹⁶⁸ qui renoue avec le système traditionnel de demande à venir poster spontanément, et plus simplement de bouton à cliquer pour voir sa demande satisfaite. L'année se déroule comme n'importe quelle autre : entre raids, défis lancés sur Drawball et petits *private jokes* éphémères. Le forum a définitivement perdu de son lustre. L'année 2016 s'entame malheureusement par un fait divers qui aura fait grand bruit : un jeune forumeur annonce vouloir faire exploser des bombes dans son lycée à Compiègne. Encore une fois, il s'agissait d'une fausse alerte qui aura mobilisé de nombreux policiers et fait s'inquiéter inutilement parents, élèves et professeurs¹⁶⁹.

À travers cet historique qui ne saurait satisfaire à l'exhaustivité, nous pensons avoir donné une image suffisamment claire de ce que peut être le forum « Blabla 15-18 ans » de Jeuxvideo.com. Pourquoi ce forum plutôt qu'un autre ? Tout simplement car il est celui qui cristallise le mieux la culture, les délires et même les craintes de tout un chacun lorsque l'on évoque simplement les forums de Jeuxvideo.com. Mais afin de mener à bien notre entreprise, il nous faut terminer notre tour de piste. Aussi passons désormais à une brève présentation des trois « Blablas » qui restent : le 18-25 ans, le 25-35 ans et le plus de 35 ans.

¹⁶⁷ Cf. mon interview avec Guillaume « Antistar » Leviach en annexe.

¹⁶⁸ Jeuxvideo.com. « Vos demandes de modération, ici ! ... (DDB, kicks, suppressions...) ». Publié le 22 avril 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-50-39194682-1-0-1-0-vos-demandes-de-moderation-ici-ddb-kicks-suppressions.htm>

¹⁶⁹ Courrier Picard. « COMPIEGNE Fin de l'alerte à la bombe au lycée Grenet après des menaces sur Internet », J.Ba. Publié le 11 janvier 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.courrier-picard.fr/region/compiEGNE-fin-de-l-alerte-a-la-bombe-au-lycee-grenet-ia201b0n703740>

Le « Blabla 18-25 ans »

Passons donc à présent au forum le plus actif de Jeuxvideo.com : le « Blabla 18-25 ans ». Nous l'avons vu, l'espace jouit depuis 2014 du statut tant convoité. Si bien que les informations sur son historique pré-2014 est assez peu fourni. La page correspondante sur JVFlux nous informe cependant sur la nature également très potache du forum, ainsi que sur ses codes spécifiques. À la différence du 15-18, qui cultive une identité basée sur le lol, la moquerie et les *raids* à base de flood, il semblerait que le 18-25 véhicule une idée plus « élitiste » du forumeur. L'utilisateur de ce forum est un jeune adulte « éclairé », qui éprouve du dédain pour les personnes peu cultivées. Malgré tout, cet espace connaît également son lot de dérives, et notamment en la personne de Jemiscor, un forumeur connu pour ses vidéos où il fait l'apologie du viol. Interrogé sur sa perception de « la » communauté de Jeuxvideo.com étant perçue comme la plus détestable du Web français, Loïc « Epyon » Ralet raconte : *« C'est vrai que quand j'entends que la communauté de Jeuxvideo.com est la pire, je pense tout de suite au million de types qui n'ont jamais rien eu à se reprocher de leur vie et qui sont des utilisateurs qui sont tout à fait respectables, et je trouve ça irrespectueux pour eux de se retrouver jetés pêle-mêle avec un type comme Jemiscor qui a une époque s'est rendu populaire sur le 18-25 parce qu'il avait publié une série de vidéos dans lequel il expliquait qu'il y avait deux types de viols : le viol dur, et le viol doux, qui devrait être accepté parce que, finalement, les femmes qui se font violer de cette manière finissent par y trouver du plaisir ».*

Les statistiques concernant ce forum ont été arrêtées le 26 mai 2015. Elles prennent donc en compte la vague de migration qui a vu de très nombreux utilisateurs du 15-18 arriver sur les pages du 18-25. On dénombrait il y a un an 4 121 322 topics créés sur cet espace pour 66 140 652 messages postés. Ce qui demeure moitié moins que le forum précédemment cité. Néanmoins, le 18-25 finira fatalement par rattraper l'avance que le 15-18 a sur lui du fait de son plus grand nombre de

connectés en soirée depuis l'arrivée de Respawn.

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG	<input type="checkbox"/>
➤ [Modé] 36 Kheys des Orfèvres	Ramsay_Bolton	14821	16:48:59	
➤ Cazeneuve sur twitter	DarkJerry	1258	16:48:48	
➤ Topic unique => Loi du travail <=	Lorient56	447	16:21:40	
➤ [Euro] Deschamps dévoilera les 23 sélectionnés ce ...	Maxou-Strauss	952	16:02:04	
➤ [Kolossal talent] Catégorie VIDÉO	Kheyra	101	15:53:28	
📁 L'ORIGINE de l'univers et de la vie selon la science...	synartos	3	16:49:45	
📁 Les jeunes diplômés qui quittent la France C'es...	RealBarca	505	16:49:44	
📁 Combien de capitales avez vous visité ?	Aydodugan	203	16:49:44	
📁 Les prénoms qui font intello ?	JHNS	32	16:49:43	
📁 Cette coupe de cheveux ?	merunesdagon	14	16:49:42	
📁 J'ai vu Matthieu Sommet Samedi soir	VaccaProd	24	16:49:42	
📁 I5 ou i3 config gamer	Red_21	62	16:49:41	
📁 Le nouveau robot humanoïde de Google [GIF]	kill_my_hand	9	16:49:37	
📁 Pourquoi le 18-25 ne FAIT RIEN ?	TrumpBilzerian	113	16:49:37	
📁 Vous pensez que les gens se doutent que vous êtes...	Demaincloin1999	13	16:49:37	
📁 On peut prendre son chien en HP ?	agriandra2	13	16:49:35	
📁 Je met en PLS la meuf qui m'a FZ	Kacamoulox	8	16:49:34	
📁 Les athées le jour du jugement dernier	PaixEtGuerre	52	16:49:30	
📁 [OFFICIEL] Animation World	ElPsyKongroo	46073	16:49:30	
📁 [OFFICIEL] Game Of Thrones saison 6	doudey	11226	16:49:30	
📁 sérieux mais niquez vos mères	MissSyphilis	15	16:49:28	
📁 human centripede	fouleik	3	16:49:26	
📁 WTF Une meuf sur snapchat me trouve beau	seriota	87	16:49:26	
📁 IRL GRENOBLE à midi	modopuceauX	14	16:49:26	
📁 Les Végan qui essaient de prouver scientifiquemen...	AZOG14	313	16:49:24	

Figure 27 Capture d'écran de la page 1 du forum "Blabla 18-25 ans" du site Jeuxvideo.com le 16 mai 2016

On remarque d'ores et déjà que les thèmes sortent plus facilement de l'humour interne à la communauté, et traitent de sujets plus transversaux. Parmi les topics épinglés, on trouve le projet de Loi Travail, la sélection des « 23 » pour l'Euro 2016 et le post relatant le « fességate » dont le ministre de l'Intérieur Bernard Cazeneuve est victime¹⁷⁰. Le reste des topics fait état de préoccupations très ciblées sur la vie d'un jeune adulte : voyages, travail, séries télévisées, alimentation. On trouve bien entendu quelques topics aux titres tendancieux, mais on est loin de l'irrévérence présumée. Prenons dès lors le temps d'analyser en quoi l'arrivée de Respawn, et la migration massive des forumers du 15-18 a impacté la vie de ce forum.

¹⁷⁰ Les Inrocks. « Quand un tweet plus qu'explicite apparaît sur le compte de Bernard Cazeneuve ». Publié le 16 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.lesinrocks.com/2016/05/news/tweet-plus-quexplicitement-apparait-compte-de-bernard-cazeneuve/>

Quelques mois avant le déploiement de Respawn sur le site, une polémique a éclaté sur le 18-25. Elle concernait les nouvelles règles de modération qui allaient être mises en place avec les outils qui seraient à disposition avec Respawn. Les documents internes ayant fuité, et mis à disposition des internautes, la foule s'est embrasée face à ces nouvelles réglementations plus restrictives et plus dures concernant la modération. On trouve d'ailleurs dans cette polémique quelque prémisse de la crise des chroniqueurs, et surtout du débat sur la liberté d'expression qui en découlera. Pour cause, c'est cet événement qui mena les forumers du 18-25 à fourbir ses armes en vue de l'affrontement contre Webedia qui s'entama (selon JVFlux) le 28 janvier 2015. Ce jour, un utilisateur propose de supprimer son compte¹⁷¹ en signe de protestation à l'arrivée de Respawn, à la prise de contrôle de Jeuxvideo.com par Webedia, et également au licenciement de 17 salariés du site¹⁷². La campagne rencontre un franc succès, si bien que le topic (désormais supprimé et inaccessible en cache) comptait plusieurs dizaines de pages toutes signées de « Pseudo supprimé ». Un message fort de la réaction épidermique à l'arrivée de cette nouvelle version du site. Ayant cherché à en savoir plus quant à la réception extrêmement négative des utilisateurs à l'encontre de Respawn, j'ai interrogé Guillaume « Antistar » Leviach, community manager du site, à ce sujet. *« Je ne peux pas expliquer le pourquoi de la date de mise en production choisie (c'était 4 mois avant mon embauche), je pense que ça a été une catastrophe de le lancer aussi peu prêt, aussi buggé, avec de telles lenteurs. Le changement de design était d'abord radical. Adaptation aux normes du web moderne, tout ça (les forums et le site étaient, niveau architecture, d'un autre âge, même s'ils tournaient super bien. À cela s'est greffé le nouvel outil de modération participative appelé GTA, qui en d'un an après sa mise en prod (sic) est toujours très critiqué. »*. La levée de boucliers à l'encontre de Respawn occupa le plus gros du temps du 18-25 cette année-là. D'innombrables topics sont créés sur le sujet, la grogne s'intensifie, et des parodies sont créées pour dénoncer l'inefficacité de cette version du site¹⁷³. En contrepartie, la culture du forum continue de sortir du cadre purement virtuel, en témoigne ce forumer qui au détour d'un voyage en Chine, inscrivit sur la Grande Muraille le nom de son forum favori¹⁷⁴. Mais cette pommade communautaire ne suffit à faire taire les nostalgiques de la version précédente du site. Le 22 août 2015, un groupe de hacker parvient à exploiter une faille dans le code des forums qui leur permet de récupérer des données personnelles des malheureux qui

¹⁷¹ JVFlux. « *Massacre du 27 janvier 2015* ». Mis à jour le 5 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : https://wiki.jvflux.com/Massacre_du_27_Janvier_2015

¹⁷² Lamontagne.fr. « *L'éditeur de jeuxvideo.com quitte Aurillac : 17 salariés licenciés* », Gilles Lalo. Publié le 27 janvier 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://www.lamontagne.fr/auvergne/actualite/departement/cantal/2015/01/27/l-editeur-de-jeuxvideo-com-quitte-aurillac-17-salaries-licencies_11306765.html

¹⁷³ Jeuxvideo.com. « *Interview CHOQUANT d'un employé de RESPAWN* », fukc. Publié le 19 février 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-51-38478540-1-0-1-0-interview-choquant-d-un-employe-de-respawn.htm>

¹⁷⁴ Jeuxvideo.com. « *Le 18-25 sur la muraille de Chine* », Florenville. Publié le 19 février 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-51-38500258-1-0-1-0-le-18-25-sur-la-muraille-de-chine.htm>

cliqueront sur certains liens. Un événement qui fera l'objet d'un article par Le Monde¹⁷⁵ ainsi que d'un reportage dans l'édition du 19 : 45 de M6 ce jour¹⁷⁶. À noter que la faille ne concerne pas que Jeuxvideo.com. Quelques jours plus tard, les forums du site Allociné (groupe Webedia) tombent également sous les coups des hackers¹⁷⁷, mettant ainsi en évidence la faiblesse structurelle des serveurs de l'entreprise.

Le forum atteint son pic de popularité le soir du 13 novembre, suite aux attaques terroristes à Paris. Plus de 2600 personnes étaient connectées sur le forum 18-25 à 2h du matin, et 28 modérateurs sont dépêchés sur cet espace pour endiguer le flot de messages racistes et empêcher les amalgames de se diffuser.

Enfin, une polémique sans précédent va éclater sur le forum, et va entraîner dans son engrenage la communauté des forums de Madmoizelle.com. Un forumeur du nom de [_Azazel_] va révéler qu'il est en possession de plusieurs photographies intimes d'utilisatrices des forums du site madmoizelle.com, et ira même jusqu'à les poster sans plus de cérémonie dans son topic. Survenue tardivement, la fermeture du topic et le bannissement de l'utilisateur n'auront pas suffi à empêcher ces images de tourner sur Internet, et notamment sur 4chan¹⁷⁸. À noter que ce n'est pas la première fois que le site Madmoizelle doit intervenir auprès de la modération du forum de Jeuxvideo.com¹⁷⁹. Le 9 juin 2016, un topic (supprimé depuis) voyait des modérateurs des forums de Madmoizelle.com venir débattre avec les forumeurs du 18-25 sur Jeuxvideo.com afin de mettre un terme à cette histoire et tenter de véhiculer une image plus positive des espaces respectifs (les forums de Madmoizelle sont perçus comme étant le territoire de féministes zélés¹⁸⁰). Le début d'année 2016 est également faste en ce qui concerne ce que nous appellerons les « comportements de justiciers », c'est-à-dire des forumeurs qui se regroupent derrière des idéaux philanthropiques afin de venir en

¹⁷⁵ LeMonde.fr. « *Jeuxvideo.com cible d'une tentative de piratage* », Le Monde.fr. Publié le 23 août 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://abonnes.lemonde.fr/pixels/article/2015/08/23/jeuxvideo-com-cible-d-une-tentative-de-piratage_4734211_4408996.html

¹⁷⁶ YouTube. « [M6] *Le hack de Jeuxvideo.com – Zoulman, Ruquier, Soraj, etc* », El famoso PapyTrico. Mis en ligne le 24 août 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://youtu.be/YUiMv9xJSJQ>

¹⁷⁷ Jeuxvideo.com. « [ALERTE] *Webedia encore en PLS* », trakox. Publié le 25 août 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-51-40759796-1-0-1-0-0-alerte-webedia-encore-en-pls.htm>

¹⁷⁸ Rue89. « *Vol de photos en ligne : quand les machos se déchainent* », Benoit Le Corre. Publié le 24 décembre 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://rue89.nouvelobs.com/rue69/2015/12/24/vol-photos-ligne-quand-les-machos-dechainent-262595>

¹⁷⁹ Madmoizelle.com. « *Les forums de Jeuxvideo.com, un bouillon de culture misogyne ?* », Clemence Bodoc. Publié le 11 juillet 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.madmoizelle.com/jeuxvideocom-culture-misogyne-270098>

¹⁸⁰ Jeuxvideo.com. « *Résultats pour la recherche de « madmoizelle »* ». DISPONIBLE SUR : http://www.jeuxvideo.com/recherche/forums/0-51-0-1-0-1-0-0-blabla-18-25-ans.htm?search_in_forum=madmoizelle&type_search_in_forum=titre_topic

aide à autrui, ou faire la lumière sur un événement qui leur paraît louche. Ceux-là feront l'objet de la prochaine sous-partie de cet exposé.

Le « Blabla 25-35 ans »

Le forum « Blabla 25-35 ans » est l'espace de discussion le moins fréquenté de Jeuxvideo.com. Citons une nouvelle fois JVFlux : « *Le blabla 25-35, dit le désert de jeuxvideo.com, a pour terres un désert vaste et aride. Ce désert est si grand que l'on peut y poster sans rencontrer âme qui vive* ». Sans équivoque. Pour autant, jetons un œil à ses statistiques afin de nous rendre compte de l'ampleur de cette désertion. Comme pour les autres forums, la dernière mise à jour des statistiques de RedSky.fr a été effectuée le 27 mai 2015¹⁸¹. Des chiffres qui restent malgré tout très en dessous de ce que nous avons pu voir auparavant. À date, nous dénombrons 52 639 topics créés sur le 25-35 pour 2 879 096 messages postés seulement.

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG	<input type="checkbox"/>
👉 La tanière de la Panthère	pantherebleue	25689	15:09:21	
👉 [Jeu] Qui aura la meilleure photo?	[Euphrosyne]	4554	12:10:17	
👉 le refuge du 18_25	Le_shwing_gum	806	00:45:36	
👉 Recherches de jeux en tout genre	pantherebleue	33	15/05/2016	
👉 Le grand débat du 25/35	Phareaway	6	16:11:57	
📁 Votre musique du moment	gf4	19802	15:59:19	
📁 Quel voiture avez-vous?	JewelHider	85	15:56:36	
📁 couple : l amour qui dure une vie = utopie ?	sonicsushi	1	15:43:36	
📁 35k par mois ?	antonio1337	6	15:06:06	
📁 Ici vos pub, blog, sites, forums ...	Xenaphia	5428	14:34:15	
📁 Ca sert à quoi d'être beau concrètement ?	drbrown26	39	14:27:16	
📁 topic de présentation pour les nouveaux	Xenaphia	8904	14:16:46	
📁 Votre plus grosse surprise en revoyant un ancien p...	itsmeguys	42	14:07:50	
📁 Le pic A glasse	Cirdan[73]	719	12:53:53	
📁 (Hip hop) Mon album + quelques sons	Trfgn	46	12:41:49	
📁 [tattoo] Mon dos	lamapaIooza	4	12:11:59	
📁 Solitude	brooke22	148	09:27:17	
📁 science et fiction	DucUnforgiven	173	01:01:11	
📁 Votre série télé du moment ?	BillyBall	1055	15/05/2016	
📁 Où partir seul en vacances?	jeaancanard	24	15/05/2016	
📁 A quoi jouez-vous en ce moment?	Digitalmonster	22727	15/05/2016	
📁 Mon voisin est vraiment un sale type	lucasmoura47	26	15/05/2016	
📁 Topic des Concours/Etudes/Sondages	CaptainLudoboy	134	15/05/2016	
📁 Photographie animale	[Euphrosyne]	186	15/05/2016	
📁 blagues et devinettes	tripmanxxl	1225	15/05/2016	

Figure 28 Capture d'écran de la page 1 du forum "Blabla 25-35 ans" de Jeuxvideo.com le 16 mai 2016

¹⁸¹ RedSky. « Statistiques du forum « Blabla 25-35 ans » ». Mis à jour le 27 mai 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://redsky.fr/jvstats/forums/52-blabla-25-35-ans.html>

On voit bien à quel point les préoccupations de ces adultes diffèrent de celles des utilisateurs plus jeunes. Sur le « Blabla 25-35 ans », on parle musique, série télévisée, photographie, ou salaire. On remarque par ailleurs que tous les topics ou presque sont « rouges », c'est-à-dire en pleine effervescence. Autrement dit, les utilisateurs de ce forum naviguent bien plus entre les topics que ne le font n'importe quels autres sur les différents espaces de Jeuxvideo.com. Ici, aucune trace apparente de la moindre culture noeliste, ou dérivé. Les échanges sont policés, les titres bien orthographiés ... pas de doute : l'audience n'est pas la même. Il s'agit là d'une communauté qui ne fait pas parler d'elle, et qui ne cherche pas non plus à attirer l'attention, de peur de voir débarquer les utilisateurs adeptes de *raids* dans leur espace.

Le « Blabla 35 ans et plus »

Enfin, le forum « Blabla 35 ans et plus » regroupe les utilisateurs les plus âgés de Jeuxvideo.com et de ses forums. Il s'agit d'un espace de discussion réputé calme, mais qui n'est jamais avare en divers *raids* sur les autres forums, et notamment avec le 15-18 lorsque celui-ci lance les hostilités. Côté statistiques, le « Blabla 35 ans et plus » s'en tire encore plus modestement que son petit frère, avec 3 750 topics dénombrés et un total de 819 790 messages postés seulement à la date du 27 mai 2015¹⁸².

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG	<input type="checkbox"/>
Signalétique pour nos amis visiteurs !	Lorient56	16454	07:39:13	
[REGLES 35+] A lire avant de poster	Lorient56	4	11/01/2016	
GPS du gentil forumeur autonome	Lorient56	1	02/01/2016	
LoLo enfin l'espoir !!!	Nebedj	0	18:31:46	
Y'en a marre! On doit se révolter!	Grayhena	10	17:36:41	
Coucou !	Kenavo-Bzh	21	11:17:57	
Les civilités civilement civilisées	Dany-13	1074	09:53:23	
quel jeu jouez vous présentement	-pingouin-	4837	09:12:46	
Le topic Finistère et musique 'celtique'	Fat-Freddy	2161	02:10:50	
Underground...	Vilain_ti_canar	1602	15/05/2016	
Histoires sans parole, mais en images.	dakota-47	2313	15/05/2016	
Qu'est-ce qu'on mange ce soir ?	Freezbeez	4162	15/05/2016	
la happytude	cdw	1104	15/05/2016	
Coup de gueula énérvum [Bis répétita]	Kenavo-Bzh	3848	15/05/2016	
On voit quand j'ai bu mais...	Oeuf_de_PouIe	33	15/05/2016	
Vision, vous avez dit vision ?	Kenavo-Bzh	49	15/05/2016	
Le dossier Gitanos Lopez	Lorient56	54	15/05/2016	
Mettez vos pub ici... S.V.P	mere_denis	4097	14/05/2016	
Topic des messages privés	Caluk	2659	14/05/2016	
Votre dernier achat !	-binouze29-	1277	14/05/2016	
Le topic de la mode	Oeuf_de_PouIe	18	13/05/2016	
Ils en disent, des conneries ...	Fat-Freddy	1295	13/05/2016	
Amis sportifs...	Horatius	4934	13/05/2016	
Jésus-Christ est un hippie	Lorient56	17	13/05/2016	
49-3	Kenavo-Bzh	5	12/05/2016	

Figure 29 Capture d'écran de la page 1 du forum "Blabla 35 ans et plus" de Jeuxvideo.com le 16 mai 2016

¹⁸² RedSky. « Statistiques du forum « Blabla 35 ans et plus » ». Mis à jour le 27 mai 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://redsky.fr/jvstats/forums/53-blabla-35-ans-et-plus.html>

En tant qu'unique « Blabla » n'étant pas destiné à des digital natives, le « +35 » arbore des thématiques très éloignées des problématiques abordées dans les autres forums du même type. Ici, on discute politique, musique, mode. On y étale ses coups de gueule et y discute religion. Il s'agit sans aucun doute du forum le plus « politiquement correct » du site. À noter que depuis 2014 (et donc depuis Respawn), le modérateur historique du forum, Lorient56, œuvre afin de conserver une identité propre sur cet espace. De son aveu¹⁸³, il aspire à « *faire en sorte ici que le virtuel soit le reflet de l'IRL [in real life, dans la vraie vie, ndr] et non un défouloir sous le prétexte que sur Internet on peut tout se permettre* ». Aussi les règles propres à ce forum indiquent le bannissement pur et simple des topics émanant de membres n'étant pas issus de la communauté du +35, tout comme les comportements jugés immatures des forumers prônant une quelconque idolâtrie envers une émoticône. Des règles strictes, qui font de la communauté +35 un groupe ostracisé, en autarcie, mais qui garantit finalement les échanges cordiaux et le peu de drames à signaler du côté de ce forum pour adultes. Pourtant, le forum est floodé de manière importante une fois la nuit tombée, et Lorient56 déconnecté. « Quand le chat n'est pas là, les souris dansent ».

2.4 Les forums personnalisés

Elle est des fonctionnalités que l'on connaît peu chez Jeuxvideo.com, mais qui au regard des chiffres se porte on ne peut mieux. Depuis 2010¹⁸⁴, le site offre l'opportunité à ses forumers de créer leur propre forum de discussion – au cas où ils ne trouveraient pas chaussure à leur pied sur les 40 000 forums du site. Le processus de création est on ne peut plus simple : il suffit de disposer d'un compte sur Jeuxvideo.com, et de prendre cinq minutes pour configurer son forum. Si la liste des forums diffère largement de la présentation des forums officiels du site, l'aspect des différents topics dans le forum en question est identique. Exception faite de l'image de fond du forum, qui peut être une image du choix du créateur, comme les couleurs de la charte graphique qui restent à l'appréciation de celui-ci. Mais alors de quoi parle-t-on sur des forums personnalisés, si comme nous l'avons dit, presque tous les sujets possibles et imaginables sont déjà répertoriés sur Jeuxvideo.com ? En réalité, il semble que ces forums personnalisés fassent office de ramification supplémentaire sur des aspects très particuliers de certains jeux. C'est en tout cas ce que l'on pourrait penser en découvrant l'intitulé du forum personnalisé le plus populaire de la plateforme : « FUT 14 – Officiel ». Fort de 40 719 utilisateurs, de 86 478 sujets et de plus d'un million de messages, ce forum dédié aux échanges entre joueurs de la célèbre simulation de football Fifa 14 (et plus particulièrement du mode

¹⁸³ Jeuxvideo.com. « [REGLES 35+] A lire avant de poster », Lorient56. Publié le 11 janvier 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-53-45618169-1-0-1-0-regles-35-a-lire-avant-de-poster.htm>

¹⁸⁴ Si l'on en croit la date d'obtention du nom de domaine par Jeuxvideo.com : <http://www.whois.com/whois/forumiv.com>

FUT – Football Ultimate Team – de celui-ci) double quasiment les chiffres du deuxième forum le plus populaire « FIFA 13 Ultimate Team » (lui aussi dédié au mode FUT sur l’itération précédente du jeu de EA Games : FIFA 13).

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG	
[Modé] Règles, liens utiles et requêtes	Drogba_13_OM	1229	26/02/2016	
[All] Topics échange fut14 vs fut15	Raosavljevic	0	19/09/2014	
SELL CC 2016 100% live (ICQ : 678742914),dumps ...	sellccpro1988	0	13:41:07	
SELL CVV UK USA CA FULLZ #(ICQ: 698206206)Vali...	manyseller	0	02:36:14	
SELL CVV UK USA CA FULLZ #(ICQ: 698206206)Vali...	manyseller	0	02:35:17	
Sell Paypal acc/Track1&2/Dumps pin/CCV (Fullz-D...	bestcard911	1	20/05/2016	
(http://shop-dumpsfresh.com/) SELL CVV GOOD FR..	Marcus152	0	19/05/2016	
(http://shop-dumpsfresh.com/) SELL CVV GOOD FR..	Marcus152	0	19/05/2016	
Seller Cvv: US.UK.EU.AU.CA(Bin+Dob+SSN+Fullz In...	manyseller	0	19/05/2016	
ICQ:677393515 UPDATES NEW Fresh CC-DUMPS TR..	DumpsVerified	0	18/05/2016	
Sell Dumps Track 1/2 Valid Rate 99% Sell Cvv Fullz...	manyseller	0	18/05/2016	
#ICQ:84488484 SELL CVV GOOD AND FRESH - WU T...	leoneugood	0	18/05/2016	
[SELLING] CVV GOOD-DUMPS-WU TRANSFER-PAYP...	manyseller	0	17/05/2016	
*ICQ : 675543166 Update new cc good, sell wu tra...	valuetools106	0	16/05/2016	
SELL CVV-Dumps us ca uk eu mexico -Transfe...	manyseller	0	15/05/2016	
Sell good CVV/Dumps+Track 1&2/Transfer WU sof...	bestcard911	0	14/05/2016	
Sell CVV good database 2016-Dumps-SSN-Paypal-...	manyseller	0	14/05/2016	
SELL CC 2016 100% live (ICQ: 698206206),dumps ...	manyseller	0	13/05/2016	
SELL CC 2016 100% live (ICQ: 698206206),dumps ...	manyseller	0	13/05/2016	
SELL CC 2016 100% live (ICQ: 698206206),dumps ...	manyseller	0	13/05/2016	
#ICQ:84488484 SELL CVV (LIVE 100%) GOOD AND..	leoncvv	0	13/05/2016	
#ICQ:84488484 SELL CVV (LIVE 100%) GOOD AND..	leoncvv	0	13/05/2016	
ICQ 699813842 SELL CVV GOOD PRICE BANK LOGIN...	hotssndob	1	13/05/2016	
Selling Dumps Track 1&2 Good Fresh ,Track 1/2 Va...	godsonline159	18	13/05/2016	
sell yescard clonecard acc paypal cvv fullz bank log...	faudell	0	12/05/2016	

Figure 30 Capture d'écran du forum personnel FUT 14 – Officiel

Pourtant voilà : le forum est complètement pollué par des robots publiant des liens commerciaux. Lâissé à l’abandon par ses modérateurs, le forum est offert à ces utilisateurs factices qui parcourent à longueur de journée les différents espaces de Jeuxvideo.com afin de faire de la publicité à différents sites marchands plus ou moins recommandables. Le fait que ce forum figure en première place des forums personnalisés de Jeuxvideo.com agit comme un rappel de l’importance de la modération dans la bonne tenue d’un forum. La seconde place du podium, qui revient donc à « FIFA13 Ultimate Team » fait état du même problème : les pages sont complètement saturées de liens publicitaires. Le forum personnalisé censé regrouper les joueurs de *Minecraft* (Mojang) ne fait

pas mieux. En réalité, sur les 10 forums personnalisés promus en première page du service, seuls trois semblent réellement animés, modérés, et fréquentés par des utilisateurs. Il s'agit du forum « Glu », « Religion-et-Spiritualité » et « ~ BlaBla of Sky ~ ». Le plus fréquenté étant le premier de la liste, regroupant des utilisateurs se revendiquant du « Glu », une communauté dont le fondement est difficile à définir, mais qui semble néanmoins soudée et extrêmement méthodique dans sa façon de s'animer et de communiquer sur ses arcanes. En témoignent les topics recensant les topics thématiques immanquables pour les nouveaux venus, des newsletters, des quizz et même des suivis statistiques précis sur la fréquentation de ce forum.

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG	<input type="checkbox"/>
G	Glutamate	205	11/05/2016	
L	Glutamate	253	24/04/2016	
U	Glutamate	838	24/04/2016	
• Liste des stickers du Glu •	GIutamate	1	11/04/2016	
Le bric-à-brac du Glu	Glutamate	3	11/04/2016	
QUI POUR UN HAX ?	EriKisaki	323	14:14:58	
Piano	Jai3problemes	133	12:25:51	
Le topic des trucs vraiment epic/drole	nuelle	6755	12:21:35	
je vais regarder orange mécanique là	Glutamate	9010	20/05/2016	
Le cabinet du Dr Fructi	Jamounet	904	20/05/2016	
Hypnotisant...	Jimilibilibob	14	20/05/2016	
Topic des Gifs	Glutamate	389	20/05/2016	
Christophe Maé	Fructii	80	20/05/2016	
T QUI LE DEUXIEME CONNECTE	Jimilibilibob	7	20/05/2016	
Vos anciens topic qui valent le détour	Jimilibilibob	45	20/05/2016	
Blabla	Kloden	11960	19/05/2016	
Le topic de la honte	Jimilibilibob	802	19/05/2016	
Un site relaxant	Jimilibilibob	10	18/05/2016	
Ce soir,	Glutamate	39	17/05/2016	
Le topic où l'on fait de la musique	Glutamate	1168	16/05/2016	
Les répliques cultes du glu	Jimilibilibob	28	15/05/2016	
J'ai découvert une série récemment	Glutamate	14	14/05/2016	
Les chroniques juridiques	nuelle	407	14/05/2016	
le topic des musiques pas instru et pas mainstreams	Jimilibilibob	7	13/05/2016	
Rainymood	Jimilibilibob	1	13/05/2016	

Figure 31 Capture d'écran du forum personnalité Glu

Ainsi, les forums liés à des « sous-communautés » de jeux semblent tomber rapidement en désuétude, là où ceux réservés à des communautés spécifiques qui viennent se placer en marge des traditionnels noelistes et hapistes connaissent une longévité surprenante. On comprend dès lors un

peu mieux l'ambition originelle de Jeuxvideo.com lorsqu'il souhaite offrir à ses utilisateurs l'opportunité de créer leur propre espace de discussion. Les « Blabla », aussi hétérogènes soient-ils, rendent la création de groupes assez difficile si l'on décide de ne pas adhérer aux modèles préétablis. En effet la création de « Blabla » à l'intérieur même des « Blabla » est totalement proscrite par les règles internes aux forums. Aussi les topics instaurant une barrière à l'entrée ; n'étant pas « incluants » n'ont pas lieu de cité sur ces pages. En revanche, les forums personnalisés permettent ces digressions, en offrant à ses utilisateurs d'instaurer leurs propres règles ... en respectant malgré tout les conditions générales d'utilisation de ce sous-domaine de Jeuxvideo.com, en supplément de celles présentes sur le site original¹⁸⁵

3. Les comportements de justiciers

Nous en parlons un peu plus haut. L'image de « la » communauté de Jeuxvideo.com a souvent été ternie par des faits divers, des moments ou des propos tenus par ses membres qui frôlaient au pire l'illégalité, au mieux le très mauvais goût. Evidemment, et comme nous le disait Epyon, il ne faut pas faire de généralités, et il existe bel et bien une « majorité silencieuse » qui reste dans les clous, et contribue à lisser les aspérités de forums dont on entend très peu parler pour les bonnes raisons. Elles sont pourtant nombreuses, ces initiatives qui prônent l'échange, l'entraide. Nous en avons un bref aperçu dans la première partie, en passant en revue les différents outils qui ont pu être développés par les forumers à destination des forumers et, dans quelques cas, des internautes en général. Nous allons voir ici que Jeuxvideo.com a souvent su se faire justicier afin de faire la lumière sur des activités louches, ou tout simplement pour trouver les mots réconfortants qui ont empêché certains utilisateurs fragiles de commettre l'irréparable.

3.1 « Cela se produit plus souvent qu'on ne le croit »

Sur la question, mes interlocuteurs n'ont pas manqué de me signaler que « *cela se produisait plus souvent que l'on ne le croit* » et, effectivement, lorsque l'on se penche sur le sujet, la bonne volonté de nombreux forumers saute aux yeux. « *Je sais qu'à titre personnel quand j'étais modérateur sur le 18-25, j'ai vu pas mal d'actions. Par exemple à une époque y'avait des connards qui s'amusaient à foutre en ligne des photos où on les voyait maltraiter des animaux, bah des mecs ont retrouvé les deux types et les ont balancés aux flics. Les mecs se sont fait coffrer, se sont pris des amendes de ouf et voilà. Ils ont organisé aussi un événement pour reverser du fric à une association caritative ... mine de rien ça arrive assez souvent, mais les trucs positifs on en parle pas parce que ça ne crée pas de buzz* », me confiant Loïc « Epyon » Ralet durant notre interview. En retraçant

¹⁸⁵ ForumJV. « Conditions générales d'utilisation ». DISPONIBLE SUR : <http://www.forumjv.com/cgu.php>

l'historique des différents forums, de nombreuses autres actions dignes d'intérêt ont pu être exhumées.

3.2 Traque aux pédophiles et redressement économique

Le 11 novembre 2011, un utilisateur du nom de -chuckniko- se crée un faux profil féminin sur un site de rencontre et se fait aborder par un homme d'âge mur. Rapidement, le forumeur se prend au jeu et insiste pour rencontrer l'homme. Il lui fait alors croire qu'il s'appelle Camille, qu'il a 16 ans et qu'il aimerait lui rendre visite avec sa sœur¹⁸⁶. Au fil des messages, et des captures d'écrans, chuckniko perce à jour un véritable pédophile. Là où le bât blesse, c'est que le forumeur en question risque également des poursuites, car il est parvenu à extorquer de l'argent à la personne concernée, notamment pour payer un billet de train qu'il n'a jamais réservé. Malgré tout, les forums se souviendront de cet événement comme « le soir où ils ont fait tomber un pedobear¹⁸⁷ ».

Les forums savent également se faire chauvins. Ainsi le 9 février 2012, un article de Jeuxvideo.com remercie les utilisateurs du 15-18 pour avoir « redressé la France sur le jeu eRepublik »¹⁸⁸. Il s'agit d'un jeu sur navigateur qui propose à ses joueurs de s'essayer à la géopolitique, notamment en développant son économie et en concluant des échanges commerciaux avec les autres contrées. Une vraie communauté s'est créée sur le jeu, grâce à l'effet boule de neige engendré par le forum « Blabla 15-18 ans »¹⁸⁹. Avant l'arrivée de cette communauté sur le jeu, la France brillait par son absence au Top 10 des pays les plus influents sur ce jeu. Lors de la publication de cet article par la rédaction du site, l'Hexagone était au 4^e rang mondial sur eRepublik.

S'il est bien une chose qui n'est pas acceptée dans la culture des forums de Jeuxvideo.com : c'est le fait de booster artificiellement son « e-pop »¹⁹⁰, à savoir sa réputation virtuelle. C'est pourtant ce qui attirera les foudres de OhMyOnche, un forumeur relatant sa vie aux Etats-Unis par une série de vidéos où il ne manque jamais de passer une dédicace à ses semblables. Après quelques recherches, des forumeurs parviennent à prouver que celui-ci a également un deuxième compte, EnvieDeBanane, avec lequel il poste afin d'augmenter la popularité de son pseudonyme principal

¹⁸⁶ Jeuxvideo.com. « *OMG je soutire de l'argent à un pedobear* », -chuckniko-. Publié le 11 novembre 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-85563479-1-0-1-0-omg-je-soutire-de-l-argent-a-un-pedobear.htm>

¹⁸⁷ Know Your Meme. « *Pedobear* », Jamie Dubs. Mis à jour en 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://knowyourmeme.com/memes/pedobear>

¹⁸⁸ Jeuxvideo.com. « *La France se redresse grâce au forum 15-18 sur le jeu eRepublik* », Rédaction. Publié le 9 février 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/news/2012/00056378-la-france-se-redresse-grace-au-forum-15-18-sur-le-jeu-erepublik.htm>

¹⁸⁹ Jeuxvideo.com. « *[Jeu] Le 15-18 colonise eRepublik* », Jysix. Publié le 5 février 2012 [en ligne]. URL <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-92429017-1-0-1-0-jeu-le-15-18-colonise-erepublik.htm>

¹⁹⁰ JVFux. « *E-pop* ». Mis à jour le 29 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/E-pop>

OhMyOnche. Ne cherchant pas à nier, le principal intéressé se fend d'un message d'excuse¹⁹¹ et d'une vidéo¹⁹², pour lesquels il sera moqué abondamment. Au point qu'il demeure aujourd'hui comme étant l'un des forumers les plus « trollés » de l'histoire de Jeuxvideo.com.

Le 3 décembre 2012, le 15-18 et le 18-25 se mobilisent afin de donner chacun 1 euro à une association caritative visant à offrir un Noël décent à des enfants hospitalisés¹⁹³. Si certains messages sont, sous couvert d'anonymat, gratuitement mesquins et blessants, l'entreprise a été couronnée de succès au point d'être réitérée l'année suivante.

Quelques jours plus tard, le 6 décembre, l'utilisateur Fry2b souhaite inscrire Jeuxvideo.com au 4L Trophy, une course de 4 chevaux, afin de faire participer les quatre blablas du site. « *Le but est de mettre votre forum et votre communauté en avant, notamment en composant le visuel qui sera sur la voiture, en relayant des informations sur l'équipe (avancée des travaux sur la voitures (sic), tweet pendant le rally, etc).* », écrit l'instigateur du projet sur le topic correspondant¹⁹⁴. Une entreprise qui vise également à faire sortir les forums de leurs carcans respectifs, et à créer une réelle interaction entre les différentes composantes du site.

Avançons jusqu'en 2014, où un soir de mai un utilisateur du nom de PassPass se plaint de violentes douleurs à l'estomac. Si d'innombrables utilisateurs crient au *fake* et n'accordent aucun crédit à cette personne, un petit groupe de forumers concernés se fait plus attentif et tente de dresser un diagnostic des maux du jeune homme. C'est ainsi que le forum a découvert qu'il souffrait d'une crise d'appendicite. Le souci est que le père de PassPass ne veut rien entendre, et refuse de l'emmener aux urgences. Le forumer connu sous le pseudonyme de Narkins prend alors sur lui de prévenir les urgences de la situation¹⁹⁵. Le jeune homme est finalement conduit à l'hôpital où il subira une appendicectomie, et ressortira 48h plus tard en ne manquant pas de remercier l'élan de solidarité qui s'est créé autour de son cas¹⁹⁶.

¹⁹¹ Jeuxvideo.com. « [EXCUSES] Mes excuses au 15-18 », OhMyOnche. Publié le 12 avril 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-98801649-1-0-1-0-excuses-mes-excuses-au-15-18.htm>

¹⁹² YouTube. « Jour 49 – TESTONS LE RESTAURANT MEXICAIN ! » (à partir de 8min23), OhMyOnche. Mis en ligne le 12 avril 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://youtu.be/8WuIMhqLBQo?t=503>

¹⁹³ Jeuxvideo.com. « Le 15-18 se mobilise pour les enfants », Quads. Publié le 3 décembre 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-122926782-1-0-1-0-le-15-18-se-mobilise-pour-les-enfants.htm>

¹⁹⁴ Jeuxvideo.com. « 4L Trophy », Fry2b. Publié le 6 décembre 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-123142983-1-0-1-0-4l-trophy.htm>

¹⁹⁵ Jeuxvideo.com. « [!] Resume de 'l'appendicite' pour c », Narkins. Publié le 8 mai 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-161428789-1-0-1-0-resume-de-l-appendicite-pour-c.htm>

¹⁹⁶ Jeuxvideo.com. « C'est bon, j'ai subi l'appendicectomie », PassPass. Publié le 10 mai 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-161537080-1-0-1-0-c-est-bon-j-ai-sub-i-l-appendicectomie.htm>

3.3 Vidéos cryptiques, plagiat et délation

Le 17 mai de la même année, c'est une découverte bien étrange qui est à mettre au crédit des forumers de Jeuxvideo.com. Antoine Daniel, YouTubeur bien connu de la jeune génération pour son émission « What The Cut ?! » dans laquelle il compile le « meilleur du pire » du Web, cacherait depuis des années des symboles subliminaux dans ses vidéos. Assemblées, les lettres donnaient « MKHXARZYIFKTZ », ce qui est totalement incompréhensible mais qui n'empêcha pas nos détectives en herbe de chercher plus avant. Notons que l'intérêt pour cette histoire, surnommée « le mystère des Internets » ne se limite pas à la portion congrue des forums de Jeuxvideo.com, comme en témoigne ce Tumblr assez exhaustif sur les recherches à ce propos¹⁹⁷. Après des mois d'investigation, le forumer BARNEYSTINSON parvient à mettre la main sur un album avec des chansons interprétées par Antoine Daniel. Ce dernier aurait émis un tweet qui indiquait que les forumers du 15-18 n'auraient jamais dû tomber sur cet album, qui a été supprimé depuis. Le tweet, lui, demeure introuvable également.

Du 18 au 20 août 2014, un groupe de forumers regroupés sous l'égide de l'Escadron Noeliste¹⁹⁸. D'après la page correspondante sur JVFlux, il s'agit d'un groupe ayant pour but de « *lutter contre le kikoololisme, l'abrutissement de masse, le nationalisme extrême, la télé-poubelle* ». Sa cible lors de cet été 2014 aura été une certaine Camille, qui disposait d'une page Facebook avec quelque 300 000 fans. La jeune podcasteuse a eu le malheur de tenir des propos racistes au cours d'un échange avec certains membres de l'escouade. Il n'en fallait pas plus pour que le mouvement organise un raid pour flooder sa page d'images détournées, de vidéos pornographiques et autres images choquantes¹⁹⁹. À noter que si les méthodes employées ici sont particulièrement critiquables, l'Escadron Noeliste a également réussi à faire coïncider plusieurs pédophiles au cours d'un précédent *ownage*²⁰⁰.

Le 29 juillet 2015, funk-madness se vante d'avoir eu des rapports sexuels avec une jeune fille de 19 ans pendant qu'il conduisait un RER, photos à l'appui. Si certains utilisateurs félicitent le conducteur peu scrupuleux pour sa « prouesse », des forumers plus vigilants parviennent à

¹⁹⁷ Mystère des Internets. « *Mystère des Internets : récapitulatif* ». Publié le 27 janvier 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://mysteredesinternets.wordpress.com/>

¹⁹⁸ JVFlux. « *L'Escadron Noeliste* ». Mis à jour le 15 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : https://wiki.jvflux.com/l%27Escadron_Noeliste#2014

¹⁹⁹ YouTube. « *CAMILLE TOUT SIMPLEMENT – Escadron Noeliste* », Escadron Noeliste. Mis en ligne le 19 août 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : https://www.youtube.com/watch?v=YQ8MWki6R_0

²⁰⁰ YouTube. « *PEDOWNAGE – Escadron Noeliste* », Escadron Noeliste. Mis en ligne le 15 juillet 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.youtube.com/watch?v=aaPsdGKbetU>

retrouver l'identité du chauffeur ainsi que de la jeune femme en question, et iront dénoncer leur comportement à la direction de la SNCF, ainsi qu'à l'épouse du conducteur en question.²⁰¹

Noël est décidément un moment de grande solidarité sur les forums de Jeuxvideo.com. Le 6 décembre 2015, Nathan, connu sous l'alias de MasterTeubet, poste un message d'appel à l'aide sur le forum 15-18²⁰². Après s'être fait battre par son père, il s'est retrouvé à la rue à plus de 20 kilomètres de chez lui, sans argent. Fait rare, dès les premiers messages postés sur le topic, des forumers proposent à Nathan de l'héberger. D'autres feront un versement sur le compte Paypal du jeune homme afin qu'il puisse s'acheter à manger.

L'une des affaires les plus retentissantes de ces dernières années, et probablement l'une des seules de l'histoire à avoir attiré des regards bienveillants sur « la » communauté de Jeuxvideo.com est l'affaire « Math Podcast ». En février de cette année, un jeune YouTubeur du nom de Math Podcast se fait porter à faux par des enquêteurs de Jeuxvideo.com, qui révèlent que le YouTubeur ne fait que copier, parfois au mot près, la production de vidéastes américains, et notamment de Motoki Maxted. L'affaire est largement relayée par les médias généralistes²⁰³, et les YouTubeurs plagiés sont également mis au courant, ce qui les pousse à réagir, tout comme à s'inviter sur les espaces de Jeuxvideo.com pour remercier les instigateurs de la fronde²⁰⁴. Le topic en question affiche aujourd'hui 1265 pages, 25 300 messages postés et aura figuré pendant plusieurs jours en *trending topic* de Twitter. Le souci, concernant ce volet de l'histoire de Jeuxvideo.com, est qu'il y ait pu y avoir divulgation d'informations privées. Un délit qui vient mettre à mal les visées philanthropiques d'une telle entreprise. La limite est difficile à trouver lorsque des forumers se lancent dans ce genre de missions. Malgré tout, comme me l'expliquait Loïc « Epyon » Ralet, les administrateurs du site font de leur mieux pour offrir des largesses dans ce genre de cas : « *Les admins ont demandé de lever le pied. En même temps, j'ai senti la petite caresse sur la tête de leur part. Bienveillants pour la partie dénonciation des abus, un peu moins pour la partie divulgation d'informations privées* ». Une bienveillance qui ne s'était pas ressentie quelques années plus tôt, lorsque le 15-18 était en guerre contre le paparazzi Jean-Claude Elfasi. Un épisode particulièrement mémorable, qui a donné lieu à

²⁰¹ Le topic original a été supprimé, ne restent que les topics de forumers cherchant à savoir ce qu'il est advenu de la personne en question <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-51-40433877-1-0-1-0-funk-madness-le-baiseur-du-rer-d.htm>

²⁰² Jeuxvideo.com. « *Mon père m'a foutu à la porte mais il savait pas que ...* », MasterTeubet. Publié le 6 décembre 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-50-42108896-1-0-1-0-mon-pere-m-a-foutu-a-la-porte-mais-il-savait-pas-que.htm>

²⁰³ LeMonde.fr. « *Les internautes se déchaînent sur un youtubeur accusé de plagiat* », Le Monde.fr. Publié le 10 février 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://abonnes.lemonde.fr/pixels/article/2016/02/10/les-internautes-se-dechainent-sur-un-youtubeur-accuse-de-plagiat_4862942_4408996.html

²⁰⁴ Jeuxvideo.com. « *[PLAGIAT] Ce KOLOSSAL plagiat BOULVERSE le 18-25* », Jungkook. Publié le 8 février 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-51-45878486-1-0-1-0-plagiat-ce-kolossal-plagiat-boulverse-le-18-25.htm>

une diffusion effective de l'adresse de la personne²⁰⁵. Ou encore dans le cas de l'affaire « Gillowel », du nom d'un YouTubeur français qui a vu sa véritable identité révélée par un forumier de Jeuxvideo.com. Un dépôt de plainte s'en est suivi, ce qui a obligé à Cédric « 42 » Mallet à présenter ses excuses à l'intéressé au nom de toute la communauté²⁰⁶.

3.4 Un footballeur un peu trop bavard et une application à la mode

Enfin, l'un des derniers coups en date est le « Aurier Gate », qui aura vu le footballeur français Serge Aurier se faire clouer au pilori pour des propos injurieux tenus sur son entraîneur Laurent Blanc sur le réseau social PériScope. Beaucoup l'ignorent, mais l'information a été dévoilée par un forumier de Jeuxvideo.com²⁰⁷, comme en atteste cet article publié par Sofoot.com²⁰⁸. L'utilisateur « Alloresto » a en effet filmé l'intervention du joueur français sur PériScope, et a longuement débattu avec ses semblables sur les pages de Jeuxvideo.com des répercussions que la publication de cette vidéo sur YouTube pourrait avoir. Malheureusement pour Serge Aurier, la balance a pesé pour la publication, avec les répercussions que l'on connaît pour le joueur.

Ce ne sont là que des aperçus, de brefs indices qui laissent entrevoir que les forumiers de Jeuxvideo.com ne sont pas là que pour le divertissement et le *lol*, même s'ils ne sont jamais les derniers lorsqu'il s'agit de détourner une situation grave pour en extraire de l'amusement. Il s'agit véritablement d'« une » communauté vivante, forte, qui réagit aux tumultes de l'actualité et qui porte un regard éclairé sur le monde qui les entoure. Ils ne sont pas passifs. On l'a vu dans le cas de la refonte « Respawn », et on l'a vu en évoquant la fameuse crise des chroniqueurs de l'été dernier. L'occasion est bonne de nous lancer dans la troisième et dernière partie de ce Mémoire, dédié en grande partie à cet événement, mais surtout à ce qui en a découlé après la paralysie presque quotidienne de l'activité du site par des membres insatisfaits de la situation à l'égard des chroniqueurs, mais aussi et surtout à l'égard de Webedia.

²⁰⁵ Toute l'affaire relatée dans un dossier de JVFlux <https://jvflux.com/news/362-elfassi-et-le-15-18.htm>

²⁰⁶ Jeuxvideo.com. « *Forums et données personnelles* », fortytwo. Publié le 5 octobre 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-118276282-1-0-1-0-forums-et-donnees-personnelles.htm>

²⁰⁷ Jeuxvideo.com. « *Aurier sur Periscope :rire:* », Demoox. Publié le 13 février 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-20-45952560-91-0-1-0-aurier-sur-periscope-rire.htm>

²⁰⁸ SoFoot.com. « *Le « Aurier Gate » est venu de Jeuxvideos.com* ». Publié le 14 février 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.sofoot.com/le-aurier-gate-est-venu-de-jeuxvideoscom-217371.html>

Le rachat par Webedia et la crise des chroniqueurs

1. Respawn et Webediable

« La » communauté de Jeuxvideo.com est plurielle. On a vu dans la partie précédente que les thématiques abordées sont extrêmement variées selon l'espace dans lequel on évolue. Elle est aussi agrégée autour d'une certaine idée de la liberté d'expression : être forumeur sur le 15-18 suppose que l'on se crée un personnage, un avatar, qui suivrait ses propres règles, ou qui déciderait de rejoindre un clan vénérant un smiley. En revanche, chaque forum dispose bel et bien de sa propre culture, et véhicule une image bien personnelle comme nous l'avons vu avec le forum « Blabla 35 ans et plus » qui tient à ce que les échanges entre internautes soient de véritables extensions de ce que l'on peut entendre et voir dans la réalité. Nous sommes, sur cet espace en tout cas, moins dans un forum qui prône la distanciation, l'éloignement supposé par l'anonymat prodigué par les espaces en ligne, mais bien dans un proto réseau social. Mais si les communautés et les sensibilités sont diverses, chaque utilisateur de Jeuxvideo.com est porteur de revendications, et tient à ce que l'espace libre, ouvert, accueillant des forums du site demeure. Aussi, on a pu voir qu'une véritable réaction épidermique s'est fait ressentir lorsque Respawn a été appliqué sur le site, qui arrivait les bras chargés de nouveaux outils pour accorder davantage de pouvoir à tout un chacun. Mais comme chacun sait, un grand pouvoir implique de grandes responsabilités. Aussi GTA, l'outil de modération flambant neuf, est extrêmement critiqué notamment pour l'utilisation fallacieuse qui en est faite par toute une frange de la communauté. Car l'outil est problématique à deux égards : il favorise la délation, et l'introduction du système de Karma instaure un modèle de suivi et de « flicage » qui ne plaît guère au plus grand nombre.

1.1 La gestion des alertes

Le programme de Gestion et de Traitement des Alertes a pour objectif de resserrer les mailles d'un filet un peu trop lâche de l'avis des récents acquéreurs du site. Il est certain que pour une entreprise de l'ampleur de Webedia, mieux vaut ne pas se retrouver mêlé à de sombres affaires de fuites de sujets de Baccalauréat, ou à des menaces d'attentats. Car s'il n'est finalement qu'un hasard du calendrier, le déploiement de Respawn sur Jeuxvideo.com intervient au moment exact où la direction change de main, où les locaux du site sont déménagés à Paris, et que de très nombreux rédacteurs vétérans sont mis sur le banc de touche du fait de ces changements. Ça fait beaucoup, et il n'en faut pas plus à « la » communauté pour mettre au discrédit du nouvel actionnaire majoritaire

toutes ces modifications qu'ils estiment néfastes sur leur site fétiche. Mais analysons plus avant le fonctionnement de l'outil problématique GTA.

Avant Respawn, lorsqu'un message n'était pas modéré directement par un responsable qui serait tombé dessus, il fallait aller le signaler sur le topic épinglé idoine – bien souvent intitulé « Vos demandes de modération ». Un processus lent, qui demandait déjà à l'utilisateur de faire l'effort de sortir du topic actuel, de faire une capture d'écran, d'aller l'uploader sur un site d'hébergement d'image, de copier-coller le texte en question, et de créer une demande sur le topic de demandes de modérations. Autant dire que seuls les utilisateurs les plus zélés prenaient la peine de rapporter les comportements délictueux. Avec GTA, c'est un système d'alerte et de signalements bien plus performant qui est mis en place. Sur chaque message posté sur les forums de Jeuxvideo.com, on trouve désormais une icône ayant l'aspect d'un point d'exclamation blanc sur un carré rouge qui permet « d'alerter » sur le message en question. Notez cependant que le système en question était déjà actif avant Respawn. Il s'agissait cependant du formulaire de Demande de Ban (DDB), qui permettait de signaler les mêmes agissements que le GTA actuel, mais qui ne permettait pas un suivi efficace des différentes demandes (en plus de diviser la tâche en deux entre les demandes effectuées par cet outil, et celles effectuées via le topic en question).



Figure 32 Capture d'écran de l'icône permettant de lancer une alerte de modération

Une fois le bouton appuyé, nous arrivons sur une nouvelle fenêtre qui nous permet de choisir un motif pour notre signalement. La liste est particulièrement exhaustive, et va des contenus illicites comme la pédopornographie aux simples contenus à modérer comme de la publicité, en passant à des messages tendancieux comme les insultes ou les incitations aux *raids*.

A screenshot of a web form titled 'SIGNALER UN CONTENU ILLICITE' in a blue header bar with a close button. Below the title is the instruction 'Merci de remplir les champs suivants'. The form contains the following fields: 'Pseudo : Peterline6' (with a blue highlight), 'Motif : Sélectionnez un motif' (a dropdown menu), and 'Remarques :' (a large text area). At the bottom, there is a checkbox labeled 'Je ne suis pas un robot' next to a reCAPTCHA logo and the text 'Confidentialité - Conditions'. A blue 'Valider' button is at the bottom center.

Figure 33 Capture d'écran de l'interface de signalement sur les forums de Jeuxvideo.com

Une fois le signalement envoyé, il est soumis à ce que l'on appelle une « modération simple ». Le modérateur en charge du traitement de l'alerte a trois choix qui s'offrent à lui : soit contacter directement un administrateur lorsque le signalement est d'une importance capitale, soit réfuter la demande, et donc notifier un administrateur par mail du refus du signalement agrémenté de sa motivation à cela, ou alors valider le signalement, ce qui entraîne le début de la sanction. Si cette voie est empruntée par le modérateur, l'utilisateur visé par le signalement peut soit accepter la sanction, soit la contester. Un cas de figure qui fait entrer le signalement dans une phase dite de « triple modération ». La demande est soumise à un collège de modérateurs qui doivent se prononcer sur l'alerte. Si les trois avis s'accordent sur le bien-fondé de l'alerte, la sanction s'applique. Or, l'utilisateur peut encore interjeter appel de la décision, et entre alors en contact avec un administrateur qui est chargé de trancher sur la question. Si les trois avis de modérateurs réfutent la demande, ou sont simplement divergents, l'alerte est également soumise à un administrateur qui dispose du dernier mot.

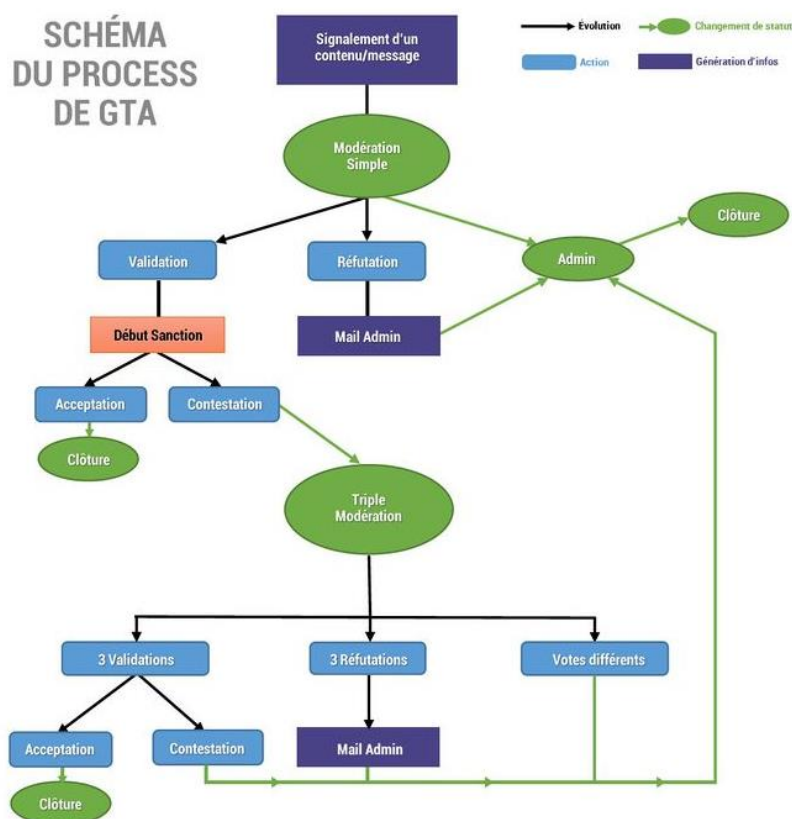


Figure 34 Capture d'écran du Schéma du Process de GTA (source : JVFlux)

1.2 Karma et sanctions

Qu'en est-il alors des sanctions à proprement parler ? Comme nous l'abordions il y a quelques pages, avec Respawn est introduit le système de Karma. Une sorte de « permis à points » qui permet d'effectuer un suivi plus efficace des profils sur Jeuxvideo.com. Le Karma est associé à un

compte entier, il s'applique donc à tous les alias liés à ce compte²⁰⁹.

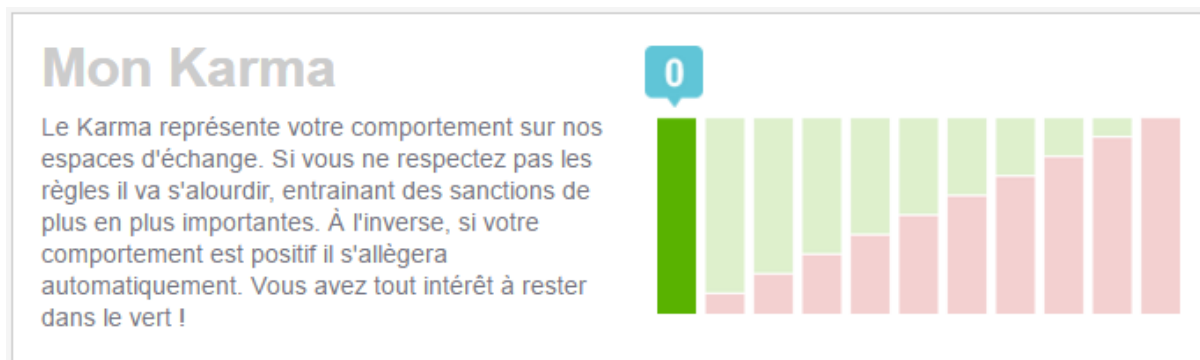


Figure 35 L'indicateur de Karma sur un compte utilisateur

Un Karma à zéro indique en quelque sorte un casier judiciaire vierge. Aucun fait notable n'a pu être reproché à l'utilisateur. À noter que le niveau de Karma est fluctuant. Il n'est pas fixé dans le marbre. Aussi, après avoir alourdi son niveau de Karma, il peut finir par retomber à zéro si l'utilisateur est resté dans les clous pendant une période plus ou moins longue. Comme pour les sanctions, il y a graduation dans les points de Karma qui sont attribués. Il existe trois niveaux de sanctions :

- 10 points de Karma : cas de pédopornographie, incitation à la haine, mise en danger des personnes, diffamation, piratage, apologie de comportements illégaux, divulgation de données personnelles
- 3 points de Karma : Pornographie, insultes, floods, raids et spoilers
- 1 point de Karma : Messages inopportuns, doublons, publicités et « règles spécifiques au forum ».

En clair, il s'agit tout bonnement des différentes catégories que l'on peut retrouver sur l'outil de signalement GTA. Gradués de 0 à 10, le niveau de Karma indique à l'utilisateur ainsi qu'aux modérateurs les prochaines sanctions auxquels pourra être confronté un forumeur. De 1 à 4, l'utilisateur ne risque qu'un avertissement. De 5 à 7, son compte est banni pendant 1 jour, 2 jours ou 3 jours, et enfin de 10, 20 et 30 jours pour les niveaux suivants. À noter que le bannissement définitif n'intervient qu'en cas de deux sanctions à 10 points de Karma. 15 jours sans commettre d'infraction permettent de récupérer un point de Karma, et donc de faire baisser la jauge.

²⁰⁹ Depuis Respawn, il est possible de posséder plusieurs pseudonymes liés à un même compte.

2. Les commentaires et le plébiscite

2.1 Lecteurs et forumeurs : même combat ?

Le nouveau système d'alertes et de signalement déborde très largement du cadre des forums de jeuxvideo.com. On retrouve l'interface à l'identique sur la partie éditoriale du site. Comme nous l'avions abordé dans notre introduction, les commentaires disposent d'un système de notation introduit avec Respawn. Chaque message publié sous un article dispose de trois boutons d'interaction : une flèche montante, une autre descendante, ainsi qu'un bouton permettant de répondre directement au commentaire en question. Celui-ci venant se placer directement sous le premier commentaire.

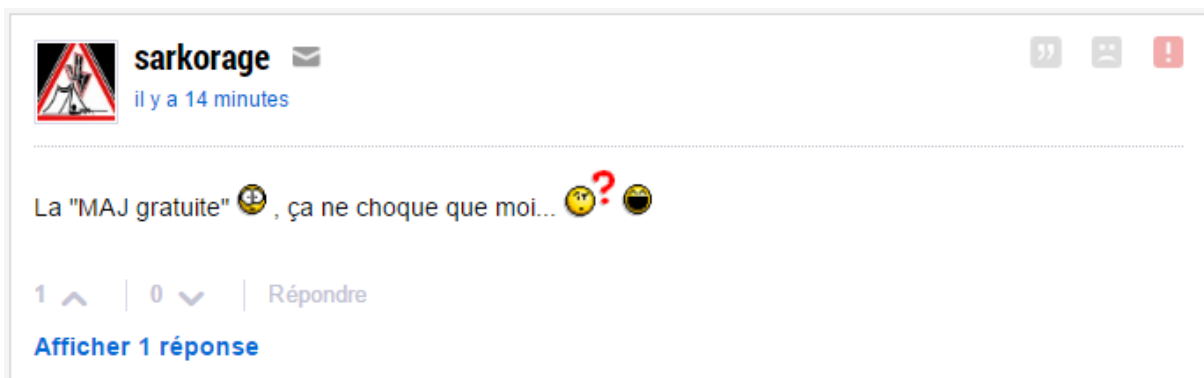


Figure 36 Capture d'écran d'un commentaire posté sur un article du site

Ces votes permettent de promouvoir les réactions de « la » communauté des lecteurs de jeuxvideo.com qui par ailleurs, signalons-le, s'avère être différente de celle des forums. Un forumeur averti n'est pas forcément un lecteur assidu du site, même si des échanges se font forcément entre ces deux espaces. C'est d'ailleurs ce que nous répondait Loïc « Epyon » Ralet à la question « Jeuxvideo.com sans ses forums, ça peut exister ? ». Pour l'ancien modérateur et le journaliste, la question est complexe. Il admet volontiers que l'apport monétaire des forums est absolument ridicule à l'échelle globale de l'entreprise, mais qu'en contrepartie il s'agit bel et bien des forums et de ses membres que le site peut se maintenir à flot en terme de fréquentation. « *Ce qu'il ne faut pas oublier, effectivement, c'est qu'une bonne partie des mecs (sic) qui sont sur les forums, régulièrement, ils vont consulter le site. Ils vont également poster des liens, notamment des tests, sur les forums des jeux en question afin d'en discuter la contenance. Il y a des allers-retours qui se font entre le site et les forums. De telle sorte qu'aujourd'hui la communauté de Jeuxvideo.com, et donc les forums, ça fait partie du site. Et nous, on en a besoin. Parce que c'est eux qui font vivre le site. On a besoin de leurs retours, on a besoin, envie, qu'ils nous lisent* ». Pourtant, à l'entendre, il semblerait bien qu'il y existe un net clivage entre « la » communauté dite des forums, et celle des lecteurs et donc commentateurs de l'activité du site. « *Pour moi il y a toujours eu deux communautés, très clairement.*

Il y a la communauté des commentaires, si l'on peut dire ça, et les forumers. Le forumer, la plupart du temps, lit les articles du site, mais n'est pas forcément impliqué dans les commentaires de ceux-ci. À côté de ça les personnes qui postent des commentaires normalement se cantonnent à la lecture des articles, au visionnage des vidéos et aux commentaires et on les retrouve assez peu sur les forums », nous explique-t-il. Notre interlocuteur vient cependant nuancer ses propos quelques questions plus tard : il semblerait que la tendance soit à l'équilibre, et à la réduction de cette polarisation des interactions. « J'ai l'impression que ces derniers temps la tendance va à l'équilibre et qu'il y a beaucoup plus de gens des forums dans les commentaires qu'avant » confesse-t-il. Aussi, un bref détour sur le profil utilisateur des derniers commentateurs des articles du jour confirme ce constat. Sur les 10 derniers commentaires postés sur le dernier article du jour où sont écrites ces lignes²¹⁰, 8 messages proviennent d'utilisateurs ayant un ratio de messages postés sur les forums plus importants que celui de commentaires publiés. Parmi ces huit commentateurs, six avaient posté plus de 1000 messages sur les forums de Jeuxvideo.com. Les deux commentaires placés en position de « Top Commentaires » comptabilisent quant à eux à un nombre bien plus important de contribution sur les forums que dans la partie commentaires du site.

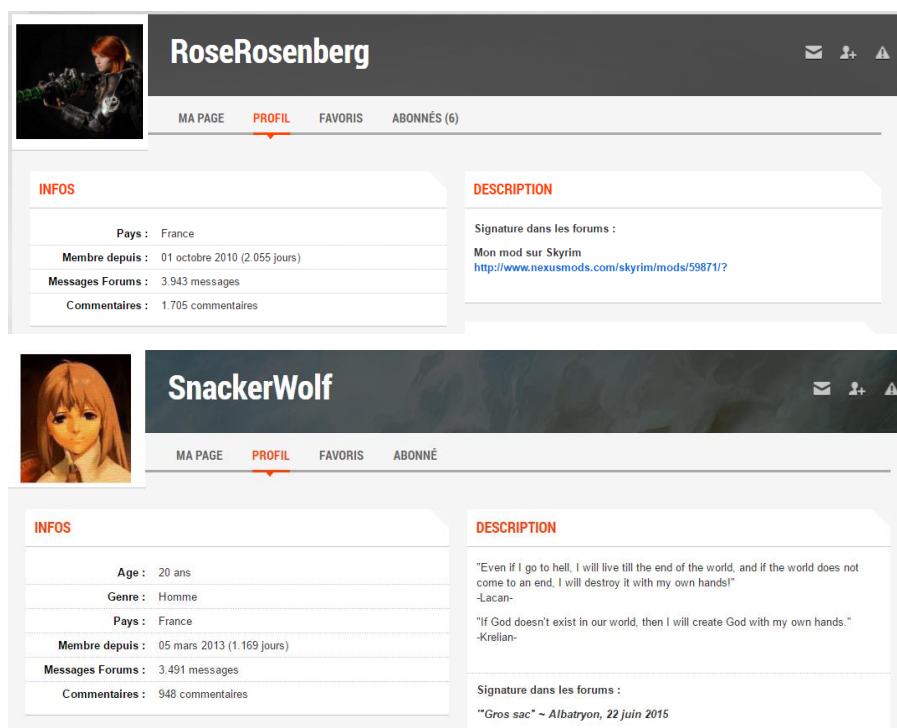


Figure 37 Capture d'écran des profils utilisateur des commentateurs placés en "Top Commentaire" sur l'article cité

On remarque ainsi que les messages les plus plébiscités émanent de comptes qui disposent d'une certaine reconnaissance de la part d'un certain nombre d'utilisateurs réguliers du site. Cette

²¹⁰ Jeuxvideo.com. « *The Division : La mise à jour gratuite Conflit arrive la semaine prochaine* », MrHillidan. Publié le 17 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/news/487892/the-division-la-mise-a-jour-gratuite-conflit-arrive-la-semaine-prochaine.htm>

interface plus poreuse entre la partie « forums » du site et sa partie éditoriale est peut-être à aller chercher du côté des séquelles (aussi bien négatives que positives) qui ont découlé de la crise des chroniqueurs dont nous parlions en préambule. Comme me le confirmait Guillaume « Antistar » Leviach dans un échange, la « crise des chroniqueurs » fait partie des événements historiques dans l'histoire de Jeuxvideo.com ; un moment qui laissera sa trace. À sa connaissance, seuls deux autres événements auront suscité autant d'effervescence autour du site. L'un plutôt heureux : la scission des forums « Blabla » en quatre en 2004, ce qui aura eu pour effet de générer beaucoup plus de trafic sur le site en plus de favoriser les échanges et la création de vraies communautés ; l'autre nettement moins : le déploiement de Respawn et les nombreux problèmes qui en ont découlé. Revenant à la crise des chroniqueurs : *« Forcément, sur l'aspect éditorial, ça a tourné une page. Il y avait beaucoup de chroniques, une grosse partie s'est arrêtée soit d'un coup soit progressivement, dont certaines assez emblématiques (celles de Nesblog et AfterBit). Donc forcément, oui, c'est un événement marquant dans l'histoire du site, pas le plus marquant évidemment, mais un qui a fait du bruit, surtout sur une période où la grogne était très palpable chez les utilisateurs même sans ce type d'événement. »*.

La crise des chroniqueurs aura donc été « la goutte d'eau » qui aura fait sortir les armes aux utilisateurs de toutes obédiences afin de crier leur ras-le-bol, leur désarroi face à ces changements brutaux, intervenus coup sur coup (le rachat par Webedia, le licenciement de personnalités phares du site, le changement de charte graphique). Nous l'avons très largement abordé dans notre introduction, la crise des chroniqueurs aura finalement été un épiphénomène, qui aura amené d'innombrables forumers et commentateurs de l'actualité du site à se dresser face à Webedia et à sa politique décrite comme dangereuse pour l'avenir et la pérennité de Jeuxvideo.com. Là où il est très important de saisir la différence majeure que l'on peut trouver dans cet événement, en comparaison au Fat Man Hate Gate de Reddit par exemple (voir Partie 1), c'est que « la » communauté de Jeuxvideo.com aura réussi, quelque part, à faire reculer le magnat du Web, et à lui faire prendre des mesures aussi bien « décredibilisantes » pour son entité que bénéfiques pour la suite de l'aventure.

3. La méthode Webedia

3.1 Mesures d'urgence et communication tardive

Nous l'avons vu, l'une des premières mesures qu'a prise Webedia face au flot d'insultes et de messages haineux diffusés dans les commentaires des articles a été de remodeler la disposition des « Top Commentaires » dont nous parlions plus tôt. Un comble : cette section qui connote pourtant la

« hauteur » et donc l'importance des commentaires en question s'est vue reléguée en bas de l'échelle desdits commentaires. Place qu'elle occupe toujours aujourd'hui !

TOP COMMENTAIRES

Humanmind    
il y a 6 heures

En esperant un systeme de combat meilleur et moins repetitif surtout

159  | 4  | Répondre

[Afficher 9 réponses](#)

Lilty501    
il y a 6 heures

Le premier avait l'air sympathique alors pourquoi pas pour une suite ^^

Même si j'ai envie d'y croire pour un retour en force de Dragon Ball Z sur PS4/One/PC à la Dragon Ball Budokai ou Budokai Tenkaichi 😊

101  | 11  | Répondre

[Afficher 8 réponses](#)

Figure 38 Capture d'écran de l'espace "Top Commentaires" d'un article récent

Intervenu très tôt dans la tempête, cette mesure faite de bouts de ficelles ne suffira pas à contrer la grogne et, bien au contraire, l'intensifia grandement²¹¹. Les administrateurs du site ont bien tenté de justifier leur démarche, arguant qu'il ne s'agit là que d'une décision générale qui finalement aurait assez peu à voir avec la crise des chroniqueurs. Il s'agirait simplement là d'une méthode préventive afin d'éviter de donner une tribune à des « trolls » qui ont souvent pignon sur rue sur les articles de Jeuxvideo.com. Une position pour laquelle « la » communauté n'est pas dupe, et le fait largement savoir dans divers commentaires, et sur de nombreux topics en rapport avec cette modification « temporaire » de l'affichage des « Top Commentaires ». À préciser que des programmeurs ont mis en place un script permettant, sur leur seul affichage, de repositionner lesdits

²¹¹ Jeuxvideo.com. « Les « Top Commentaires » », nashcharlie. Publié le 8 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-1000021-46935521-1-0-1-0-les-top-commentaires.htm>

commentaires à leur place initiale sur la page.²¹²



Figure 39 Capture d'écran d'un message de l'administrateur Superpanda concernant le positionnement des "Top Commentaires"

Concernant la partie éditoriale du site, les commentaires sont régis par les Conditions Générales d'Utilisation²¹³, et notamment par le premier alinéa de l'article 4 de celles-ci, qui précise : « L'utilisateur s'engage à respecter l'ensemble des règles fixées par les présentes dans l'utilisation des services du site www.Jeuxvideo.com. Il s'engage notamment, à ne pas créer, diffuser, transmettre, communiquer ou stocker, par tous moyens que ce soit et quel qu'en soit le destinataire, de contenus illicites ou propos diffamatoires, injurieux, discriminatoires, dénigrants ou contrevenants à l'ordre public ». Les alinéas 4 et 6 du même article vont entérinent le bon droit dans lequel se trouve

²¹² Jeuxvideo.com. « [Stylish] Remettre les top commentaires en haut », BaboonKing. Publié le 14 août 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-1000021-40623065-1-0-1-0-stylish-remettre-les-top-commentaires-en-haut.htm>

²¹³ Jeuxvideo.com. « Conditions générales d'utilisation ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/cgu.htm>

Webedia lorsqu'il fait supprimer des dizaines de commentaires lors de la crise des chroniqueurs :

4.4 L'utilisateur s'engage à ne pas entraver, perturber, détourner et plus généralement à ne pas agir d'une quelconque façon, qui ne serait pas en conformité avec l'usage ordinaire du site www.jeuxvideo.com.

Figure 40 Article 4, alinéa 4 des Conditions Générales d'Utilisation de Jeuxvideo.com

4.6 Lorsqu'il fait le choix de recourir aux services du site tels que « Commentaires » et plus généralement lorsqu'il souhaite diffuser un contenu sur le site www.jeuxvideo.com, l'utilisateur accepte, que ce contenu sera accessible pour une durée indéterminée. L'utilisateur renonce à toute revendication pécuniaire au titre de ce contenu, de sa création et de sa diffusion. Sur ce dernier point, il est précisé que par son utilisation du site, l'utilisateur s'accorde avec Webedia sur « l'objectif d'intérêt public » et la « nécessaire gratuité » qui résultent de sa contribution.

Figure 41 Article 4, alinéa 6 des Conditions Générales d'Utilisation de Jeuxvideo.com

Autrement dit : si un commentaire considéré comme diffamatoire, ou qu'un comportement est qualifié de troublant pour l'utilisation normale du site et de ses services, il peut être supprimé dès lors que l'utilisateur, en créant un compte et en l'utilisant pour poster un commentaire, appose de fait sa signature sur ces conditions générales et accepte ainsi que « *ce contenu sera accessible pour une durée indéterminée* ». Qui plus est, la situation est résumée de façon assez pragmatique par l'un de nos interlocuteurs : « *Ce que les gens n'ont pas compris c'est qu'un site web, sa section commentaire, les forums, etc. c'est pas une démocratie. Si l'hébergeur n'a pas envie de voir certaines choses, il les supprime* ». Un coup dur porté à « la » communauté qui semble pourtant ressentir une certaine fierté à porter les couleurs de Jeuxvideo.com, et qui démontre clairement sa volonté à s'approprier son outil et de le défendre becs et ongles contre des changements indésirables en les rejetant massivement.

3.2 Craintes sur la ligne éditoriale

Ce dont les très nombreux lecteurs, commentateurs, forumers qui auront d'une manière ou d'une autre pris part à cet énorme bouillonnement lors de la crise des chroniqueurs n'ont probablement pas conscience, c'est qu'elle aura mené à des changements concrets au sein de l'organisation de la rédaction, et notamment de la ligne éditoriale. La communauté a eu droit à des prémises de ces changements lors des longs topics où notamment Frédéric Goyon, rédacteur en chef de Jeuxvideo.com et Cédric Page, responsable du pôle Gaming de Webedia ont pris le temps d'expliquer leur vision à long terme. Néanmoins, ce sont des petites modifications visuelles, organisationnelles et managériales qui auront été prises à l'abri du regard du plus grand nombre qui, les instigateurs l'espèrent, permettront de faire perdurer un site dont les audiences sont en chute

libre.



Figure 42 Capture d'écran de la page AlexaRank de Jeuxvideo.com faisant état de sa fréquentation en nette baisse depuis janvier dernier

Comme en témoigne cette capture d'écran, Jeuxvideo.com n'est pas un site à la fréquentation stable. Du moins il ne l'est plus. Une baisse de régime sur laquelle s'exprime en longueur Frédéric Goyon dans un long post rédigé sur le topic au nom évocateur de « Jeuxvideo.com est en train de couler »²¹⁴. Dans son plaidoyer, « Rivaol » écrit :

L'AUDIENCE

L'analyse d'une audience est bien plus compliqué qu'un classement Alexa. Il faut surtout analyser les raisons d'une variation d'audience, savoir capitaliser dessus lorsque c'est une progression, et trouver des solutions pour l'endiguer lorsque c'est une diminution. La baisse d'audience de jeuxvideo.com remonte bien avant le rachat par Webedia et sa seule raison est la suivante : nous ne nous sommes pas remis en question au moment où il fallait le faire, à savoir lorsque nous étions « au sommet ».

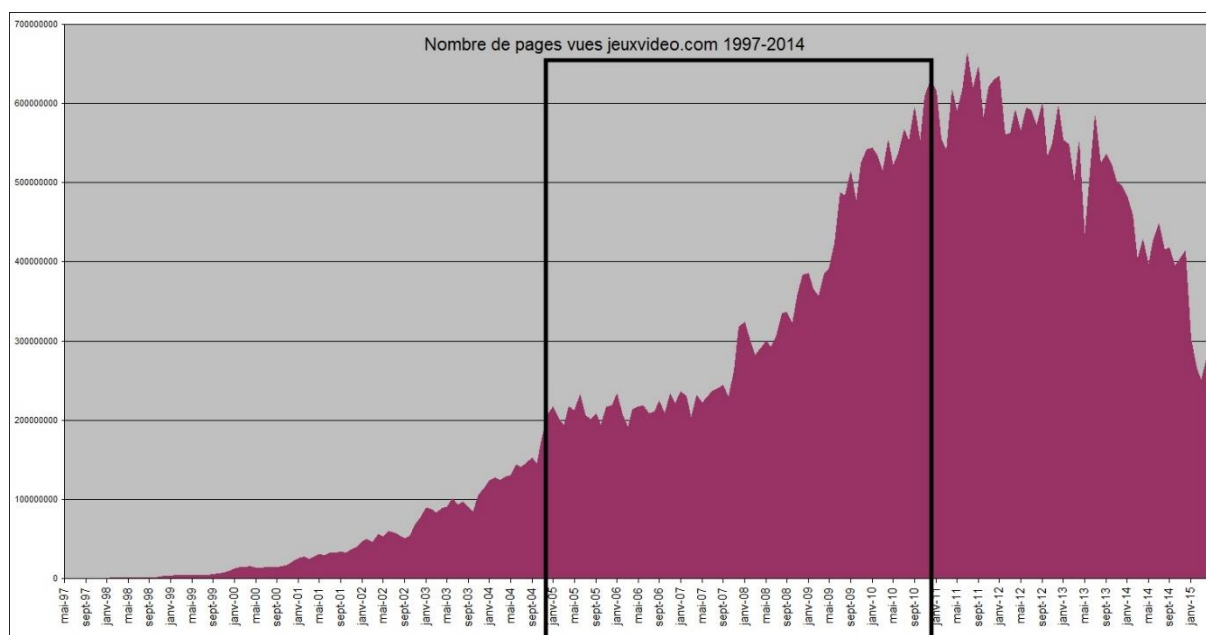
Depuis Webedia, on a multiplié les bourdes en termes de communication. En revanche, je ne suis pas aussi certain que vous qu'on a été aussi mauvais que ça en termes de choix éditoriaux (je ne parlerai pas des autres domaines, je ne m'attarde que sur ce quoi je suis directement impliqué). **Pour moi, c'est toute l'équipe (et j'en fais partie) qui bossait pour jeuxvideo.com dans les années 2005-2010 qui est responsable de la baisse d'audience dont tu parles.**

Je ne rentrerai pas dans le détail car tu sais ce que c'est, le secret des chiffres, etc. Mais quasiment toutes les sections éditoriales de jeuxvideo.com sont en croissance en ce moment. Et la section la plus en croissance, ce sont les news. Mais pour autant, je pense comme toi, que nous avons énormément de progrès à faire sur les news. Je ne vais pas répéter l'erreur qu'on a fait jadis, en se contentant de regarder les chiffres et de dire « ça augmente, on ne touche rien ». Non, c'est justement quand l'audience d'une rubrique augmente qu'il faut s'arrêter un moment et se demander comment on fait pour qu'elle augmente mieux (j'ai bien dit mieux, pas plus). C'est-à-dire pour conserver la croissance tout en améliorant la qualité des contenus (et crois-moi, c'est le challenge le plus compliqué à relever pour toute entreprise du Monde).

Figure 43 Capture d'écran du message de Rivaol concernant la chute des audiences

²¹⁴ Jeuxvideo.com. « Jeuxvideo.com est en train de couler », message de Rivaol. Publié le 4 juillet 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/brigmores/forums/message/741778552>

La phrase en gras dans le texte n’aura pas manqué de faire se lever quelques sourcils. Notamment ceux de Sébastien Pissavy qui, même s’il a quitté le navire depuis trois ans déjà au moment de la publication de ce message (daté du 4 juillet dernier), garde un œil attentif sur le site qu’il a créé et développé jusqu’à ce qu’il soit revendu à un grand groupe du Web français. Dans une « interview au long cours »²¹⁵ accordée au site Extralife.fr, le chef d’entreprise revient, non sans un certain piquant, sur cette attaque de l’actuel rédacteur en chef adjoint. Non seulement la diatribe de Sébastien Pissavy est-elle éclairante sur l’évolution des chiffres de fréquentation de Jeuxvideo.com, mais elle donne effectivement à voir l’effondrement de l’audience auquel le site est confronté depuis l’arrivée de Respawn sur ses colonnes. *« Je ne sais pas si ça vaut le coup de commenter toutes les âneries qu’on trouve sur les forums. Mais bon, puisque ce n’est pas n’importe qui, penchons-nous sur cette période d’immobilisme qui aurait touché jeuxvideo.com entre 2005 et 2010 et qui aurait conduit Jeuxvideo.com à sa chute de nombreuses années après. Déjà, c’est difficile d’imaginer sur le net qu’il faille attendre plusieurs années avant de voir les conséquences d’une mauvaise gestion. Quand Jeuxvideo.com a mis en ligne Respawn en décembre 2014, il a perdu un quart de son audience du jour au lendemain, il n’a pas fallu 5 ans. Pouf : 100 millions de pages vues par mois envolées instantanément. »*



« Je me suis amusé à retrouver le graph d’audience de Jeuxvideo.com. », reprend-il dans son interview : « De janvier 2005 à décembre 2010, période qui nous intéresse, l’audience de Jeuxvideo.com est passée de 200 millions à 600 millions de pages vues par mois, elle a donc

²¹⁵ Format d’interview asynchrone et épistolaire mis en place par le site Extralife.fr, tenu par d’anciens journalistes de Jeuxvideo.com <http://www.extralife.fr/coulisses/530/interview-au-long-cours-de-sebastien-pissavy.html#lightbox-gallery-9dYu/5/>

exactement triplé ! On ne peut souhaiter qu'une chose : que le nouveau Jeuxvideo.com parisien connaisse pareille période d'immobilisme. Je pense que Webedia serait prêt à signer tout de suite pour une telle performance, aussi médiocre soit-elle aux yeux de certains ».

Au regard de chiffres aussi alarmants, on comprend mieux la crainte de certains utilisateurs de voir leur site au pire disparaître, au mieux être forcé d'adopter un nouveau modèle économique peu enviable, à l'image des deux principaux concurrents de Jeuxvideo.com : Gamekult.com et Gameblog.fr. De longue date, ces deux sites ont dû opter pour un modèle *freemium*²¹⁶, la publicité ne parvenant plus à couvrir leurs frais. Si la possibilité de partir sur un modèle analogue n'a jamais été envisagée par le site, ni par ses dirigeants pour le moment, il faut néanmoins trouver un moyen de faire remonter la pente à ces graphiques qui perdent de la hauteur. La solution est toute trouvée par Webedia : produire plus de contenu. Une stratégie quantitative qui fait ses preuves sur Internet, malheureusement au détriment de la qualité comme le font vertement savoir de très nombreux internautes qui dénoncent notamment les news « putaclic », à savoir des articles aux titres racoleurs n'ayant pour effet que d'inciter le lecteur à cliquer sur celui-ci afin de générer du trafic. L'inconvénient est que, bien souvent, ce titre n'est que conjecture, et que l'article ne soit en réalité qu'un agrégat de rumeurs et d'informations non-sourcées. L'antithèse du journalisme, autrement dit. Une direction que semble pourtant emprunter Webedia, et donc Jeuxvideo.com, et qui est clairement explicitée par Cédric Siré dans un entretien accordé à BFM Business¹⁰ lors du rachat du site par Webedia en 2014. « *On va transformer le site en marque mondiale* » claironne le nouveau PDG de l'entreprise, avant d'évoquer sans ciller un éventuel changement de nom du site afin d'accentuer son rayonnement international. Mais c'est bien une phrase qui sera particulièrement retenue par les personnes qui fréquentent assidûment Jeuxvideo.com et qui redoutent des changements dans sa ligne éditoriale : « *Notre ADN, c'est le divertissement, ce n'est pas l'information. Que l'on soit bien clairs. [...] On a la plus grosse newsroom de France à Paris avec plus de 255 rédacteurs – des rédacteurs, des journalistes, vous les appelez comme vous voulez. Ce sont des gens qui savent raconter des histoires. Encore une fois : on est dans le divertissement. On n'a pas la prétention de faire de la grande presse* ». Le mot est lâché : divertissement. Ainsi Jeuxvideo.com ne serait-il plus le leader français de l'information sur l'actualité vidéoludique, mais bien le fleuron hexagonal du divertissement en rapport avec le jeu vidéo. Une pilule difficile à avaler pour de nombreux lecteurs, qui ne manquent jamais une occasion pour monter au créneau contre ce nouvel actionnaire tentaculaire (Cf. Figure 1). Mais le PDG et co-fondateur de Webedia enfonce le clou, et révèle qu'effectivement, la ligne éditoriale va être modifiée, et pour cause : Google fait son

²¹⁶ Modèle économique faisant cohabiter un contenu gratuit, accessible à tous, et une autre gamme réservée aux abonnés (source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Freemium>)

apparition au conseil de surveillance des articles publiés : « *[Il faut] Simplement qu'ils acceptent d'avoir en plus de leur rédacteur en chef, éditorial, celui qui vérifie si l'histoire est bien écrite, un autre rédacteur en chef, qui s'appelle Google, qui consiste à faire en sorte que les produits qu'on écrit soient bien merchandisés sur le Web* ».

Pour mesurer les effets de « la méthode Webedia » sur d'autres sites appartenant au groupe, référons-nous au cas d'Allociné.fr, le site qui était encore leader de l'actualité sur le cinéma en France au moment de son rachat par le magnat du Web en 2013. Le site a fait l'objet d'un article récent sur sa lente déliquescence depuis qu'il fait partie de la grande famille du divertissement made in Webedia²¹⁷. Contestée en première ligne la partie éditoriale du site, qui semble avoir laissé sa place aux sirènes du *merchandising* tant convoité : Allociné est au cœur d'un bad buzz retentissant concernant le film *Les Nouvelles Aventures d'Aladin* (Arthur Benzaquen). Le site est accusé d'avoir sur-noté le métrage afin de satisfaire à ses accords commerciaux avec les annonceurs. Pire, certaines critiques négatives à l'encontre du film ont été supprimées du site, et le forum du film en question bloqué sur la partie correspondante d'Allociné. Et les employés – et surtout ex-employés – du site de vider leur sac dans l'article sus-cité, dans lequel ils pointent notamment la « gestion désastreuse de Webedia ». Sans revenir sur les détails de l'article, Cédric Siré semble être tout aussi peu avare en phrases-choc dans le cadre professionnel que face caméra. « *A ses employés : "La stratégie, c'est qu'il n'y a pas de stratégie, c'est le web, ça change tout le temps." Sur l'avenir de son groupe ? "On ne sait pas où on va, mais on y va"* », peut-on lire dans l'article. De plus, les « bons résultats » mis en avant par le PDG concernant les audiences de Allociné sont à modérer. Comme le signe l'auteur de l'article, la hausse de 19% de la fréquentation du site correspond tout simplement à l'évolution naturelle du marché, et notamment à la forte hausse de la fréquentation de sites Web depuis des terminaux mobiles. « *La courbe de croissance des (sic) ses audiences était nettement plus significative avant la reprise de Webedia* » précise l'article de l'Obs. Abordant de front la politique des articles « putaclic » (ou *clickbait* dans un langage plus altier), les personnes interrogées sont démunies, et pointent certes un accroissement des « vues » sur le site, mais une nette baisse de consommation sur le long terme. Autrement dit, le site ne fidélise plus, mais drague des lecteurs éphémères qui n'ont aucun affect particulier avec Allociné. « *Webedia n'a aucune stratégie, sinon celle de faire du fric, quel qu'en soit le prix. Par exemple, ils nous demandaient de monter des opérations qui flinguaient l'audience. Avant d'accéder au contenu qu'il désirait, l'internaute devait se taper 17 pubs* », confiera Géraldine, une ex-employée du site. Enfin, revenant sur l'épisode « Aladin », les intervenants avoueront très clairement qu'il leur a été demandé de « bichonner » le film, tout comme cela avait été le cas avec le film de

²¹⁷ L'Obs. « *AlloCiné : le grand malaise* », TéléObs. Publié le 18 février 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://teleobs.nouvelobs.com/actualites/20160217.OBS4838/allocine-va-t-il-cracker.html>

Jamel Debbouze *Pourquoi j'ai pas mangé mon père*, et comme ce sera le cas plus tard avec *Les Tuches 2* et *Camping 3*. Le process ? Il est très simple, il suffit d'être « gentil », « *En pondant beaucoup d'articles autour du film, en filtrant la revue de presse. On nous l'a demandé très clairement* », ajoute un ex-employé. Ainsi les critiques négatives n'ont été publiées que le jeudi sur le site, laissant ainsi le champ libre au film de faire carton plein le jour de sa sortie en salle la veille. Ce n'est peut-être pas un hasard si SensCritique.com est désormais la première communauté française dédiée au cinéma²¹⁸.

Un aperçu de la gouvernance de Webedia, qui s'enorgueillit pourtant de ramener de véritables fleurons du Web français dans son giron. Reste qu'à la vue de ces témoignages, on comprend bien les inquiétudes des utilisateurs de Jeuxvideo.com les plus soucieux de préserver leur site fétiche.

3.3 Prise de conscience

Pourtant, et comme nous le disions, la crise des chroniqueurs ainsi que la grogne sans précédent qui aura frappé de plein fouet les arcanes du site, des virages ont été entamés, et des ajustements sont en cours. Il faut dire que les attentes de Webedia concernant la quantité de contenu à produire nuisaient fortement à la qualité générale du site. Je me souviens par exemple qu'au détour de nombreuses conversations que j'ai pu avoir avec des journalistes du site, ils avaient un impératif de 12 articles minimum à publier par jour. Un chiffre énorme, surtout lorsqu'on le multiplie par 9 (nombre moyen de journalistes présents au bureau). Aussi dense soit-elle, l'actualité vidéoludique ne saurait satisfaire à cette quantité astronomique de contenus à produire. Ainsi, pour répondre aux attentes de la hiérarchie, les journalistes sont forcés de « tirer sur la corde », ou de « racler les fonds de tiroir » comme ils me l'ont confié à de nombreuses reprises. Une fois l'actualité effective du milieu égrainée, il faut se reporter sur des rumeurs, des informations sur des jeux confidentiels, etc. Une obligation que les lecteurs perçoivent en parcourant les pages du site, et qui ne manquent pas de décrier.

Durant notre entretien, Loïc « Epyon » Ralet raconte que Cédric Page a organisé de nombreuses réunions à la rentrée où il est revenu sur cette décision. « *oui, les quotas sur les news c'était une mauvaise idée* », lâche-t-il à ses équipes au cours de l'une d'elles. La bride a donc été relâchée concernant ce volet, et le responsable du pôle gaming semble vouloir s'orienter plus clairement vers du contenu qualitatif. Chaque rédacteur doit désormais rendre deux dossiers thématiques par mois. Une bonne idée afin de redresser le « niveau éditorial » du site, mais qui pose

²¹⁸ SensCritique. « *SensCritique, désormais la communauté n°1 du cinéma.* ». Publié le 27 juillet 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://www.senscritique.com/posts/Sens_Critique_desormais_la_communaute_n_1_du_cinema/963

de gros soucis de délais pour les rédacteurs qui sont noyés sous le travail. *« On a tous deux dossiers par mois à faire, sachant que sur le planning on n'a que deux jours par dossier. La vérité c'est que c'est juste pas tenable. Mon dernier dossier sur la Xbox c'est pratiquement une nuit blanche, plus une autre journée où je suis rentré chez moi à 22h. C'en est à un point où même bosser chez soi en extra ça ne suffit plus »*, me confie mon interlocuteur. Pourtant, il y a du mieux, et la sérénité semble être revenue sur les pages de Jeuxvideo.com, où les commentaires recommencent enfin à ne pas dévier du sujet de l'article. Des menus changements sur l'organisation de la page, et l'expérience utilisateur du site permettent également de mettre plus en avant les contenus éditoriaux de qualité, notamment avec la « double accroche », qui permet d'épingler un article sur la page d'accueil pour en assurer la promotion de manière bien plus efficace. Cela peut être un test, ou un dossier thématique, tout comme un édito. De plus, les contenus sponsorisés – c'est-à-dire les articles rédigés et publiés dans les colonnes de Jeuxvideo.com par les annonceurs – sont plus clairement identifiables qu'auparavant, et ne permettent plus aucune ambiguïté. Les lecteurs semblent accepter désormais l'état de fait qui veut que pour pouvoir subsister, le site ait besoin de revenus publicitaires fixes afin de ne pas céder aux sirènes du modèle par abonnement.

Ainsi, les conditions de travail ne sont pas encore optimales pour les journalistes du site, mais leur image auprès des lecteurs semble s'être améliorée. Celle-ci avait été fortement ternie durant la crise des chroniqueurs ; ils étaient alors en première ligne de la fronde, et ont été accusés de jouer le jeu de Webedia, et de ne rien faire pour défendre leurs opinions. Désormais, le dialogue semble rétabli entre les lecteurs et l'équipe rédactionnelle, au point que certains osent désormais s'ériger en défenseurs de celle-ci dans les commentaires. *« Depuis deux mois environ, les réactions dans les commentaires sont assez amusantes. C'est-à-dire que les gens qui avaient tendance à nous basher, nous critiquer et nous insulter, maintenant ces gens-là se font pourrir. Si quelqu'un vient à balancer un commentaire un peu injuste, y'a quelques personnes qui viennent lui dire « c'est bon maintenant ta gueule, on a compris t'es pas content, si t'aimes pas ce qui se fait sur le site tu te casses et tu vas voir ailleurs ». Du coup on n'a même plus besoin d'agir finalement, parce que c'est une partie de la communauté qui réagit. Je pense vraiment qu'il y a une partie de la « majorité silencieuse » qui en a marre d'être silencieuse justement. On voit débarquer des nouveaux pseudos qui n'ont à leur actif que 15, 20 messages. Je pense que ce sont des personnes qui sortent un petit peu de leur mutisme et qui viennent défendre le travail de la rédaction, et ça fait plutôt plaisir. Les lecteurs se rendent compte qu'on a de plus en plus de papiers travaillés, et qu'on booste sur l'édito, du coup on commence à avoir pas mal de commentaires positifs. Même moi qui, à une époque a été détesté par une partie des lecteurs, ça fait un moment que j'ai pas vu un vrai commentaire négatif sur une de mes news »*, nous avoue Epyon durant notre entretien.

3.4 Renouer avec sa communauté

Cette volonté de renouer avec sa communauté, on la retrouve dans de nombreux formats éditoriaux que la rédaction a mis en place afin de briser les frontières qui semblaient les séparer depuis de longs mois. Le dialogue a été renoué, et on voit de plus en plus la communauté s'inviter dans les espaces originellement réservés aux personnes internes au site. Premier exemple de ce rapprochement : la reprise de l'émission du Courrier des lecteurs, qui n'avait pas connu de nouvelle édition depuis deux ans²¹⁹. L'émission revient donc dans un nouveau cadre bien plus travaillé, avec du matériel de meilleure qualité, et prône la liaison retrouvée entre les lecteurs de Jeuxvideo.com et les personnalités qui y travaillent. Les pontes du site ont également entendu les critiques concernant la présentation des Gaming Live, ces émissions d'une dizaine de minutes où un duo de rédacteurs présente un jeu et résume succinctement ses aspects positifs et négatifs. Depuis le départ de Frank (voir introduction), la communauté ne manquait jamais de pester contre la « mollesse » et le manque d'entrain général dans la présentation de ces Gaming Live. Récemment, un animateur vidéo a rejoint l'équipe rédactionnelle du site et assure ce rôle dans les Gaming Live, mais également dans toutes les autres émissions vidéo du site. Une position d'entertainer, qui vient également contrebalancer l'avis du journaliste chargé de tester le jeu. « SpiderDjango » de son pseudonyme, va effectivement venir « chercher la petite bête », et se mettre dans une position de joueur critique afin de pousser le rédacteur à justifier ses choix de notation. Une posture très largement appréciée par « la » communauté de Jeuxvideo.com.

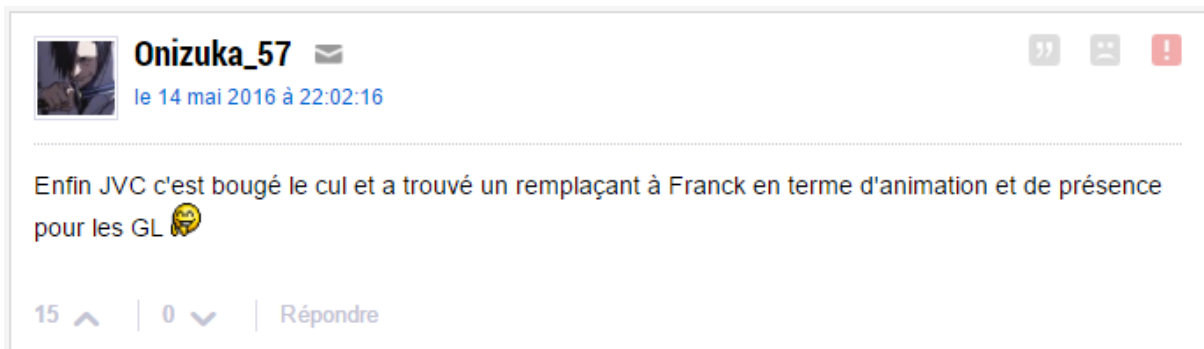


Figure 44 Exemple de commentaires que l'on peut désormais trouver sous les Gaming Live de Jeuxvideo.com

Des revendications qui ont été entendues, mais également des liens resserrés avec la communauté, comme nous le disions plus avant avec le retour du Courrier des lecteurs après deux ans d'absence. Animé par SpiderDjango, ce nouveau format donne pendant 2h la parole à la communauté sur une thématique bien précise. À l'heure où ces lignes sont écrites, une nouvelle édition du Courrier des lecteurs est en cours de diffusion, et aborde de front le thème des « Press

²¹⁹ Jeuxvideo.com. « Le courrier des lecteurs de jeuxvideo.com ». Publié le 28 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/videos/replay/479618/le-courrier-des-lecteurs-de-jeuxvideo-com.htm>

Tour », ces événements auxquels sont conviés les journalistes de jeux vidéo par un éditeur dans le but de présenter leur jeu, souvent autour de quelques animations et d'énormes efforts d'entertainment de la part de ce dernier. Une thématique qui montre bien que Jeuxvideo.com est de nouveau à l'écoute de sa communauté, et pour cause : récemment, le site a été la cible d'une nouvelle polémique, après avoir envoyé un lecteur de Jeuxvideo.com sur le Press Tour du jeu *Uncharted 4 : A Thief's End*²²⁰. Il existe effectivement dans la profession un certain nombre de fantasmes entourant la tenue de ces événements organisés par les éditeurs, et qui remettent en doute l'éthique journalistique. Difficile d'imaginer mettre une mauvaise note à un jeu pour lequel nous avons été invités tous frais payés à Rome. C'est exactement pour contrer ce genre de remarques qui fusent sur Jeuxvideo.com depuis de nombreuses années (et notamment concernant les jeux Ubisoft, qui possède la marque Gameloft à laquelle Jeuxvideo.com a appartenu au début des années 2000⁴⁴). Frédéric « Rivaol » Goyon, rédacteur en chef du site, l'explique dans le Courrier des lecteurs diffusé actuellement, et dont la version en replay sera disponible sur la chaîne YouTube de Jeuxvideo.com d'ici quelques jours²²¹ : l'apport en informations de ce genre d'événements est proche de zéro, et ne nécessite pas d'y envoyer de journaliste. En revanche, il est préférable pour tout le monde d'y envoyer un lecteur afin qu'il puisse s'immerger dans la profession, et profiter d'un moment sympathique en compagnie des équipes du jeu. On sent dès lors la volonté profonde de Jeuxvideo.com de vouloir replacer le lecteur au centre de son intérêt. Le site cherche dorénavant le partage, la collusion. C'est également ce qui s'est passé à la fin du mois d'avril, lorsqu'une poignée de lecteurs ont été sélectionnés pour s'essayer à différents casques de réalité virtuelle dans les locaux de Jeuxvideo.com²²². Il ne faudrait pas oublier, cependant, que la démarche permet également au site de produire un contenu sans requérir de gros efforts, puisqu'il est produit en partie par la communauté (voir Partie 1 sur les contributions des lecteurs). Néanmoins, au vu de ce qui semble dessiner une démarche générale de rapprochement entre le site et sa communauté historique, voyons également ce genre d'événements comme une volonté manifeste de renouer avec son lectorat, et d'instaurer un dialogue.

Seconde mesure notable dans cette dynamique de renouement avec la communauté de Jeuxvideo.com post-crise des chroniqueurs : la création de l'émission Les Forums Au Pouvoir²²³. Lancé à la mi-décembre 2015, cette nouvelle émission, d'après une idée de Gwendal « Gnap_Gnap »

²²⁰ Jeuxvideo.com. « *Un lecteur part à la découverte d'Uncharted 4 à Rome* ». Publié le 6 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/videos/reportages/483218/un-lecteur-part-a-la-decouverte-d-uncharted-4-a-rome.htm>

²²¹ YouTube. « *JeuxVideo.com* ». DISPONIBLE SUR : <https://www.youtube.com/channel/UCprWC5gZXAZ6M5V--ZtmTvw>

²²² YouTube. « *Reportage : Les lecteurs de jeuxvideo.com découvrent la réalité virtuelle* », Jeuxvideo.com. Mis en ligne le 28 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.youtube.com/watch?v=e6-HeVriCOM>

²²³ Jeuxvideo.com. « *[FAP] C'est ce soir ! \o/* », Gnap_Gnap. Publié le 14 décembre 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-1000021-42191563-1-0-1-0-fap-c-est-ce-soir-o.htm>

Lerat, se propose de donner la parole aux forums et aux forumers dans une ambiance conviviale, et un format laissant une large place à la communauté de Jeuxvideo.com. Le concept est simple : en direct sur Twitch, Gwendal et ses invités (des administrateurs ou journalistes du site) passent en revue dans un premier temps l'actualité des forums de Jeuxvideo.com avec l'aide d'un modérateur des forums en question. Une vingtaine de minutes où les projecteurs sont braqués vers les productions des forumers, et les faits notables de la période encourue. Sont ensuite soulevées des questions sujettes à débat, comme des topics qui auraient pu poser problème, des thématiques qui reviennent régulièrement, et des forumers sont ainsi invités à rejoindre l'équipe des administrateurs sur Skype afin de prendre part au débat, et de défendre l'avis de la communauté face à ces questions. Seront invités notamment « Le Roi des Rats », forumer ayant permis de percer à jour le YouTubeur Math Podcast²²⁴ (voir Partie 2), mais aussi et surtout Christophe « Schiste » Henner, Directeur général adjoint de Webedia Gaming, qui multiplie les interventions (il était également l'invité surprise du premier numéro du nouveau Courrier des lecteurs) afin de préciser le rôle de Webedia dans la ligne éditoriale, et d'atténuer les craintes face à celui-ci. C'est donc finalement une sorte de « AMA » (pour Ask Me Anything) à la sauce Reddit à laquelle s'adonne désormais Jeuxvideo.com avec les personnalités importantes de l'entreprise. On sent bien que derrière ce rétablissement de la communication entre le site et ses acteurs et la communauté se trouve une volonté de pédagogie et d'information. Webedia a dû essayer les plâtres d'une communication malhabile, et il tient désormais à informer sur son rôle au sein de ses différents pôles. Ainsi, Christophe Henner a pu préciser au cours de la sixième émission de Forums Au Pouvoir que Jeuxvideo.com ne sera pas internationalisé. Webedia souhaite en effet davantage capitaliser sur la marque d'IGN (dont il a acquis la partie française). Aussi, concernant la baisse des audiences du site, le directeur général adjoint de Webedia Gaming tempère en arguant que la baisse des chiffres s'explique simplement par « *l'évolution naturelle de la fréquentation sur Internet, qui a tendance à se déporter vers Facebook, Snapchat et YouTube* », ainsi qu'à un vieillissement de l'audience historique, qui se désengage progressivement du site. Néanmoins, l'intervenant admet que l'offre éditoriale est en l'état peu claire, et qu'il est difficile de fidéliser une audience sur une proposition de contenu floue. Les forumers présents ce soir-là n'auront d'ailleurs pas manqué d'interroger Christophe Henner sur les directives de Webedia concernant les forums et leur avenir. Celui-ci se veut rassurant, et promet des améliorations des outils introduits avec Respawn. En supplément, des fonctionnalités supplémentaires vont faire leur arrivée sur le site, et une équipe de développeurs plus importante est désormais allouée à l'amélioration de la partie forums de Jeuxvideo.com.

²²⁴ Jeuxvideo.com. « Forums Au Pouvoir S01E04 ». Publié le 3 mars 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/videos/replay/461487/forumer-au-pouvoir-s01e04.htm>

Une chose est particulièrement remarquable dans ce genre d'événement : l'audience est des plus cordiale. On remarque que lorsqu'un dirigeant prend la peine de s'attabler afin de discuter posément des sujets qui fâchent, la communauté sait faire taire ses sifflets, et discute elle aussi avec calme. Nous avons l'occasion de le voir lorsque Frédéric Goyon avait pris toute une soirée pour s'expliquer sur la crise des chroniqueurs, tout comme lorsque Cédric Page avait pris la parole lors d'une séquence de Questions / Réponses sur les forums à la même période. La communauté ne semble finalement pas demander mieux que d'être accompagnée par les dirigeants du site, et de ne pas être pris au dépourvu ; de ne pas être mis face au fait accompli. La vision des hautes instances a besoin d'être explicitée pour être comprise par les membres de cette communauté bouillonnante. Les forums, la communauté, les contributions utilisateurs et l'impact de tout un chacun fait partie intégrante, historique, du site et de son parcours. À la question : « Jeuxvideo.com sans ses forums, ça peut exister ? », nos intervenants sont unanimes : abandonner sa communauté, c'est se tirer une balle dans le pied. Et Webedia l'a appris à ses dépens. Le magnat du Web a tenté de transposer sa recette qui a fonctionné sur qui PureMédia, qui PurePeople, qui Allociné. Mais aucun n'avait la force de conviction de la communauté du 18^e site Français le plus consulté²²⁵, qui a su se faire entendre à maintes reprises, et aller au-delà des mots pour faire entendre ses revendications. Parfois avec maladresse, et frôlant l'illégalité, mais jamais sans manquer d'audace.

²²⁵ 38^e, si l'on prend en compte les sites non français consultés en France <http://www.alexa.com/topsites/countries:1/FR>

Conclusion

En nous reposant sur les débats récents qui mobilisent le champ de recherche du Digital Labor, nous avons passé en revue les moments de notre histoire récente qui nous ont poussés à nous interroger en profondeur sur la façon dont nous produisons de la valeur sur Internet. Dans le cas d'Amazon et de son Mechanical Turk, la réponse est plus évidente que dans celui de Flickr et de la vente de photographies sous licence Creative Commons. En revanche, nous avons pu nous apercevoir que les cas du Huffington Post et des contributions lecteurs de Jeuxvideo.com s'articulaient autour d'un tenseur commun : la participation éditoriale d'un utilisateur d'un site mérite-t-elle autant d'égards que celle d'un journaliste de la rédaction de ce site ? Nous avons vu, par ailleurs, que les petites mains qui s'affairaient à mettre à jour, à créer des fiches de jeux sur le site contribuaient grandement à améliorer le référencement de Jeuxvideo.com sur les algorithmes de recherche. L'outil de contribution mis à disposition des lecteurs du site de Webedia encourage les comportements passionnés, proches de l'abnégation. Ils sont prévenus : nulle rémunération ne viendra gratifier leur travail, pas plus qu'ils se feront un nom sur la toile – les contributions restant dans la majeure partie des cas totalement confidentielles.

Les forums eux aussi, de par leur grande popularité et leur référencement naturel sur la toile, contribuent à pousser la notoriété de Jeuxvideo.com en dehors des frontières de la seule presse vidéoludique en ligne. Dans notre analyse, nous avons pu dresser un portrait des utilisateurs de ces espaces de discussion en ligne. Impossible néanmoins, de les regrouper sous une seule couleur. Ceux qui fréquentent les forums ayant pour thème un jeu en particulier considèrent cet espace comme une simple extension du monde ludique, où ils viendraient chercher de l'aide, échanger sur des stratégies, ou former des groupes, des guildes. Les « Blabla » quant à eux, font office de véritables melting-pot où se croisent des sensibilités bien différentes, et où s'abordent des thématiques très diverses. C'est peut-être dans ces espaces que l'esprit « communautaire » de Jeuxvideo.com est le plus présent. À travers les groupes iconiques des Noelistes et des Hapistes, bien entendu, mais cet aspect ne saurait se limiter à ces deux représentants. Nous nous sommes aperçus que le Noelisme était finalement bien trop disparate pour que l'on puisse en délimiter réellement les frontières. Il s'agit avant tout d'un état d'esprit, d'un leitmotiv, qui agrégerait tous ces caractères autour d'un attrait tout particulier pour le *lol*, l'irrévérence, la moquerie, mais également la vérité, dans une moindre mesure la justice, et parfois la défense des plus fragiles. Les forums de Jeuxvideo.com, s'ils ont souvent été mis en lumière pour de sombres affaires, comptent de nombreux utilisateurs philanthropes, qui ne demandent pas mieux que de se servir de cet outil pour venir en aide à une

personne en difficulté, organiser une collecte de dons pour faire passer un joyeux Noël (évidemment) à des enfants hospitalisés, ou faire déchoir un YouTubeur peu scrupuleux. Une réactivité et un sens du devoir qui pousseront plus d'une fois les membres de la communauté de Jeuxvideo.com à se rebeller contre l'autorité suprême de ces espaces : Webedia.

Le mariage de Jeuxvideo.com et de Webedia aura été vécu douloureusement par la communauté du premier site d'actualité vidéoludique français. Peu rassurés par « l'ADN du divertissement » que prône l'entreprise de Cédric Siré, les utilisateurs du site ont très tôt réagi à ce revirement total dans la gérance de Jeuxvideo.com. « Jeuxvideo.com va couler », « Webediable », « Webmerdia » ... autant de topics qui, depuis le rachat du site en 2014, viennent s'échouer sur les espaces de discussion, avec toujours autant de personnes pour y participer. Webedia est perçu comme un ennemi, comme ce nouvel arrivant qui viendrait mettre à mal un équilibre qui semblait convenir à tout le monde. Le licenciement de 17 personnes au moment du déménagement dans la capitale n'envoyait pas un autre message. Les utilisateurs voyaient partir des journalistes avec lesquels ils avaient échangé durant des années, et qui faisaient leur quotidien depuis aussi longtemps. Les multiples interventions du PDG du groupe n'étaient pas là non plus pour les rassurer. À grand coup de phrases-choc, Cédric Siré semblait vouloir troquer le qualitatif pour du quantitatif, un positionnement qui aura fait se lever les fourches des utilisateurs du site – lecteurs comme forumers – qui ne se retrouvaient plus dans la ligne éditoriale. La refonte totale de Jeuxvideo.com, intitulée Respawn, et arrivée au même moment que le rachat par le magnat du Web, semblait acter cette nouvelle direction, et a été accueillie des plus froidement par la communauté. Enfin, la crise des chroniqueurs qui aura fait office de fil d'Ariane durant cet exposé, aura été ce moment où toute la haine à l'encontre du récent acquéreur du site a été cristallisée, et où la communauté aura pris, pour de bon, les armes afin de défendre sa vision des choses. C'est à ce moment qu'elle a prouvé sa force, et sa cohésion. Porteur de maintes revendications, le mouvement qui s'est enclenché aura envoyé un message fort à Webedia : la méthode que le groupe semble déployer sur tous les sites qu'il rachète ne peut fonctionner pour Jeuxvideo.com. Il ne pourra pas se passer de la communauté pour conserver sa position de leader. Une prise de conscience qui, même si restée inavouée, se perçoit dans les plus récentes modifications apportées au site, qui font montre d'une volonté manifeste de renouer le dialogue avec la communauté.

Jeuxvideo.com est une anomalie du Web français. Un cas d'école. Nul ne saurait expliquer l'insolente longévité d'un site précurseur, qui en 1996 depuis les plaines auvergnates, établit un modèle qu'il s'amusera à perpétuer jusqu'à aujourd'hui. Si d'innombrables changements de forme, de fond et de philosophie ont été actés au cours des 20 années d'existence de Jeuxvideo.com, l'aspect communautaire et participatif est toujours resté le centre de gravité. En extrapolant, on

pourrait presque dire que sans sa communauté, Jeuxvideo.com n'existerait pas : c'est grâce au bouche-à-oreille, au concours de milliers d'anonymes qui ont contribué à fournir l'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo, que le site a pu acquérir ses lettres de noblesse, et s'établir durablement dans le paysage numérique français. Aujourd'hui, le site détenu par Webedia entretient ce modèle chimérique, et prouve à tous que, à l'heure des réseaux sociaux, les forums n'ont rien perdu de leur pertinence, et que ces deux modes de communication s'accommodent bien de leur présence mutuelle.

Au-delà de ses archaïsmes, Jeuxvideo.com est un terreau fertile où ont bourgeonné des mouvements au retentissement international. Le noelisme en tête – défini par Sébastien Pissavy comme « *un joyeux bordel où chacun essaie d'écrire ou de produire quelque chose qui pourrait faire rire les autres* » – aura permis à Jeuxvideo.com de se faire connaître auprès du tout-venant. Pas toujours de la meilleure façon qui soit, certes, mais ayant eu le mérite d'attirer les curieux sur les espaces de Jeuxvideo.com. Seulement voilà : nous l'avons vu, l'immobilisme a bien failli mettre à mal cette communauté si précieuse, ce qui s'est grandement ressenti dans les chiffres de la fréquentation du site. En réalité, il s'agit moins d'immobilisme que d'opacité. Depuis le rachat par Webedia, les relations entre l'administration et les utilisateurs sont devenues plus médiées, moins poreuses. Plus que de pester à l'encontre des changements, c'est finalement le manque de dialogue qui aura fait fuir une grande partie de la communauté du premier site français sur le jeu vidéo.

La crise des chroniqueurs, qui nous aura poussés à nous intéresser au sujet, aura finalement permis aux deux parties de vider leur sac, et de rétablir la ligne directe de communication entre eux. L'été fut tumultueux, et la polémique a souffert d'une « longue traîne » qui aura cruellement entamé la fréquentation du site jusqu'à tout récemment. De nouveaux formats ont fait leur apparition (Forums Au Pouvoir), d'autres ont fait leur grand retour (Le Courrier des lecteurs), et des vœux de longue date ont été exaucés (l'embauche d'un animateur pour les contenus vidéos). De plus, on note une communication plus transparente sur la vision à court, moyen et long terme de Webedia concernant Jeuxvideo.com. Par l'intermédiaire de Christophe « Schiste » Henner, directeur adjoint du pôle Gaming de Webedia, les utilisateurs du site sont désormais mieux informés des vues du magnat du Web et de la direction que prend le site. Nécessaire, cette communication a d'abord pris des allures de communication de crise, tant la prise de parole était tardive. Les pontes de Webedia ont dû répondre à des interrogations qui dataient d'avant la prise de chaire au conseil d'administration du site, en 2014. Non, le site ne va pas s'internationaliser ; non, il ne va pas changer de nom ; non, enfin, le site ne va pas « couler ».

La hache de guerre s'ensevelit petit à petit, et la polarisation des intervenants sur les espaces de libre parole (forumeurs d'un côté, commentateurs de l'autre) devient caduque. La communauté semble s'unifier, s'agréger autour de ce Jeuxvideo.com nouveau. Mais les défis sont encore nombreux pour le site, ses utilisateurs et Webedia. À commencer par une nécessité d'expliquer plus clairement le rôle du marketing dans la ligne éditoriale du site, et une autre de rassurer quant à l'indépendance des journalistes lorsqu'ils parlent d'un jeu. En chantier, c'est donc une grande partie du fonctionnement actuel du site. Malgré tout, les utilisateurs qui n'ont pas quitté le navire semblent s'apercevoir des changements entamés, et se satisfont dans les grandes lignes des nouvelles directions, tout comme des récentes modifications apportées à plusieurs éléments clés de la ligne éditoriale.

Annexes

Interview de Loïc « Epyon » Ralet

Bonjour Loïc. Tout d'abord, j'aimerais savoir depuis combien de temps es-tu journaliste sur Jeuxvideo.com, et de manière plus générale, depuis combien de temps t'investis-tu dans la vie de Jeuxvideo.com ?

Loïc : Je suis arrivé en tant que lecteur à la fin des années 90. Comme beaucoup, j'ai découvert le site en cherchant des astuces sur les jeux vidéo du moment. À l'époque, je me faisais un petit business quand j'étais au collège. Comme j'étais l'un des premiers à avoir un accès potable à Internet, j'imprimais des soluces et des codes pour les jeux que je revendais dans la cour de récré. Je pense avoir découvert Jeuxvideo.com à l'époque en cherchant la soluce de Final Fantasy VIII. Puis, j'ai commencé à fréquenter assidument le chat de Jeuxvideo.com. Du coup je fais vraiment partie des anciens anciens (sic), j'ai assisté à tous les changements du site : du petit site de référencement de soluces, qui a commencé à faire des news, puis des tests, qui a changé d'apparence plusieurs fois, etc. J'ai eu la chance de voir grandir le site.

Je suis devenu modérateur sur le chat, enfin même administrateur pardon sur le chat de Jeuxvideo.com. À partir de 2004 déjà j'étais devenu modérateur sur plusieurs salons du chat, puis je suis devenu admin sur le site à la fin 2006 début 2007. C'est à partir de là que j'ai commencé à prendre contact avec la vraie administration de Jeuxvideo.com et la partie modération. Lorsque le chat a fermé en 2009, j'ai débarqué sur les forums que je fréquentais déjà un petit peu forcément. J'ai été modérateur sur le 18-25 [le forum Blabla 18-25 ans, ndr] de 2009 jusque fin 2010, j'ai été muté sur le 15-18 que j'ai modéré jusque la fin 2012 de mémoire. J'ai ensuite modéré le forum Communauté pendant quelques mois avant d'être engagé par Jeuxvideo.com qui m'avait offert un poste de community manager, poste que j'ai occupé pendant environ huit mois avant qu'une place de journaliste à la rédaction se libère, que je postule et que j'obtienne le poste. Du coup je suis journaliste chez Jeuxvideo.com depuis mai 2013.

Par rapport à ce que tu disais sur les différentes mutations que tu as vécues sur les forums, pourrais-tu m'en dire plus ? Qui décide de ces transferts dans la hiérarchie du site ? Est-ce qu'il y a une hiérarchie, pour commencer, sur les forums de Jeuxvideo.com ?

Loïc : Sur les forums à proprement parler y'a pas forcément de hiérarchie mais il y a le service modération de Jeuxvideo.com qui est les admins [les administrateurs, ndr], mais si tu veux y'a pas de relation de hiérarchie en mode « les admins donnent les ordres et les modérateurs bénévoles

obéissent » parce que les bénévoles justement sont des bénévoles, donc tu ne peux pas leur donner des ordres. Tu peux les orienter, leur donner des conseils machins etcetera, mais tu peux pas non plus leur donner des ordres. Si ce qu'ils font ne te convient pas ou quoi, tout simplement tu les remplaces (rires). Je grossis un peu le trait. En général en tant qu'admin tu fais pas mal de ... tu sais tu éduques les modérateurs qui sont souvent des jeunes, tu les éduques à certaines problématiques, ne serait-ce que des histoires de racisme ... des trucs finalement qui sont parfois assez subtils, ne serait-ce que le sexisme au quotidien tu vois : une petite blagounette à la con que toi en tant qu'homme tu ne prends pas autrement qu'une petite blagounette à la con – tu sais du genre « ouais retournes à la cuisine », etc – ça fait la petite blague un peu potache mais pour une femme c'est clairement pas vécu de la même façon. C'est des questions auxquelles les jeunes doivent être éduqués. Après, tu vas pas les virer dès que les mecs ne font pas ce qu'il faut. Dans mon cas, dans le 18-25, il faut imaginer que quand moi je suis arrivé c'était un forum très très calme ; c'était actif mais très très calme, c'étaient des discussions assez classiques d'internautes qui avaient plus de la vingtaine, qui parlaient de tout, de rien, c'était souvent un petit peu neuneu mais dans l'ensemble finalement un forum assez sérieux. Mais il y a eu un moment où ... je pense que ça a commencé à partir un peu en live au moment où il y a eu les débats sur l'identité nationale, vers 2010. On a senti de manière générale que sur Internet les gens commençaient à changer, que les discussions étaient plus politisées, plus réactionnaires. On savait très clairement que, le Front National notamment, venait sur le forum pour foutre un peu le bordel, pour déployer leur argumentaire qu'on connaît. C'est vrai qu'un moment sur le 18-25 y'avait une ambiance vraiment dégueulasse et moi je pensais très clairement quitter la modération car, un moment, tu fais ça bénévolement et même si j'aimais faire ça – en sachant qu'en plus à ce moment là j'avais arrêté mes études donc je faisais plus ou moins que ça entre jouer à des jeux vidéo et continuer d'apprendre à jouer de la guitare – je songeais très clairement à arrêter et lorsque j'en ai parlé avec les bénévoles du forum 15-18, manifestement dans leur tête ça a fait « tic », et quelques jours plus tard ils sont venus et m'ont proposé un poste de modérateur sur leur forum. C'est vrai que sur les forums généraux, les gros forums de Jeuxvideo.com, c'était très souvent comme ça : c'est les gens qui tiennent les forums qui en général vont choisir leur co-modérateurs ou leurs remplaçants car ils estiment être les mieux placés pour choisir qui pourrait reprendre le flambeau. C'est vrai que le 15-18 ou le 18-25 c'est difficile d'y envoyer des inconnus, qui ne connaissent pas du tout le forum, qui n'ont aucune expérience de la modération ou quoi que ce soit. Il se trouvait que sur le 18-25 – enfin tout est relatif hein – je pense que j'avais fait du bon travail, je pense d'ailleurs que c'est pour ça que les administrateurs de Jeuxvideo.com m'ont repéré. Ils étaient très contents d'ailleurs que j'aie sur le 15-18 car c'était un gros foutoir à l'époque, comme chacun sait, même si aujourd'hui c'est moins vrai. Mais rétrospectivement, c'est vrai que je n'ai pas eu les admin qui sont venus me voir directement

pour me dire « eh dis donc, viens modérer le 15-18 », c'est les modérateurs du 15-18 qui m'ont tendu la main et je me suis dit « pourquoi pas ? ».

Est-ce qu'il y a beaucoup d'interactions entre les forums ? Entre ce type de forums généraux, ou même les plus spécifiques, est-ce que les gens qui fréquentent plus le 18-25 connaissent aussi ceux qui ne fréquentent que le 15-18 et vice versa ? Ou est-ce très sectorisé ?

Loïc : Les Blabla se connaissent bien. Le 15-18 et le 18-25 notamment parce que très souvent lorsqu'un membre sur le 15-18 en est kické²²⁶, il se retrouve sur le 18-25 et parfois inversement. C'était assez courant à une époque aussi que les jeunes du forum moins de 15 viennent sur le forum 15-18, ça arrivait aussi que le 15-18 fasse des raids pour foutre le bordel sur le moins de 15 ou le plus 35. Mais sinon en terme d'interaction c'est assez limité. C'est vrai que tu as toujours le forum communauté qui est un peu le noyau central sur lequel se retrouvent des membres de plus ou moins tous les forums ; sur lequel tu vas pouvoir retrouver des habitués du 15-18, du 18-25, des mecs qui viennent plutôt du forum général Jeux Vidéo, ou des forums Pokémon machin où là c'est assez mixte mais sinon non, il n'y a pas trop d'interaction. Ou éventuellement sur les séries de jeux. Par exemple la communauté de Halo 3 tu la retrouves forcément sur le forum de Halo 4 etc, mais continuent de poster sur les deux forums donc on peut y voir une forme d'interaction, mais ça reste assez limité.

A-t-on affaire à la même audience sur les commentaires des articles et sur les forums ? Les personnes qui sont très actives sur les commentaires sont-ils forcément des forumers actifs, ou plutôt l'inverse ?

Loïc : Non. Pour moi il y a toujours eu deux communautés, très clairement. Il y a la communauté des commentaires, si l'on peut dire ça, et les forumers. Le forumer, la plupart du temps, lit les articles du site, mais n'est pas forcément impliqué dans les commentaires de ceux-ci. À côté de ça les personnes qui postent des commentaires normalement se cantonnent à la lecture des articles, au visionnage des vidéos et aux commentaires et on les retrouve assez peu sur les forums. C'est vraiment deux types d'utilisateurs et d'utilisation de Jeuxvideo.com qui sont bien différents. Après, je remarque quand même pas mal sur les articles, notamment les articles typés « Guerre des consoles »²²⁷, du style « Machin tourne en 1080p 60 fps sur cette console et en 720p 30 fps sur l'autre », on va retrouver pas mal d'habitués du forum Guerre des Consoles. J'ai toujours pensé que la création de ce forum c'était une connerie. Il a été lancé en 2006 je crois, déjà à l'époque je trouvais ça aberrant de créer un forum sur lequel on encourageait les forumers à se taper dessus alors que

²²⁶ Bannissement d'une durée de trois jours d'un compte sur un forum particulier

²²⁷ Articles revenant sur l'une des spécificités d'une console de jeu, souvent la cible des admirateurs de la console concurrente dans les commentaires.

partout ailleurs sur le site on faisait en sorte que ce genre de conneries ne soient pas trop répandues, mais ouais tu vois des mecs de ce forum qui débarquent sur des news, sur des previews²²⁸, sur des Gaming Live²²⁹, pour venir apporter ici et là les graines de leur combat.

Donc selon toi il y a un net clivage entre les personnes qui fréquentent les forums et les lecteurs du site ?

Loïc : J'aurais tendance à dire que oui, après il faudrait que j'en discute plus sérieusement avec le service communauté. Vu que moi j'y bosse plus, et que je fréquente moins les forums ... mais j'ai l'impression que ces derniers temps la tendance va à l'équilibre et qu'il y a beaucoup plus de gens des forums dans les commentaires qu'avant.

On entend souvent dire que la communauté de Jeuxvideo.com est la plus pourrie du net français, qu'elle est peuplée de trolls, etc. Toi, en tant que membre de cette communauté, et ayant porté la « double casquette » en quelque sorte : tu es d'accord avec ça ou tu as un regard finalement plus global de la chose ?

Loïc : J'ai forcément un regard plus global. D'autant que quand j'entends dire ce genre de choses, je me sens un petit peu insulté car je viens du noyau dur de cette communauté ! En fait l'erreur que fait la plupart des personnes lorsqu'ils parlent de Jeuxvideo.com et de sa communauté – tu vois, même moi je viens de le faire mais c'est plus un abus de langage qu'autre chose – c'est que nous en interne on parle pas de « la » communauté, mais « des » communautés. Tu as la communauté 15-18, la communauté 18-25, la communauté du forum Pokémon X & Y, t'as la communauté du forum Halo 3, du forum Street Fighter, etc. Il faut garder en tête que Jeuxvideo.com mine de rien c'est l'un des sites les plus visités de France, c'est des millions d'utilisateurs différents tous les mois et tu peux pas mettre dans le même sac tout le monde. Même si tu vas sur le 18-25 ou le 15-18, tu peux pas les regrouper sous la même enseigne. C'est une aberration, c'est faire des généralisations à outrance et pour avoir modérer le 18-25 et le 15-18, je suis très bien placé pour savoir que sur ces forums, tu peux très bien rencontrer tout, du meilleur au pire quoi. Des gens que j'ai rencontré en vrai, avec qui je suis devenu pote, avec qui j'ai mangé, chez qui j'ai dormi et avec qui, encore aujourd'hui, je suis très ami, et d'autres envers lesquels ma seule envie c'était de tracer leur adresse IP, de les retrouver et de leur péter les genoux à la clé anglaise quoi. Tu trouves de tout et son contraire. Effectivement, c'est vrai je ne vais pas chercher à le nier, sur Jeuxvideo.com tu trouves aussi beaucoup beaucoup de gros enclés quoi. Le « pire du web », je sais pas, tu pourras toujours trouver

²²⁸ Article « aperçu » où un journaliste donne son avis sur une version non finale du jeu afin de donner ses premières impressions, et confirmer ou infirmer l'attente qu'il a du jeu.

²²⁹ Emission vidéo durant laquelle deux journalistes de la rédaction jouent à un jeu et abordent ses différents aspects afin de synthétiser ce qui a été dit dans le test écrit.

pire ailleurs je pense, mais sur Jeuxvideo.com en effet tu trouves pas mal de gros cons. Mais c'est des gens qui, en proportion sur le nombre total d'utilisateurs, représentent quoi ? 1, 2% ? Ils font juste beaucoup de bruit, et on a tendance à ne retenir qu'eux. C'est un peu dommage, mais c'est vrai qu'en général c'est un peu les mêmes qu'on remarque. Mais c'est vrai que quand j'entends que la communauté de Jeuxvideo.com est la pire, je pense tout de suite au million de types qui n'ont jamais rien eu à se reprocher de leur vie et qui sont des utilisateurs qui sont tout à fait respectables et à respecter, et je trouve ça irrespectueux pour eux de se retrouver jetés pêle-mêle avec un type comme Jemiscor qui a une époque s'est rendu populaire sur le 18-25 parce qu'il avait publié une série de vidéos dans lequel il expliquait qu'il y avait deux types de viols : le viol dur, et le viol doux, qui devrait être accepté parce que, finalement, les femmes qui se font violer de cette manière bah elles aiment ça quand même. Même si au début elles sont contre, elles finissent par apprécier la chose... enfin des espèces de gros malades comme ça qui ont fini par se faire chopper par la police. Mais il ne faut pas généraliser. Si ça se trouve mon voisin, qui est tout à fait sympa, traîne régulièrement sur Jeuxvideo.com. Je ne peux pas lui dire que c'est un gros connard sous prétexte qu'il fréquente ses forums, il n'a rien à voir avec un Jemiscor quoi.

Justement, cette réputation de « nuisible » d'une certaine frange de la communauté de Jeuxvideo.com, tu penses que ça vient aussi des noëlistes qui ont fait beaucoup parler d'eux, notamment avant les années 2010 pour avoir fait fuiter les sujets du bac, ou pour avoir pirater un site Internet ... ça a fait beaucoup de pub négative autour du site. Est-ce que tout le monde n'aurait pas été mis dans le même panier suite à ces coups d'éclats ?

Loïc : Il y a peut-être de ça, ouais. Après, je nuancerais un petit peu le propos puisque les noëlistes, le vrai noëlisme, c'est une période qui s'étale de 2006-2007 jusque disons 2008-2009. Aujourd'hui le noëlisme à proprement parler sur Jeuxvideo.com ça n'existe plus vraiment. Je pense vraiment qu'avec le temps il y a eu une gradation des conneries qui étaient accomplies par des membres de Jeuxvideo.com et pas forcément des noëlistes. Les noëlistes qui, à l'époque, étaient décriés, pointés du doigt comme étant la pire racaille du web, finalement les mecs ne faisaient que pirater des Skyblog pourris, faisaient des blagues potaches. Aujourd'hui, on a des gens qui effectivement viennent poster des menaces d'attentats sur Jeuxvideo.com et qui n'ont rien à voir avec le noëlisme. Les noëlistes finalement c'était une bande de sales gosses quoi. Effectivement à une époque ça a apporté une sale réputation au site parce que voilà, les mecs ont piraté quelques sites, fait quelques conneries, etc. mais si tu prends un peu de recul face à ce qui se fait aujourd'hui, c'était juste des gosses qui mettaient des pétards dans les crottes de chien quoi. C'était que dalle quoi. Ils ont eu quelques coups d'action malgré tout : ils ont piraté un site du FN, ils avaient « piraté » un site de

l'armée américaine, celui du comité de soutien à Ingrid Bettencourt ... finalement c'était des blagues de gosses quoi, pas forcément très malines, mais c'était des conneries quoi.

Tu parlais par exemple de la copie du bac en 2011. Ça pour le coup c'était pas des noëlismes, c'était sur le forum 18-25, ou 15-18 je me souviens plus ; pour le coup ça n'avait absolument aucun rapport avec le noelisme. Les menaces d'attentats qu'il y a eu dans un lycée à Metz, idem. Le noelisme, à un moment, a effectivement contribué à la réputation du site mais c'est vrai que lorsque tu compares à ce qu'il y a aujourd'hui ça n'a rien à voir quoi. Je pense que la réputation du site dans les années 2007-2008, ou en tout cas des forums était pas tout à fait méritée, mais c'est vrai que dorénavant il y a vraiment des trucs qui craignent quoi. Les menaces d'attentats, les menaces de mort, une montée assez impressionnante des identitaires ... le noelisme finalement par rapport à tout ça c'était tellement rien quoi. Je pense qu'aujourd'hui les admins tu leur dit « bon on supprime tout, on laisse que les noëlismes » les mecs ils seront contents.

Tu penses que ce changement de ton dans les débats sur les forums de Jeuxvideo.com, tu parlais de la montée de l'extrémisme, est dû à la trop grande liberté de parole sur ces espaces ? Ou au contraire tu la juges nécessaire cette liberté ?

Loïc : Je sais pas. C'est encore une question que je me pose tous les jours pour être honnête. Je pense que sur Jeuxvideo.com il y a toujours eu une certaine liberté de ton. Tant qu'on restait dans le cadre légal, les choses ont toujours été plus ou moins permissives. Je sais qu'à une époque il y a eu des vraies tentatives de durcissement de certaines règles etcetera, et c'était très mal perçu par une partie de la communauté car ces règles étaient jugées anti-démocratiques et blabla et machin.

C'est un peu ce qui s'est passé cet été lors de la crise des chroniqueurs finalement. On a dû supprimer en masse des commentaires haineux, et la communauté a largement réagi car elle se sentait muselées dans leurs propos.

Loïc : Ce que les gens n'ont pas compris c'est qu'un site web, sa section commentaire, les forums, etc. c'est pas une démocratie. Si l'hébergeur n'a pas envie de voir certaines choses, il les supprime.

Tu parlais d'éducation tout à l'heure, et justement j'ai l'impression que l'audience de Jeuxvideo.com a pas du tout été éduquée à se voir refuser des choses, ou même retirer des choses.

Loïc : Il y a un truc que les internautes d'après 2010 ne connaissent pas du tout, c'est ce qu'on appelait la netiquette, qui était LE terme, LA définition qu'il fallait absolument maîtriser sur l'Internet du début des années 2000. T'avais un code du comportement quoi et les internautes de manière

générale s'y tenaient. Ça aujourd'hui, les règles de bienséance j'ai envie de dire, de politesse sur Internet aujourd'hui les gens se torchent avec.

En 2010, sur mes derniers mois de modération lorsque j'étais sur le 18-25, quand j'ai bien compris le phénomène et vu débarquer « nos amis » d'extrême droite qui venaient foutre le bordel sur le forum, l'une de leur spécialité c'était de reprendre un fait d'actualité, et de créer un topic forcément très orienté du genre « Eh vous avez vu ce qu'il s'est passé ? Toujours les mêmes qui foutent la merde ». À chaque fois dans ce genre de cas, la source utilisée c'était des sites extrémistes, typiquement dans la veine Français de Souche, qui est un agrégateur d'articles et de vidéos qui relatent, c'est toujours la même chose, « Ahmed et Karim se sont fait arrêter car ils ont volé une bagnole » ... c'est très ciblé comme information. En tant que modérateur, j'avais créé, instauré une nouvelle loi qui était qu'à chaque fois que quelqu'un traitait d'un fait d'actualité, il devait utiliser une source la plus neutre possible. Je disais clairement que des trucs à la Français de Souche et compagnie on voulait plus en voir. Ça s'est très mal passé car une partie de la communauté s'est sentie atteinte dans sa liberté d'expression. Le site Français de Souche a lui-même remarqué ce topic et a rédigé sur son site un article²³⁰ pour dire que Jeuxvideo.com brimait la liberté d'expression. À titre personnel, j'ai reçu des menaces de mort. C'était un petit peu délirant quoi. Autant je pense à une époque, où il y avait une partie des « anciens » de Jeuxvideo.com qui avaient connu les balbutiements d'Internet et qui avaient une tolérance réduite de ce genre de comportements, autant les nouveaux modérateurs de ce genre de forums sont peut-être un peu plus lâches sur ces règles. Sans aller jusqu'à dire qu'ils sont coulants, ils sont plus tolérants que nous pouvions l'être, parce qu'ils se disent qu'on peut discuter de tout, alors que, peut-être, il faudrait être plus dur. Et encore, je parle de ça en donnant un point de vue extérieur car comme je te disais, ça fait presque 3 ans que j'ai quitté la modération et que je ne fréquente plus vraiment les forums 15-18 et 18-25. Mais, de loin, c'est l'impression que ça me donne : que les modérateurs actuels sont peut-être trop cools. C'est un peu le fait de baigner dans ce terreau-là depuis longtemps, de se dire que « ouais les choses sont comme ça, c'est pas grave », de pas vouloir jouer les mauvais flics parce que mine de rien, être modérateur c'est pas facile tous les jours et que dès que tu te mets une troupe de cons sur le dos les mecs te lâchent pas. C'est pas toujours très rigolo.

Actuellement sur les topics les plus discutés sur le 18-25, c'est des sujets dont on entend parler à la télé. On est loin des préoccupations d'il y a 10 ans.

²³⁰ <http://www.fdesouche.com/88105-la-liberte-dexpression-selon-jeuxvideo-com>

Donc des sujets très politiques. La crise des migrants, la montée des extrémismes, les élections, l'Islam ... des sujets un peu chauds finalement ?

Loïc : C'est ça. J'ai toujours pensé que de manière générale, Internet c'était un peu le reflet de la société actuelle et je pense que c'est encore plus vrai sur des forums comme le 18-25 où tu as vraiment tous les extrêmes qui peuvent s'exprimer, du coup, sans tabous, et ça donne le reflet de ce que l'on a tous les jours à la télé, dans la rue.

Il y a pas si longtemps, j'ai l'amie d'un pote qui s'est fait insulter dans la rue parce qu'elle est juive et qu'autour du coup elle a un pendentif avec l'étoile de David. On m'aurait raconté ça il y a 5 ans, j'aurais tellement halluciné. Là, ça m'a donné un petit peu envie de vomir, mais aujourd'hui limite c'est normal.

Tu parlais du FN qui s'immiscait dans la vie des forums mais, a contrario, y a-t-il également des extrémistes religieux qui viennent faire du prêche sur les forums de Jeuxvideo.com ?

Loïc : Oui, et c'est un peu le sujet qui nous fait peur en ce moment. On a très clairement identifié plusieurs personnes qui faisaient du recrutement pour Daech. On sait qu'il y a des islamistes qui ont monté des actions, notamment sur le 15-18 et qui font du prosélytisme et adoptent un peu la même démarche que le FN en balançant des liens vers des sites d'information très orientés. Autant, on est moins paniqués que le Front National vienne sur nos forums, il s'agit d'un mouvement franco français. Daech au contraire est un mouvement tentaculaire, c'est plus flippant. D'autant quand tu sais que la moitié des gamins qui partent en Syrie se sont fait monter le bourrichon sur Internet ... C'est pas un sujet très rigolo. Mais pour compenser, on a aussi des mecs de l'extrême gauche qui viennent sur les forums. Mais pour le coup, c'est vrai que eux nous font plus rire qu'autre chose.

Pas plus tard que tout à l'heure, j'écrivais un article de Destructive Creation, les mecs qui avaient fait Hatred cet été²³¹, et qui ont annoncé aujourd'hui IS Defense, qui est un jeu anti Etat Islamique. Dans les commentaires, j'ai repéré quelques mecs qui étaient en mode discours pro-daech etc. Et c'est flippant. Ils y tenaient un discours que l'on connaît, mais honnêtement tomber sur ce genre de discours dans les commentaires d'un article sur un jeu vidéo, c'est flippant. Autant des trucs flippants j'en ai vu passer un paquet sur Jeuxvideo.com, autant là ça me fait vraiment pas sourire, c'est assez glauque.

²³¹ Jeu d'action à la troisième personne ayant fait polémique car l'on y incarne un psychopathe qui vient faire un massacre dans une université américaine

Pour parler d'un sujet un petit peu plus heureux : en ce moment on parle beaucoup des forums de Jeuxvideo.com pour « l'affaire Math Podcast ». Ça arrive souvent ce genre de comportements de « justiciers » sur les forums ?

Loïc : Ouais. Ça arrive beaucoup plus souvent qu'on ne le croit. Je dois dire que pour le coup, ça m'a surpris. L'affaire Math Podcast, j'en ai entendu parler avant-hier, j'ai vu l'information passer sur Twitter à plusieurs reprises, mais je m'y suis pas attardé. C'est seulement le lendemain que j'ai su que ça sortait des forums de Jeuxvideo.com. Sur le coup ça m'a fait marrer, mais finalement ça m'a pas choqué car c'est le genre de truc qui arrive, je vais pas dire toutes les semaines, mais très régulièrement et je pense que là on en a plus parlé car c'est YouTube, et qu'en ce moment YouTube c'est un peu le sujet à la mode quand on veut créer un peu de polémique.

Je sais qu'à titre personnel quand j'étais modérateur sur le 18-25, j'ai vu pas mal d'actions. Par exemple à une époque y'avait des connards qui s'amusaient à foutre en ligne des photos où on les voyait maltraiter des animaux, bah des mecs ont retrouvé les deux types et les ont balancés aux flics. Les mecs se sont fait coffrer, se sont pris des amendes de ouf et voilà. Ils ont organisé aussi un événement pour reverser du fric à une association caritative ... mine de rien ça arrive assez souvent, mais les trucs positifs on en parle pas parce que ça ne crée pas de buzz. Après c'est vrai qu'ils aiment bien jouer les vengeurs masqués et des fois ça peut aller trop loin. Dans son cas [concernant Math Podcast, ndr] je sais pas jusqu'où c'est allé, j'en ai pas discuté avec les admins, mais j'ai vu passer des messages qui laissaient penser que, apparemment, il y a eu de la divulgation d'informations privées. Et ça c'est un truc qui se faisait beaucoup à une époque quoi. Il y a une époque où le 18-25 était en guerre contre le paparazzi Jean Claude Elfassi, qui a publié pas mal de photos de stars avec des scoops sur les derniers potins. Un jour le mec s'en était pris au 15-18 ou au 18-25, pour je ne sais plus quelle raison, ce qui lui avait valu des réponses un petit peu musclées de la part du forum en question. Les forumers ont entamé une grosse campagne pour montrer à quel point le mec faisait un travail d'enculé : ils ont monté un dossier contre lui pour montrer les crasses qu'il avait fait aux stars, enfin un truc un petit peu ouf. Sauf que dans le même temps, alors que je laissais passer la chose, un peu à cause de mon très faible respect pour la profession du bonhomme, y'avait un autre groupe de personnes qui ont été divulgué des informations privées sur Elfassi. Ils ont retrouvé l'endroit où il habitait, et un soir ils lui ont commandé des dizaines et des dizaines de pizzas ... là forcément tu cautionnes pas trop.

Pour MattPodcast apparemment c'est ce qui s'est passé aussi. Les admins ont demandé de lever le pied. En même temps, j'ai senti la petite caresse sur la tête de leur part. Bienveillants pour la partie dénonciation des abus, un peu moins pour la partie divulgation d'informations privées.

Jeuxvideo.com sans les forums, ça peut exister selon toi ?

Loïc : Il faudrait définir Jeuxvideo.com. Si on ne parle que de la partie édito ... disons que, ce qu'il faut savoir c'est que les forums de Jeuxvideo.com en terme de fric, malgré leur immense activité ça ne rapporte rien, ou pratiquement rien au site. Tout simplement car il y a très peu voire pas de publicité sur ces espaces. Ça rapporte que dalle, à peine quelques milliers d'euros sur un mois si tu veux. Techniquement, sans les forums, Jeuxvideo.com pourrait continuer d'effectuer son travail rédactionnel.

Ma question ciblait plutôt le côté symbolique de la chose. Au vu du passé du site, est-ce que Jeuxvideo.com pourrait avoir autant d'audience si la plus grosse partie de sa communauté pliait bagage ?

Loïc : J'allais y venir. Ma réponse était un peu la réalité froide, les chiffres. Ce qui faut pas oublier, effectivement, c'est qu'une bonne partie des mecs qui sont sur les forums, régulièrement, ils vont consulter le site. Ils vont également poster des liens, notamment des tests, sur les forums des jeux en question afin d'en discuter la contenance. Il y a des allers-retours qui se font entre le site et les forums. De telle sorte qu'aujourd'hui la communauté de Jeuxvideo.com, et donc les forums, ça fait partie du site. Et nous, on en a besoin. Parce que c'est eux qui font vivre le site. On a besoin de leurs retours, on a besoin, envie, qu'ils nous lisent. Du coup, même si il s'y passe des choses qui sont parfois pas très catholiques et qu'on n'a peut-être pas le niveau d'interaction qu'on aimerait avoir avec eux à la rédaction, on aurait du mal à s'en passer. C'est vrai que d'un point de vue historique, les forums de Jeuxvideo.com c'est quand même un truc de ouf. C'est le forum le plus actif de France, il y a encore un ou deux ans c'était dans le top 3 Monde ; aujourd'hui avec la nouvelle version du site je ne sais pas si c'est encore vrai mais bon ça fait partie dans tous les cas des forums les plus actifs au monde. Tu peux pas l'enlever. En bien ou en mal, ça fait partie intégrante de l'histoire du site. Du coup, tu peux pas faire ça quoi.

Tu as toujours le temps, malgré tes nouvelles fonctions, de répondre aux lecteurs, de prendre le pouls de la communauté sur les forums, ou est-ce que tu es plus détaché maintenant ?

Loïc : J'essaie. J'essaie vraiment. Lorsqu'ils m'envoient des messages privés, j'y réponds obligatoirement tout le temps. Je vais systématiquement, au moment où j'ai publié mon test, sur le forum du jeu en question afin de répondre aux questions des forumeurs, aux remarques ou aux critiques qui sont faites. Après sur les autres articles, notamment sur la partie news ou edito du site, j'essaie de répondre, mais le problème est que ces espaces de commentaires sont conçus tels que ton commentaire se perd très vite dans la masse, et qu'en terme de visibilité, tu pourrais répondre 50 fois la même chose à 50 types différents, ce qui est frustrant. Du coup, je réponds un peu, mais je

privilégie la messagerie privée. Parce que les mecs qui font la démarche de te contacter via la messagerie privée c'est qu'en général ils ont vraiment quelque chose à dire. Après sur les articles, bien sûr que j'aimerais prendre le temps de savoir pourquoi un type trouve que mon article « c'est de la merde », mais je ne peux pas me permettre de perdre ce temps-là. D'autant que la plupart du temps les mecs ont pas beaucoup d'arguments : ils te disent que c'est de la merde parce que tu as dit du mal d'un jeu qu'ils aiment, ou t'as dit du bien d'une console qu'ils aiment pas.

C'est pour cette raison d'ailleurs qu'il n'y a pas d'espace commentaires sur les tests de jeux ?

Loïc : Non, alors ça par contre y'a une vraie raison. Je ne me souviens plus ... mais c'est pas du tout une question de bashing ou de quoi que ce soit. C'est une raison d'ordre technique de mémoire. On en a reparlé d'ailleurs il n'y a pas longtemps, et c'est un truc qu'on aimerait changer en fait. Ah ! Ça me revient. En fait ils avaient peur que les gens, en commentant directement dans les tests, les utilisateurs se détachent de la partie « Avis des lecteurs » qui leur permet de donner directement leur avis avec une petite critique argumentée, et du coup ne mettent plus de notes. Car mine de rien, la note « avis des lecteurs » est très importante aux yeux de beaucoup, et on ne voulait pas que les gens arrêtent d'aller donner leur avis sur les jeux pour se contenter d'un commentaire lapidaire sous le test. Je crois qu'on teste en bêta une solution alternative mais je suis pas sûr du tout que ça se fasse.

Ça se passe mieux niveau ambiance au bureau ? Je me souviens que pendant mon stage, la crise des chroniqueurs avait un peu abattu tout le monde et l'événement avait soulevé par mal de questions face à la ligne éditoriale du site.

Loïc : Sur le relationnel ça va mieux. On a eu plusieurs discussions, à un moment on s'est dit « on bosse comme des ânes de 9h du matin jusque 20h, on bosse entre midi et 2, on se parle plus, on perd l'ambiance qu'on avait avant » donc là les gens se sont un tout petit peu relâchés, c'est-à-dire qu'entre midi et deux maintenant la plupart on joue à Rocket League²³². On se marre, on pense plus au boulot, on passe un bon moment. Mais ... plus ça va là Webedia, et pire c'est quoi. Je sais pas si je serai encore à Jeuxvideo.com en fin d'année quoi.

À ce point ? C'est quoi, des changements dans la ligne éditoriale à venir ?

Loïc : Des changements non, c'est plutôt le rythme et l'ambiance au quotidien qui te font péter une carafe. Je vais te dire, lundi, donc mon premier jour de reprise, je suis rentré chez moi le soir je me suis allongé sur mon lit, j'avais plus envie d'allumer la console, j'avais envie de rien faire, j'étais déprimé de ouf. Je me suis dit « niquez vous », cette semaine je fais mes heures, et le soir je sors. Je

²³² Jeu de football à 3 contre 3 où l'on contrôle une petite voiture

vois des gens et je fais un peu la fête. En ce moment, y'a trop de travail, la hiérarchie qui a des demandes de plus en plus débiles du style « Dis donc, la vidéo, c'est quoi qui marche en ce moment ? »

- « écoute, les Gaming Live, ça marche toujours aussi bien
- « Ok, faites-en plus »

C'est pas aussi simple... Et dans la foulée tu apprends que le studio duquel on se servait pour tourner les Gaming Live est fermé, qu'il est plus pour toi, et qu'on va t'aménager un petit truc sur le plateau de Gaming Live [La chaîne, pas l'émission, ndr], mais du coup, comme la Web TV elle a des tournages, bah de telle heure à telle heure le plateau est occupé. Bientôt on va devoir les tourner aux chiottes quoi. On marche sur la tête. Y'a pas longtemps on a eu une réunion avec Cédric Page [Responsable du pôle gaming de Webedia, ndr], et il a reconnu qu'il avait fait des conneries. Typiquement il nous fait « oui, les quotas sur les news c'était une mauvaise idée ». Ah bah putain, il en aura fallu du temps ! Il a admis avoir fait quelques conneries, du coup on verra. À un moment ça en devenait débile, on publiait plus d'une dizaine d'articles par heure. Moi j'essaie de regarder un petit peu ailleurs, mais ça fait 15 ans que je suis sur le site donc c'est délicat. Le jour où j'ai été embauché, j'étais tellement content et fier que j'ai pas envie de me barrer du jour au lendemain, j'ai envie de me battre un petit peu pour le truc, mais y'a des jours tu te demandes si ça sert à quelque chose quoi. Rivaol [rédacteur en chef de Jeuxvideo.com, ndr], la dernière fois qu'il a fallu monter au créneau s'est vu répondre « ferme ta gueule, tu devrais être content. On n'a encore viré personne ».

Après on essaie de tous se serrer les coudes, on a modifié un peu notre façon de travailler. On a tous deux dossiers par mois à faire, sachant que sur le planning on n'a que deux jours par dossier. La vérité c'est que c'est juste pas tenable. Mon dernier dossier sur la Xbox c'est pratiquement une nuit blanche, plus une autre journée où je suis rentré chez moi à 22h. C'en est à un point où même bosser chez soi en extra ça ne suffit plus. Tout le monde est un peu en train de tirer la langue en ce moment. L'ambiance est pas aussi pétée que cet été, mais c'est pas la folie non plus.

Mais du coup c'est plutôt des problématiques internes, là où cet été c'est la grogne de la communauté qui entamait le moral des troupes ?

Loïc : Depuis deux mois environ, les réactions dans les commentaires sont assez amusantes. C'est-à-dire que les gens qui avaient tendance à nous basher, nous critiquer et nous insulter, maintenant ces gens là se font pourrir. Si quelqu'un vient à balancer un commentaire un peu injuste, y'a quelques personnes qui viennent lui dire « c'est bon maintenant ta gueule, on a compris t'es pas content, si t'aimes pas ce qui se fait sur le site tu te casses et tu vas voir ailleurs ». Du coup on n'a même plus besoin d'agir finalement, parce que c'est une partie de la communauté qui réagit. Je pense

vraiment qu'il y a une partie de la « majorité silencieuse » qui en a marre d'être silencieuse justement. On voit débarquer des nouveaux pseudos qui n'ont à leur actif que 15, 20 messages. Je pense que ce sont des personnes qui sortent un petit peu de leur mutisme et qui viennent défendre le travail de la rédaction, et ça fait plutôt plaisir. Les lecteurs se rendent compte qu'on a de plus en plus de papiers travaillés, et qu'on booste sur l'édito, du coup on commence à avoir pas mal de commentaires positifs. Même moi qui, à une époque a été détesté par une partie des lecteurs, ça fait un moment que j'ai pas vu un vrai commentaire négatif sur une de mes news. C'est plutôt sympa comme changement, et pour le coup si y'a une mauvaise ambiance, c'est vraiment de l'interne en effet. C'est Webedia, les décisions à la con du management.

Et avec le marketing qui est toujours aussi pesant, j'imagine ? Je me souviens que 87 [un journaliste du site, ndr] croulait sous les dossiers Fallout 4 à l'approche de la sortie du jeu.

Loïc : Oui effectivement. Ils ont essayé de me faire la même avec la sortie de Halo 5, mais je les ai gentiment envoyés se faire foutre car ils avaient des demandes complètement neuneus. Ça va un peu mieux désormais, puisque c'est Aymeric Lallée [ex-rédacteur en chef de IGN France, ndr] qui s'occupe maintenant des contenus Gamer Impact²³³. Avant, ils le faisaient mal, mais récemment j'ai vu passer une série d'articles qui était franchement plutôt cool quoi, d'autant que les réactions des lecteurs étaient également positives. Ça fait toujours chier de savoir que c'est fait parce que derrière il y a du pognon en jeu, mais si on le prend simplement comme un article écrit par un mec qui connaît vachement bien son affaire c'est assez intéressant à lire.

²³³ Défini par Epyon lors de notre interview : « Ce qu'on appelle Gamer Impact, c'est des contenus qui sont produits par des lecteurs, par des mecs qui connaissent bien le jeu en question. Finalement, c'est l'éditeur du jeu qui met sur la table un gros paquet de fric pour qu'on parle de leur jeu. On peut dire finalement ce qu'on en veut, en général si tu dis plutôt des trucs neutres ou positifs, ça les arrange, mais le but est simplement de faire parler de leur jeu. »

Interview de Guillaume « Antistar » Leviach

Bonjour Guillaume. Alors premièrement, peux-tu me décrire précisément ton rôle au sein de Jeuxvideo.com actuellement ?

Guillaume : L'intitulé exact de mon poste est "Gestionnaire de communautés" (oui, avec un S, car il y a des dizaines, voire des centaines de communautés différentes sur Jeuxvideo.com), même si j'aime bien personnellement le compléter et me décrire comme "Gestionnaire communautés & contributions"

Techniquement, je suis ce qu'on appelle un community manager, dans le sens où je fais de l'animation de communautés sur nos forums, de la modération, des débats, je participe à l'organisation de concours, à la tenue de podcasts en compagnie d'utilisateurs de nos forums... et je gère, en roulement avec mes collègues, le compte Twitter @JVCom

Ma spécificité, c'est justement les fameuses contributions, dont j'assure le suivi, la relecture et la promotion, tout en m'occupant d'échanger avec les lecteurs désireux de proposer leurs propres articles au site, en les aidant à écrire des contenus de qualité et améliorer leurs capacités rédactionnelles, aussi bien dans le fond que dans la forme. Ce qui m'amène à avoir une relation "privilégiée" avec la rédaction du site et les interfaces d'édition de contenu qui lui sont spécifiques, d'ailleurs.

C'est donc une activité que tu exerces de manière professionnelle depuis un an et demi si je me souviens bien ?

Guillaume : Même pas ! Depuis avril 2015. Le 7 pour être exact. Mais en effet, je me suis inscrit sur JV le 15 mai 2001, et ai modéré mon premier forum en septembre de cette même année. J'ai eu deux fois des passages sans modérer (en 2003, puis de 2006 à 2008 incluses), mais j'ai toujours été très proche de la vie du site, en étant modérateur bénévole sur diverses sections (celle que j'ai gérée le plus longtemps, et continue encore de modérer, étant les petites annonces), et même contributeur en envoyant quelques tests rétro à la rédaction.

C'est donc un site dont j'ai vu l'évolution depuis ses presque débuts jusqu'à aujourd'hui.

Et qu'est-ce qui t'as donné envie de participer au site exactement ? Comment tu l'as connu, pourquoi tu t'y es investi rapidement ?

Guillaume : Je crois que l'ado de pas tout à fait 15 ans que j'étais avait super envie de partager sa grosse connaissance des jeux Mario, ce qui m'a amené à proposer de répondre aux questions des gens sur les jeux que je connaissais par cœur... et de devenir rapidement un habitué des forums, avec l'envie permanente de discuter, échanger, connaître de nouvelles personnes. Je me suis fait dès 2001-2002 des contacts que j'ai encore aujourd'hui, dont certain(e)s que je vois encore IRL [in real life, dans la vie réelle, ndr] régulièrement et font partie de mes meilleurs amis !

Du coup, comme j'ai rencontré pas mal de gens sympa via JV, ça m'a toujours permis de rester très attaché au site, à sa communauté, à ses forums... et c'était le site que je consultais pour me documenter sur l'actualité du jeu vidéo, par défaut un peu, mais aussi par fidélité. C'est une valeur qui m'est chère dans la vie et que j'ai tendance à projeter même au-delà des gens.

Et justement, la communauté de JV, tu as baigné dedans très tôt finalement. Les forums étaient encore tout neufs quand tu es arrivé si je ne m'abuse. Comment tu définirais la communauté de Jeuxvideo.com ?

Guillaume : À l'époque ?

Au fil du temps, si ta perception de cette communauté a changé au fil des années.

Guillaume : Ah oui, elle a évolué, clairement ! J'ai eu une fréquentation assez peu banale des forums, dans le sens où j'ai toujours traîné sur des forums un peu marginalisés et pas hyper connus... mais ça ne m'a pas empêché d'avoir toujours fait partie des meubles et d'être, en tout cas j'en ai l'impression, un des modérateurs dont les gens se "souvenaient" souvent, ce qui faisait toujours plaisir. Des communautés sur JV, il y en a plein comme je le disais. Il y a celles axées autour d'un jeu ou d'une saga, ou d'un type de jeu, ce ne sont pas toujours les mêmes publics. Il y a celles s'orientant davantage autour d'une thématique précise, parfois même au-delà du jeu vidéo, sur des passions comme les sports, les arts, l'actualité... et il y a celles des bla-bla, complètement cultes, capables du meilleur comme du pire, qui constituent le cœur des forums de JV et sont absolument incontournables.

Et en quoi elle a évolué selon toi ? Avec le site, au gré des générations ... ?

Guillaume : Pourtant je n'ai vraiment connu que la toute première, celle du bla-bla unique, entre 2001 et 2004. Je m'y suis fait beaucoup de potes, j'étais ado, c'était détendu, assez naïf, vraiment fun. On faisait n'importe quoi mais les discussions étaient saines, c'était juste gentiment crétin, on s'amusait, on passait du bon temps, c'était comme un exutoire, et on s'y détendait. Du coup, ouais, avec les générations d'internautes, les codes évoluant, tout ça... On va dire que la façon

d'utiliser les forums, de dialoguer, les blagues spécifiques aux forums, les smileys, tout ça, ont vite évolué en même temps qu'internet et ses codes en général.

Ce qui fait la force de ces forums, c'est qu'ils sont restés très peuplés malgré tout, alors que les forums de discussion constituent clairement un type de réseau social en pleine chute depuis l'avènement des Facebook, Twitter et compagnie. JV fait exception dans ce paysage internet à ce niveau.

On entend souvent dire, du moins d'observateurs extérieurs, que la communauté de Jeuxvideo.com est une usine à trolls. Tu as un avis là-dessus ?

Guillaume : Ça dépend clairement des forums concernés, pour certains c'est pas loin d'être vrai (même s'il n'y a pas que ça), pour d'autres c'est bien plus calme. Mais comme c'est ultra fréquenté, que de nombreux internautes connaissent toutes les clés pour distraire, amuser (pas toujours de façon super respectueuse) et lancer des gros délires, ça part souvent en vrille. Comme je l'ai dit plus haut, c'est pour le meilleur et pour le pire, il y a des très bons délires à mourir de rire, et d'autres bien moins drôles... et c'est là qu'on doit intervenir niveau modération !

Mais ouais, fatalement, du fait de notre trafic, on doit être le plus gros pourvoyeur de trolls du web francophone, ça semble "logique". Surtout sur une communauté rassemblée par un média comme le jeu vidéo, très lié à internet, à la culture des mêmes et de la troll attitude, en fait.

Il y a quelques jours, on a encore beaucoup parlé de la communauté de Jeuxvideo.com pour avoir confondu un plagieur en herbe, le YouTubeur Math Podcast. C'est récurrent ce genre de comportement de « justicier » de la part des membres de la communauté ?

Guillaume : Alors, disons que comme tout va très vite et tout se sait sur internet, ce genre de situation ne leur échappe clairement pas.

Du coup, s'il y a besoin de faire éclater une vérité ou de rendre justice à quelqu'un, ce genre "soulèvement" peut tout à fait avoir lieu "chez nous", oui.

Tu as d'autres exemples plus ou moins récents ?

Guillaume : Du très concret, pas trop, faudrait demander à Gnap [Gwendal Lerat, ndr] qui connaît mieux nos communautés que moi. Par contre, je sais que certains suicides ont été évités grâce à la mobilisation des gens devant un message profondément dépressif qui laissait supposer que son auteur avait besoin d'aide et d'écoute. Et ça, c'est assez fort.

Notre communauté est remplie de trolls mais il n'y en a pas beaucoup de vraiment bêtes et méchants, en fait.

Que penses-tu de la grande popularité à une époque des communautés noëlistes ou happistes qui ont contribué à faire fleurir les forums de Jeuxvideo.com ? C'était branché d'en faire partie à une époque ?

Guillaume : J'ai toujours été contre les effets de mode, mais j'avoue que j'adorais utiliser :noel: dans mes messages vers 2008, et ce jusqu'à ce que je devienne admin... et cède davantage à :hap: que je trouve être le signe de ponctuation parfait et adapté à énormément de types de messages à faire passer. :hap:

Le culte voué à ces deux smileys m'a toujours fait beaucoup sourire : c'est complètement con, mais c'est inoffensif, c'est rigolo, et surtout, ces deux smileys n'étaient absolument pas destinés à être populaires lorsqu'ils ont été désignés !

Mais c'est sorti d'où en fait ? Tu peux dater ?

Guillaume : Le délire autour de :noel: trouve apparemment ses sources au niveau de son utilisation massive par un forumeur appelé Triplepatte, il y a près de 10 ans déjà

Tu peux trouver une bonne page résumant l'adulation du smiley :noel: sur le wiki de JVFlux d'ailleurs.

De gros sites internationaux comme All Games Beta utilisent Noelshack. Comment le site en est-il venu à vouloir développer cette "marque" ?

Guillaume : Bonne question... je sais juste que JV a racheté Noelshack il y a 4 ans pour disposer de son propre système d'upload d'images pour permettre d'en poster sur les forums. Mais je ne connais pas les "dessous" de l'histoire.

À noter que l'engagement de Lightman [Sébastien Pissavy, ndr] a bien été tenu puisque le nom de David Phan [créateur de Noelshack, ndr] est toujours crédité sur la homepage de Noelshack.

Je vais dévier légèrement et aborder un point un peu fâcheux, et qui aura rythmé une bonne partie de mon stage ... la crise des chroniqueurs. Tu peux me donner ton avis sur la question ?

Guillaume : Oui, même si ça risque d'être peu intéressant. Parce que j'ai pas grand-chose à dire vu que je connais pas trop trop toutes ces histoires, les seuls chroniqueurs que je connaissais et suivais étant ceux de Nesblog.

J'ai l'impression que toutes les communautés avaient un camp dans cette affaire. Tu partages mon avis ? Qu'il n'y avait pas vraiment de "modérés" ?

Guillaume : Bah, déjà, si, moi.

Techniquement j'avais pas d'avis sur les chroniques avant en tant qu'utilisateur du site. Je pense que parmi les lecteurs du site, il y en a qui ne consultaient que les news, les tests, mais pas vraiment de vidéos, ce qui se ressent finalement vu que le nombre de vues n'était pas hyper élevé sur celles-ci.

(soit dit en passant j'me demande si je prends pas des risques en répondant à ce genre de question glissante)

C'est-à-dire des risques ?

Guillaume : Ben, quand on se fait interviewer au sujet de JV, on est censé demander l'aval de Cédric Page [responsable du pôle gaming de Webedia, ndr].

Jusqu'ici, vu les sujets abordés, je m'en foutais un peu, mais celui-ci est un peu tendu.

Quoi qu'il en soit, je pense qu'il y a la même "majorité silencieuse" qui lit énormément sans participer aux commentaires et aux forums qui s'en fout royalement des chroniques. Evidemment, toutes ces personnes ne se sont jamais faites entendre. Il est évident que ceux et celles qui avaient le + besoin de gueuler à ce sujet l'ont fait savoir, c'est toujours comme ça.

D'accord et pour parler moins de l'événement que de ses réactions, tu penses que c'est un événement qui fait date dans l'histoire de JV ?

Guillaume : Forcément, sur l'aspect éditorial, ça a tourné une page.

Il y avait beaucoup de chroniques, une grosse partie s'est arrêtée soit d'un coup soit progressivement, dont certaines assez emblématiques (celles de Nesblog et AfterBit).

Donc forcément, oui, c'est un événement marquant dans l'histoire du site, pas le + marquant évidemment, mais un qui a fait du bruit, surtout sur une période où la grogne était très palpable chez les utilisateurs même sans ce type d'événement.

Quel est l'événement le plus marquant selon toi dans l'histoire du site ?

Guillaume : C'est pas évident car y a des événements marquants par rapport au staff, par rapport aux forums, par rapport à l'édito, par rapport au design...y en a limite un par catégorie.

Eh bien disons dans l'interaction des personnes avec le site / forums

Guillaume : Je pense que le premier gros événement remonte à 2004 et à la division du bla-bla unique en 5 catégories par tranche d'âge

Non seulement ça a diversifié les discussions, généré de nouvelles communautés, engendré carrément davantage d'activité, mais surtout, ça a permis l'émergence du 15-18 au fil des années, et c'est clairement un forum emblématique dans le paysage internet

Le suivant aura été, à mes yeux, Respawn [nom de la refonte graphique du site intervenue en 2014, ndr] mais avec des conséquences bien plus délicates pour tous, staff comme utilisateurs.

Pourquoi un si mauvais accueil ?

Guillaume : Parce que c'est de la merde :noel:

Respawn était très certainement un bon projet dans l'idée. Et une fois que t'as passé énormément de temps sur une refonte, que tu l'as faite tester en bêta par toute ta communauté, que tu l'as reportée pendant des mois... tu peux pas l'annuler. Ta crédibilité est bien trop en jeu si tu fais machine arrière sur ton + gros projet de refonte.

Mais en quoi ça a perturbé les habitudes des forumeurs ?

Guillaume : Je ne peux pas expliquer le pourquoi de la date de mise en production choisie (c'était 4 mois avant mon embauche), je pense que ça a été une catastrophe de le lancer aussi peu prêt, aussi buggé, avec de telles lenteurs.

Le changement de design était d'abord radical. Adaptation aux normes du web moderne, tout ça (les forums et le site étaient, niveau architecture, d'un autre âge, même s'ils tournaient super bien. À cela s'est greffé le nouvel outil de modération participative appelé GTA, qui en d'un an après sa mise en prod est toujours très critiqué.

Et pourquoi ça ? Ça favorise la délation ou quelque chose du genre ?

Guillaume : Moi-même, quand je n'étais que modérateur, je ne souhaitais pas m'en servir, car j'en désapprouvais certains principes. On donne un peu + de pouvoirs à nos modos, parce qu'on leur fait confiance, techniquement. Et forcément, les (possibles) abus sont fréquemment remontés, et il est délicat de les analyser

L'outil est perfectible, pas encore bien fini, il y a énormément à améliorer dessus. Mais ça peut être un outil génial en soi une fois vraiment terminé.

En quoi ça consiste exactement alors ? C'est la fonctionnalité qui permet de « signaler » les messages importuns ?

Guillaume : Yep, et de traiter les signalements pour les modérateurs (avec des pouvoirs réduits par rapport aux nôtres bien sûr, mais plus importants qu'avant).

Je peux pas trop détailler sinon je sors un peu trop du cadre de l'interview sans prise de risque.

Récemment, il y a encore eu une refonte graphique, je me trompe ? Minime, par rapport au passage à Respawn, mais tout de même. Le site est devenu responsive, le lecteur vidéo a été refondu ... il y a toujours de la grogne malgré ça ?

Guillaume : Oui, y en aura toujours. Le passage au "responsive" était requis pour harmoniser les versions web et mobile, même si je suis personnellement un vieux con qui estime que les deux se complétaient très bien

Les changements visuels sont heureusement peu, et minimes, et ceux vraiment trop gênants en day one ont vite été atténués, voire corrigés

Pour le lecteur vidéo... j'ai jamais compris le problème des gens avec. Ça fait des années que j'alterne entre Windows et Mac, entre 3 navigateurs différents, et jamais il n'a déconné. Donc là, joker, puisque pour moi il a toujours marché.

Un autre souci vient aussi de l'image du site liée au rachat par Webedia. Chaque changement est vu par les users comme une décision de Webedia, et donc, ça leur donne encore plus envie de taper dessus.

Enfin concernant la ligne éditoriale (sujet délicat, j'imagine). J'ai souvent vu dénoncer des "news putaclic" etc. Ça date de quand exactement ? Y'a toujours eu une frange qui ne se retrouvait pas dans la ligne édito ?

Guillaume : La ligne édito c'est un autre problème même si ça peut se rejoindre, mais je pense hélas pas être autorisé à en parler.

Après oui, c'est pas un secret que de dire que des lecteurs n'appréciaient pas la ligne éditoriale du site pour tout un tas de raisons, alors que celle-ci n'avait pas changé du jour au lendemain parce que Webedia. J'en reviens partiellement à ce constat :

"Chaque changement est vu par les users comme une décision de Webedia, et donc, ça leur donne encore plus envie de taper dessus".

Interview de Gwendal « Naglaglasson / Gnap_Gnap »

Lerat

Bonjour Gnap, ma première question est à propos des forums. Y a-t-il eu ou non un « âge d'or » des forums de Jeuxvideo.com ? Une période, une fourchette de temps, où l'activité sur les forums était particulièrement faste. A contrario, as-tu remarqué à un autre moment une sorte de déclin dans la fréquentation des forums ?

Gwendal : L'âge d'or des forums ça serait vers 2012 je dirais. En terme d'activité c'est notre pic, et le noélisme était encore pas mal actif. Y'avait plein de fansites, par exemple (JVFlux, la Gazette, Noelshack...).

Par la suite il y a eu un déclin oui, principalement au moment de Respawn, mais ça s'est traduit davantage pas une migration (le 18/25 qui prend le relais du 15/18) que par un déclin.

Y a-t-il à ta connaissance d'autres "projets" de la trempe de NoelShack qui ont émergé des forums de JV ?

Gwendal : Spontanément me vient à l'esprit l'AJV et JVFlux, les fansites historiques (et désormais décédés ou presque), le Wiki de JVFlux (qui vivote encore un peu) et des sites comme noelfic, noelpedia, le wiki GDC, ...

Ça c'est pour parler des sites. Y'a des jeux qui ont été créés aussi, comme Candy Box ou ... ce FPS avec des smileys qui se tirent dessus dont j'oublie le nom.

Et des youtubeurs en pagaille, des musiciens et chanteurs, des vidéastes...

Peux-tu me parler de la Gazette de JV ? À la base, si je ne me trompe pas, il s'agit bien d'un projet qui vient de la communauté. D'après mes recherches, l'aventure a duré un tout petit peu plus de 2 ans avant que les publications d'articles ne cesse sur la Gazette au profit de JVFlux. Pourtant, je vois que de 2012 à 2014, toi et une petite équipe vous teniez des chroniques vidéo environ 2 fois par mois. Je m'interroge : pourquoi tu as eu envie de t'investir dans la Gazette ? Pourquoi / comment ça s'est terminé finalement ?

Gwendal : En fait ça s'est jamais vraiment terminé. J'ai plus les dates en tête mais, au début, c'était de l'écrit uniquement, tenu sur un blog + sur les forums. J'y suis allé simplement parce que le projet me tentait et que je trouvais cool de bosser avec tous ces gens. J'y suis allé en tant que correcteur, à la base, et finalement j'ai repris le truc en main quand les principaux décideurs s'en sont désintéressés.

Ensuite j'ai créé le site web <http://gazettejv.com> , pour que les textes soient dispos sur un endroit plus propre. Puis on a décidé de partir sur un truc complètement différent, et on a lancé une émission audio, au départ enregistrée. Ensuite on a fait ça en live. Puis de la vidéo enregistrée, pour finir avec du live vidéo.

En ce moment ça n'a quasi plus de résonance donc on va peut être s'arrêter, le dernier numéro était une tentative de retour aux sources avec de l'audio... mais ça a pas marché.

J'ai tenté de contacter Ben, le créateur de RedSky.fr, qui n'a malheureusement pas répondu à mes sollicitations. J'aurais aimé avoir plus d'explications sur la genèse de son projet, sur le pourquoi du comment il a créé ces outils-là, et aussi pourquoi au bout de tout ce temps il a été sommé de mettre fin à ses outils ?

Gwendal : J'ai suivi cette histoire que de loin, mais on n'a jamais été favorables à la façon dont les données récoltés sur notre site ont été utilisées. Ça générerait plein de problèmes et on l'a fait savoir publiquement plusieurs fois. Donc oui, tôt ou tard ça devait finir par arriver.

Comment il parvenait à récupérer ces données d'ailleurs ? J'ai déjà bien du mal à obtenir les données de fréquentation des forums alors celles, précises, de tous les forums du site ...

Gwendal : c'est pas très dur en fait. A partir du moment où un truc est dispo sur le web, il est pas compliqué de le récupérer. Le plus compliqué c'est de le stocker et de pouvoir exploiter ces données, faut une base de données bien foutue, des serveurs pas dégueux et un code optimisé pour que ça marche bien.

Comment sont répartis les modérateurs sur les forums de jeu ? Je suppose que chaque forum doit avoir au moins 1 modérateur, et quand je parcourt un peu les forums de jeux confidentiels (ex : *A Quiver of Crows*, qui n'a qu'un seul message), je vois la même liste de modérateurs que sur le forum de *Zoo Tycoon 2 : Aventure Africaine* par exemple.

Gwendal : En fait on a le GIF (Groupe d'Intervention des Forums) qui est nommé automatiquement sur tous les forums où aucun modérateur attitré n'est présent. Leur boulot est de gérer tous les autres forums. :)

Peux-tu me parler de ton émission les Forums Au Pouvoir ? D'abord, est-ce que l'idée vient de toi, comment tu en as eu l'envie ... me décrire un peu la genèse du projet.

Gwendal : J'ai toujours voulu faire une émission de ce genre (ou pousser pour que d'autres la fassent), et c'est une discussion avec Trunks qui a plus ou moins lancé le truc puisqu'il a lui même vu le

potentiel de ce genre de concept. Entre temps il y a eu le déménagement qui a un peu retardé tout ça mais une fois bien installés à Paris on a voulu lancer tout ça avec le reste de l'équipe.

Généralement je présente, Panda se charge de passer des viewers à l'antenne via Skype, il y a entre 50 et 150 viewers et on parle d'un peu tout ce qui concerne les forums : modération, animations, événements un peu cools etc. Les gens aiment bien même si on sent qu'on n'a pas encore réussi à trouver la vraie bonne formule, mais ça viendra !

Interview de Krayzel, modérateur du forum

« Suggestions » et « Petites annonces ».

Bonjour Krayzel. Pour commencer, pourrais-tu me décrire précisément ton rôle au sein des forums de jeuxvideo.com ?

Krayzel : Eh bien, mon rôle est tout ce qu'il y a de plus classique. :o)) Je suis modérateur bénévole sur divers forums, dont quelques-uns pas vraiment actifs (donc pas très intéressants à mentionner ici), mais ceux qui me prennent le plus de temps sont le forum des Suggestions (que je modère depuis 2 ans et demi) et celui des Petites Annonces (depuis septembre 2015).

Pour le premier, mon rôle est d'effectuer un premier tri parmi les suggestions postées par les utilisateurs. Je verrouille donc tout ce qui est hors-sujet, ce qui a déjà posté, ou qui est techniquement / éthiquement irréalisable. Pour le reste, je me contente de participer occasionnellement aux sujets postés et de remonter aux admins les suggestions intéressantes qui se font oublier. Je fais également le tri parmi les sujets auxquels ils ont répondu (que ce soit des idées acceptées ou refusées) afin que le forum reste lisible pour tous. Les suggestions ont été délaissées pendant très longtemps, maintenant on a la chance d'avoir un forum avec des règles claires, un suivi régulier des admins, donc je pense que ça s'organise pas mal.

Concernant les petites annonces, je fais simplement office de renfort auprès d'Antistar, modérateur de longue date du forum qui, après à son embauche chez JV, avait moins de temps à consacrer à son forum (et il a certainement envie de souffler un peu en dehors du boulot, ça peut se comprendre). Les règles de ce forum sont assez strictes, avec pas mal de cas particuliers et parfois quelques conflits à gérer, donc ça demande de jeter un œil quotidiennement.

Sorti de là, je suis simple utilisateur des forums, régulier depuis 10 ans déjà. J'ai vu défiler pas mal de monde et d'évènements, j'ai grandi avec ces forums en fait. Néanmoins, depuis quelques années, je suis beaucoup plus lecteur qu'acteur ; les habitudes ont la vie dure, pour cette raison que je passe toujours et que je prends plaisir à contribuer pour un site qui m'a pas mal apporté, mais le temps a fait que j'ai fini par prendre du recul. Je poste donc assez peu en dehors des forums que je modère, éventuellement sur le forum Communauté lors d'une actu intéressante. Ah, et il y a aussi un jeu mobile auquel je joue depuis plus d'un an, je fréquente donc son forum et je traduis depuis l'anglais, pour les autres membres, les actualités des mises à jour.

Justement, pour ce rôle de modérateur, pourrais-tu m'expliquer un petit peu comment on le devient ? Quels sont les prérequis notamment ? Enfin concernant le rôle, y a-t-il également une

espèce d'obligation d'éducation des forumers de la part des modos ? Je veux dire, parmi vos attributions, il faut notamment veiller à ce que des propos racistes / sexistes / homophobes etc.. ne soient pas véhiculés sur le site. Ton rôle se limite juste à de la suppression, ou y a-t-il également un devoir d'éducation derrière ? Aussi minime soit-il.

Krayzel : Pour ce qui est de tes questions, je dirais qu'il n'y a pas vraiment de réponse universelle. Enfin, pour devenir modérateur d'un forum donné, il faut déjà le fréquenter de manière régulière et donner une bonne image de soi (auprès des autres membres ou des modérateurs déjà en place, selon la situation). Bref, il faut savoir se montrer sérieux, la tête sur les épaules, avec l'envie de s'investir dans la gestion d'un forum. Après, on peut soit devenir modérateur par élection, soit par nomination directe... Me concernant, ça a toujours été le second cas !

Concernant le rôle, là aussi, je vais difficilement pouvoir te répondre car je ne modère pas des forums "à problème". Ma modération rime surtout avec "traitement administratif", je n'ai pas vraiment l'occasion de faire de gestion de communauté. Un modérateur de blabla te répondra donc mieux que moi sur l'aspect "éducatif". :oui: Mais oui, je suis certain qu'ils doivent faire un minimum dans la sensibilisation, suivre les délires du forum (ce qui fait le buzz, etc.), et savoir tirer la sonnette d'alarme quand les débordements arrivent.

J'ai découvert que tu gérais également le site gestionnotes. Comment l'idée t'est venue finalement ? C'était une demande de la part des forumers, ou alors tu as créé le besoin quelque part ?

Krayzel : Eh bien, quand j'ai créé Gestionnotes (en 2008), j'avais déjà eu une petite expérience de modération sur jeuxvideo.com avec le -15 et j'avais apprécié l'aspect "gestion de communauté".

Je commençais en même temps à m'intéresser au développement web, et voulant mettre à profit mes maigres connaissances de l'époque, je me suis demandé ce que je pouvais créer, qui soit utile et qui n'existe pas déjà sur le web, en sachant que les blablas du site seraient un bon coup de pouce pour commencer et attirer du monde.

Étant moi-même lycéen en 2008, je me sentais concerné par tout cet aspect de suivi scolaire (comme certainement pas mal de monde, je m'amusais à saisir mes notes dans Excel pour calculer ma moyenne à l'avance).

L'idée est donc venue assez naturellement de ces différents points, c'est un besoin personnel que je cherchais d'abord à combler, mais j'ai également réussi à créer ce besoin chez les autres. C'est tout ce qu'il m'aura fallu comme encouragement pour développer ce projet au fil des années.

C'est un grand projet dit donc. Ça a été bien accueilli par les membres de la communauté ?

Le site a bien fonctionné / fonctionne bien actuellement ?

Krayzel : Grand projet, comme tu dis ! Et qui a bien grossi au fil des années. Ça a été très bien accueilli par les membres des blablas (-15 et 15-18), bien mieux que ce à quoi je m'attendais, surtout compte tenu du design pas terrible de l'époque et des fonctionnalités très limitées. Tiens, pour illustrer mes propos, je vais m'appuyer sur les statistiques du site pour la principale chose qui nous intéresse ici, à savoir les notes :

Année	Notes	Membres	Numéro 1	Numéro 2	Numéro 3
2015-2016	3178	92	Makoto (125 notes)	Echec_maths (110 notes)	Pseudo (98 notes)
2014-2015	5189	145	LaCourtille (186 notes)	TeLecu (157 notes)	Korimizu (139 notes)
2013-2014	8173	227	StillLiving (183 notes)	TeLecu (153 notes)	Mentalist_2000 (149 notes)
2012-2013	8642	241	Coconut67 (199 notes)	Louiset (171 notes)	valouvacherot (164 notes)
2011-2012	7302	192	Tony (180 notes)	maximoune (174 notes)	Yoshi (158 notes)
2010-2011	6737	251	MetroidTom (192 notes)	J60 (186 notes)	Milou10 (171 notes)
2009-2010	3363	122	Jojo242 (139 notes)	WhiteBeen (112 notes)	Yoshi (95 notes)
2008-2009	1893	63	WhiteBeen (121 notes)	Suuron (100 notes)	MetroidTom (93 notes)

Donc la première année, bien que très modeste par rapport aux suivantes, aura quand même réuni plusieurs dizaines de personnes pour près de 2000 notes. En soi, c'était super motivant, et c'est ce qui m'a poussé à améliorer le site ; côté design notamment, c'est la première chose visible donc il faut bien que ça attire l'oeil, mais aussi au niveau des rubriques car pour fidéliser les membres, il fallait bien qu'ils trouvent des choses à faire sur le site. :o)) Bon, je ne vais pas tout lister ici non plus mais je pense pouvoir dire que le site a bien fonctionné, et j'ai certainement bien géré les développements ainsi que la pub pour qu'il ne cesse de gagner en popularité pendant 5/6 ans.

Aujourd'hui, c'est un autre sujet. Comme tu peux le voir, les stats ont subi une grosse baisse durant l'année scolaire 2014-2015 (l'année précédente était aussi touchée par une baisse, mais bien moindre), ce qui m'a fait réaliser que l'âge d'or de Gestionotes était certainement passé. Je vois plusieurs raisons à cela :

Respawn. Mine de rien, la grande majorité de mes membres viennent de jeuxvideo.com, et quand le site a changé de design, beaucoup ont déserté... ce qui s'est ressenti de manière assez flagrante sur Gestionotes au niveau des nouvelles inscriptions, les rentrées scolaires étaient moins intenses.

Peut-être un changement de mentalité / des habitudes des internautes en général ? Internet tourne beaucoup autour des réseaux sociaux, désormais. Je pense qu'il devient plus difficile de captiver du monde, surtout des jeunes, sur un site n'ayant pas cette structure. Puis ce que Gestionotes propose, beaucoup d'établissements le font déjà (en bonne partie) ; cela doit convenir à de plus en plus d'étudiants. Mon concept doit vieillir, je suppose.

Sûrement un peu de ma faute aussi, car je me suis moi-même éloigné de mon site avec le temps. J'y passe moins souvent (même si j'essaye de ne pas délaisser les membres les plus fidèles), mais je n'ai pas sorti d'amélioration (je ne compte pas les corrections de bugs) depuis fin 2014, et pas de nouvelle rubrique depuis fin 2013. Panne d'inspiration, manque de motivation, rythme de vie personnelle et pro qui ne me permet plus d'y accorder suffisamment de temps...

Bref, le site vit maintenant sur ses acquis, les stats montrent que ça "fonctionne" toujours, de manière très modeste néanmoins. Pour combien de temps encore, je ne saurais le dire...

Bibliographie

Sur Jeuxvideo.com et la notion de communauté

- PISSAVY Sébastien. *Jeuxvideo.com, une Odyssée interactive*. Pix'n'love Editions. 2013, 237 pages.
- AURAY Nicolas. *Communautés en ligne et nouvelles formes de solidarité*, in LICCOPE Christian *L'évolution des usages et des pratiques numériques*. FYP éditions. 2009, 256 pages.
- CASSILI Antonio. *Les Liaisons Numériques*. Seuil, La couleur des idées. 2010, 331 pages.
- AURAY Nicolas. *Le Web et le tissu des solidarités. Communications 2010/88*.
- VIOLET-SURCOUF Antoine, CHAZAUD Nicolas et ali. *Influence et réputation sur Internet : Communauté, crises et stratégies*. Le Bourdonnaye, AEGE. 2014, 112 pages.

Sur la vie en réseaux numériques

- PROULX Serge, POISSANT Louise, SENEAL Michel. *Communautés virtuelles, penser et agir en réseau*. Les Presses de l'Université Laval. Québec, 2006, 367 pages.
- RHEINGOLD Howard. *Les Communautés virtuelles*. Addison-Wesley France. Paris, 1995.
- BIDART Claire, DEGEMME Alain, GROSSETTI Michel. *La vie en réseau – Dynamique des relations sociales*. Presses Universitaires de France, le Lien Social. 2011, 356 pages.
- AURAY Nicolas. *L'homme en réseau et les solidarités distantes. Pour la science n°422*. P. 52-57.
- MILLERAND Florence, PROULX Serge et ali. *Web Social : Mutation de la communication*. Presses de l'Université du Québec, Communication. 2010, 374 pages.
- MERCKLE Pierre. *Sociologie des réseaux sociaux*. La Découverte, Repères. 2011, 128 pages.
- LAZEGA Emmanuel. *Réseaux sociaux et structures relationnelles*. Presses Universitaires de France, Que sais-je ?. 2014, 128 pages.
- GEORGES Fanny. « À l'image de l'homme » : *Cyborgs, avatars, identités. Le Temps des médias* 2012/1 (n°18), p. 136-147.
- MERCKLE Pierre, *La « découverte » des réseaux sociaux. À propos de John A. Barnes et d'une expérience de traduction collaborative ouverte en sciences sociales. Réseaux* 2013/6 (n°182), p. 187-208.
- DAGNAUD Monique. *Génération Y : Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*. Les Presses de Sciences Po, Nouveaux débats. 2013, 210 pages.
- ANTHEAUME Alice. *Le Journalisme Numérique*. Les Presses de Sciences-Po, Nouveaux débats. 2013. 186 pages.

Sur l'étude des comportements numériques et la psychologie

- METTON Céline. « *L'autonomie relationnelle. SMS, chat et messagerie instantanée* », Ethnologie française, vol. 40, n°1, 2010, p. 101-107.
- CRAIPAÉAU Sylvie, SEYS Bertrand. « *Jeux et Internet : quelques enjeux psychologiques et sociaux* », Psychotropes 2005/2 (vol. 11), p. 101-127.
- GLUCKSMANN André. *Le Discours de la Haine*. Plon. 2004. 234 pages
- LAFOREST Marty, VINCENT Diane. *La qualification péjorative dans tous ses états. Langue française* 2004/4 (n°144), p. 59-81.
- HALBWACHS Maurice. *La psychologie collective*. Flammarion, Champs Classiques. 1949.

Webographie

Articles de presse

- Nicolas Auray, Samira Ouardi, et ali. *Le « Mai 68 numérique » est-il (vraiment) devenu un « grille-pain fasciste » ?* [en ligne]. Disponible sur <http://mouvements.info/edito/le-mai-68-numerique-est-il-vraiment-devenu-un-grille-pain-fasciste/>. (Consulté le 28/11/2015).
- Fanny Barnabe. « Sylvie Craipeau. *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne* », *Lecture* [En ligne], Les comptes rendus. 2011, mis en ligne le 23 octobre 2011. Disponible sur : <http://lectures.revues.org/6641> (consulté le 12 février 2016)
- Ina Global. « *Qu'est-ce que le Digital Labor ?* » [En ligne]. Disponible sur <http://www.inaglobal.fr/numerique/article/quest-ce-que-le-digital-labor-8475> (consulté le 21/02/16).
- Internetactu. « *Digital Labor : comment répondre à l'exploitation croissante du moindre de nos comportements ?* » [En ligne]. Disponible sur : <http://internetactu.blog.lemonde.fr/2014/12/20/digital-labor-comment-repondre-a-lexploitation-croissante-du-moindre-de-nos-comportements/> (consulté le 21/02/16)
- L'Humanité. « *On n'a plus de maîtrise sur les données que nous produisons nous-mêmes* » [En Ligne]. Disponible sur <http://www.humanite.fr/na-plus-de-maitrise-sur-les-donnees-que-nous-produisons-nous-memes> (consulté le 21/02/2016)
- Antonio A. Casilli. « *Pour une sociologie du #trol* » [en ligne]. Disponible sur <http://www.casilli.fr/2012/03/24/pour-une-sociologie-du-troll/>. (Consulté le 27/11/2015).
- CANAL +. *Qui sont les Haters du Web ?* [en ligne, vidéo]. Disponible sur <http://www.canalplus.fr/c-emissions/c-la-nouvelle-edition/pid6850-la-nouvelle-edition.html?vid=1173980>. (Consulté le 28/10/2015).

- Amazon Mechanical Turk. « Mechanical Turk is a marketplace for work ». DISPONIBLE SUR : <https://www.mturk.com/mturk/welcome>
- Amazon Mechanical Turk. « Star a New Project ». DISPONIBLE SUR : <https://requester.mturk.com/create/projects/new>
- Wikipedia.org. « Turc mécanique ». Mis à jour le 26 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : https://fr.wikipedia.org/wiki/Turc_m%C3%A9canique
- L'Humanité.fr. « Tâcherons d'Amazon, pour une pincée de dollars », Pierric Marissal. Publié le 30 janvier 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.humanite.fr/tacherons-damazon-pour-une-pincee-de-dollars>
- RUE89. « Ce que cache le Turc mécanique d'Amazon », Xavier de la Porte. Publié le 21 janvier 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://rue89.nouvelobs.com/2014/01/21/cache-turc-mecanique-damazon-249236>
- The Guardian.com. « Amazon's Mechanical Turk workers protest : 'I am a human being, not an algorithm' », Mark Harris. Publié le 3 décembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.theguardian.com/technology/2014/dec/03/amazon-mechanical-turk-workers-protest-jeff-bezos>
- We Are Dynamo. « Dead Jeff Bezos ». DISPONIBLE SUR : <http://www.wearedynamo.org/dearjeffbezos>
- Arretsurimages.net. « Sinclair, pas encore au Huffington Post, déjà critiquée », La rédaction. Publié le 14 décembre 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.arretsurimages.net/breves/2011-12-14/Sinclair-pas-encore-au-Huffington-Post-deja-critiquee-id12706>
- Thierry Crouzet. « Blogueurs en colère », Thierry Crouzet. Publié le 23 janvier 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://tcrouzet.com/2012/01/23/blogueurs-en-colere/>
- Seb Musset. « Chère Anne Sinclair », Sébastien Musset. Publié le 14 décembre 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://sebmusset.blogspot.fr/2011/12/chere-anne-sinclair.html>
- LeMonde.fr. « La révolte des blogueurs », Xavier Ternisien. Publié le 14 avril 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://abonnes.lemonde.fr/societe/article/2011/04/14/la-revolte-des-blogueurs_1507616_3224.html
- Benoit Raphael. « Faut-il payer les blogueurs ? », Benoit Raphaël. Publié le 19 avril 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://benoitraphael.com/2011/04/19/faut-il-payer-les-blogueurs/>
- The New York Times. « The Economics of Blogging and The Huffington Post », Nate Silver. Publié le 12 février 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://fivethirtyeight.blogs.nytimes.com/2011/02/12/the-economics-of-blogging-and-the-huffington-post/?_r=0

- Quantcast. « Huffington Post ». DISPONIBLE SUR :
<http://www.quantcast.com/huffingtonpost.com>
- Dazed. « Flickr is about to sell off your Creative Commons photos », Zing Tsjeng. Publié le 28 novembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :
<http://www.dazeddigital.com/photography/article/22757/1/flickr-is-about-to-sell-off-your-creative-commons-photos>
- ACI. « Yahoo Starts Selling Flickr Users' Photos », Susan Gunelius. Publié le 2 décembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://aci.info/2014/12/02/yahoo-starts-selling-flickr-users-photos/>
- Slate.fr. « En vendant des photos de Flickr, Yahoo n'est pas dans l'illégalité. Mais suscite le trouble », Andréa Fradin. Publié le 9 décembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :
<http://www.slate.fr/story/95587/vente-photos-flickr-yahoo-trouble>
- Wall Street Journal. « Fight Over Yahoo's Use of Flickr Photos », Douglas Macmillan. Publié le 24 novembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :
http://www.wsj.com/news/article_email/fight-over-flickrs-use-of-photos-1416875564-1MyQjAxMTA0OTIwNDkyODQwWj
- NextInpact. « La fausse polémique de la revente des photos Flickr par Yahoo », Marc Rees. Publié le 1 décembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :
<http://www.nextinpact.com/news/91171-la-fausse-polemique-revente-photos-flickr-par-yahoo.htm>
- MIT Technology Review. « Why Did Reddit Succeed Where Digg Failed ? », Rachet Metz. Publié le 18 juillet 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :
<https://www.technologyreview.com/s/428520/why-did-reddit-succeed-where-digg-failed/>
- Readwrite. « I Am a President – Obamania Shuts Down Reddit », Adam Popescu. Publié le 29 août 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://readwrite.com/2012/08/29/i-am-a-president-obamania-shuts-down-reddit/>
- Business Insider UK. « Reddit users are furious after the site banned a community dedicated to hating fat people », Rob Price. Publié le 11 juillet 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :
<http://uk.businessinsider.com/reddit-bans-r-fatpeoplehate-the-community-furious-ellen-pao-2015-6>
- Urban Dictionary. « Social Justice Warrior », Poopem. Publié le 21 avril 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://fr.urbandictionary.com/define.php?term=social+justice+warrior>
- Reddit.com. « boogie2988 reacts to fatpeoplehate ban », Amster2. Publié en juin 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :

https://www.reddit.com/r/videos/comments/39dexz/boogie2988_reacts_to_fatpeoplehate_ban/

- Reddit.com. « Content Policy Update », spez. Publié en septembre 2015 [en ligne].
DISPONIBLE SUR : https://www.reddit.com/r/annoncements/comments/3fx2au/content_policy_update/
- L'Obs. « AlloCiné : le grand malaise », TéléObs. Publié le 18 février 2016 [en ligne].
DISPONIBLE SUR : <http://teleobs.nouvelobs.com/actualites/20160217.OBS4838/allocine-va-t-il-cracker.html>
- SensCritique. « SensCritique, désormais la communauté n°1 du cinéma. ». Publié le 27 juillet 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://www.senscritique.com/posts/Sens_Critique_desormais_la_communaute_n_1_du_cinema/963
- Forbes. « 30 Under 30 : The Brightest Young Stars in Video Games », David M. Ewalt. Publié le 6 janvier 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.forbes.com/sites/davidewalt/2014/01/06/30-under-30-the-brightest-young-stars-in-video-games/>
- La Depeche. « Suicide de Nicolas, 16 ans : les parents accusent Internet », Thierry Dupuy. Publié le 10 janvier 2009 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.ladepeche.fr/article/2009/01/10/521070-suicide-de-nicolas-16-ans-les-parents-accusent-internet.html>
- Charts in France. « Shy'm se lâche sur Twitter après la censure de son clip sur YouTube », Charles Decant. Publié le 25 août 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.chartsinfrance.net/Shy-m/news-81529.html>
- Le Parisien. « Nouvelle suspicion de fuite au bac », Le Parisien. Publié le 20 juin 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.leparisien.fr/societe/nouvelle-suspicion-de-fuite-au-bac-20-06-2012-2056503.php>
- LeMonde.fr. « Un lycéen assure avoir déniché les sujets SVT du bac en quelques clics », Maryline Baumard. Publié le 25 juin 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://abonnes.lemonde.fr/ecole-primaire-et-secondaire/article/2012/06/25/l-autre-facon-de-se-preparer-au-baccalaureat_1723981_1473688.html
- MyTF1News. « Trophées du Film Français : l'arrêt des votes du prix du public », MYTF1News. Publié le 24 janvier 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://lci.tf1.fr/cinema/news/trophees-du-film-francais-l-arret-des-votes-du-prix-du-public-8352985.html>

- LeFigaro.fr. « Un lycéen recherché après avoir menace d'une tuerie », Lefigaro.fr. Publié le 17 mai 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.lefigaro.fr/actualite-france/2013/05/17/01016-20130517ARTFIG00455-un-lyceen-annonce-une-tuerie-strasbourg-en-alerte.php>
- Dernières Nouvelles d'Alsace. « Derrière « HommeMort », un adolescent de 17 ans », Antoine Bonin. Publié le 11 juillet 2013 [en ligne] DISPONIBLE SUR : <http://www.dna.fr/edition-de-strasbourg/2013/07/11/derriere-hommemort-un-adolescent-de-17-ans>
- Courrier Picard. « COMPIEGNE Fin de l'alerte à la bombe au lycée Grenet après des menaces sur Internet », J.Ba. Publié le 11 janvier 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.courrier-picard.fr/region/compiegne-fin-de-l-alerte-a-la-bombe-au-lycee-grenet-ia201b0n703740>
- Les Inrocks. « Quand un tweet plus qu'explicite apparaît sur le compte de Bernard Cazeneuve ». Publié le 16 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.lesinrocks.com/2016/05/news/tweet-plus-quexplicitite-apparait-compte-de-bernard-cazeneuve/>
- Mystère des Internets. « Mystère des Internets : récapitulatif ». Publié le 27 janvier 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://mysteredesinternets.wordpress.com/>
- Lamontagne.fr. « L'éditeur de jeuxvideo.com quitte Aurillac : 17 salariés licenciés », Gilles Laloz. Publié le 27 janvier 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://www.lamontagne.fr/auvergne/actualite/departement/cantal/2015/01/27/l-editeur-de-jeuxvideo-com-quitte-aurillac-17-salaries-licencies_11306765.html
- Madmoizelle.com. « Les forums de Jeuxvideo.com, un bouillon de culture misogyne ? », Clemence Bodoc. Publié le 11 juillet 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.madmoizelle.com/jeuxvideocom-culture-misogyne-270098>
- LeMonde.fr. « Jeuxvideo.com cible d'une tentative de piratage », Le Monde.fr. Publié le 23 août 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://abonnes.lemonde.fr/pixels/article/2015/08/23/jeuxvideo-com-cible-d-une-tentative-de-piratage_4734211_4408996.html
- Rue89. « Vol de photos en ligne : quand les machos se déchaînent », Benoit Le Corre. Publié le 24 décembre 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://rue89.nouvelobs.com/rue69/2015/12/24/vol-photos-ligne-quand-les-machos-dechainent-262595>
- Know Your Meme. « Pedobear », Jamie Dubs. Mis à jour en 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://knowyourmeme.com/memes/pedobear>

- LeMonde.fr. « Les internautes se déchainent sur un youtubeur accusé de plagiat », Le Monde.fr. Publié le 10 février 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://abonnes.lemonde.fr/pixels/article/2016/02/10/les-internautes-se-dechainent-sur-un-youtubeur-accuse-de-plagiat_4862942_4408996.html
- SoFoot.com. « Le « Aurier Gate » est venu de Jeuxvideos.com ». Publié le 14 février 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.sofoot.com/le-aurier-gate-est-venu-de-jeuxvideoscom-217371.html>

Articles de Jeuxvideo.com et topics sur les forums

- Jeuxvideo.com. « Forums ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums.htm>
- Jeuxvideo.com. « Antistar ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/profil/antistar?mode=infos>
- JVFLUX. « Noelshack ». Mis à jour le 17 avril 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/Noelshack>
- Whois. « Noelshack.com registry whois ». DISPONIBLE SUR : <http://www.whois.com/whois/noelshack.com>
- Jeuxvideo.com. « Noelshack intègre le réseau Jeuxvideo.com », Lightman. Publié le 3 janvier 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/news/2012/00055606-noelshack-integre-le-reseau-jeuxvideo-com.htm>
- Jeuxvideo.com. « Résultats pour la recherché de “noelfic” ». DISPONIBLE SUR : http://www.Jeuxvideo.com/recherche/forums/0-50-0-1-0-1-0-1-0-blabla-15-18-ans.htm?search_in_forum=noelfic&type_search_in_forum=titre_topic
- Redsky. « RedSky – à propos, contact ». DISPONIBLE SUR : <http://redsky.fr/contact/>
- Jeuxvideo.com. « Webedia menace de m’attaquer en justice », MrSky. Publié le 24 février 2016 [en ligne]. URL : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-1000021-46113882-1-0-1-0-webedia-menace-de-m-attaquer-en-justice.htm>
- Jeuxvideo.com. « Après Noelshack, NoelPedia !!!!! », J_ulien. Publié le 20 juin 2008 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-50-15508349-1-0-1-0-0.htm>
- Jeuxvideo.com « [NoelPedia] Yukke quitte son post d’admin », [ShaoL]. Publié le 20 août 2008 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-50-17689011-1-0-1-0-noelpedia-yukke-quitte-son-post-d-admin.htm>
- Jeuxvideo.com. « JvArchive.fr remplace Jvstalker.fr ! », Glosoli. Publié le 31 août 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-50-40865249-1-0-1-0-jvarchive-fr-remplace-jvstalker-fr.htm>

- Jeuxvideo.com. « Jvarchive et jvstalker ferment disparaissent », Tranche2pain. Publié le 26 février 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-50-46151453-1-0-1-0-jvarchive-et-jvstalker-ferment-disparaissent.htm>
- Jeuxvideo.com. « Accueil ». DISPONIBLE SUR : <http://floodcommunity.free.fr/home/index.php?flood=Accueil>
- JVFlux. « JVFlux lance son Wiki ! », Rothen_25. Publié le 1 septembre 2010 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://jvflux.com/news/112-jvflux-lance-son-wiki.htm>
- JVFlux. « PapaHet ». Mis à jour le 29 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/PapaHet>
- JVFlux. « Cisla ». Mis à jour le 10 juillet 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/Cisla>
- Jeuxvideo.com. « Le jeu d'un forumeur de jeuxvideo.com fait un carton », Rédaction. Publié le 30 avril 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/news/2013/00065362-le-jeu-d-un-forumeur-de-jeuxvideo-com-fait-un-carton.htm>
- Jeuxvideo.com. « Forum Candy Box ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/0-30841-0-1-0-1-0-candy-box.htm>
- Jeuxvideo.com. « Vos articles sur Jeuxvideo.com plus facilement ! », Antistar. Publié le 23/04/2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/news/423664/vos-articles-sur-jeuxvideo-com-plus-facilement.htm>
- Jeuxvideo.com. « Cube Conflict en bêta pour le 5 septembre », Kaaraj. Publié le 2 septembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/news/2014/00074408-cube-conflict-en-beta-pour-le-5-septembre.htm>
- Jeuxvideo.com. « Gaming Live : Cube Conflict : A l'assaut du FPS made in Jeuxvideo.com ! ». Publié le 21 septembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/gaming-live/0005/00053986/cube-conflict-pc-a-l-assaut-du-fps-made-in-jeuxvideo-com-00123144.htm>
- Jeuxvideo.com. « Comment publier des contributions sur Jeuxvideo.com », Antistar. Publié le 22 avril 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-1000002-39201297-1-0-1-0-comment-publier-des-contributions-sur-jeuxvideo-com.htm>
- Jeuxvideo.com. « Créer / Editer des fiches de jeux, c'est ici ! », Antistar. Publié le 21 avril 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-1000002-39189537-1-0-1-0-creer-editer-des-fiches-de-jeux-c-est-ici.htm>
- JVFlux. « Modérateur ». Mis à jour le 28 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/Mod%C3%A9rateur>

- Jeuxvideo.com. « Forum Aide aux utilisateurs > Demandes d'élections et plaintes ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/0-1000018-0-1-0-1-0-demandes-d-elections-et-plaintes.htm>
- Jeuxvideo.com. « [Règles] Demandes d'élections », Camillmans. Publié le 26 février 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-1000018-142851-1-0-1-0-regles-demandes-d-elections.htm>
- JVFlux. « Team GIF (Groupe d'intervention des forums) ». Mis à jour le 11 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : [https://wiki.jvflux.com/Team GIF \(Groupe d%27intervention des forums\)](https://wiki.jvflux.com/Team_GIF_(Groupe_d%27intervention_des_forums))
- Jeuxvideo.com. « [FAQ Le GIF et vous !] », GIFCrew. Publié le 10 octobre 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-1000021-856542-1-0-1-0-faq-le-gif-et-vous.htm>
- Jeuxvideo.com. « [Respawn] La réforme du GIF », GIFCrew. Publié le 11 avril 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-1000021-2114706-1-0-1-0-respawn-la-reforme-du-gif.htm>
- Jeuxvideo.com. « [GIF] Entretien du forum. », Yumax. Publié le 31 août 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-33574-559-1-0-1-0-gif-entretien-du-forum.htm>
- YouTube. « Most Disliked YouTube Videos », MyTop100Videos. DISPONIBLE SUR : https://www.youtube.com/playlist?list=PLirAqAtl_h2o1ism1dr5SbvB8Mf7Ve6Aa
- Jeuxvideo.com. « /!\ IW c'est caca = Kick /!\ », Evilash08. Publié le 9 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-3006816-46951029-1-0-1-0-iw-c-est-caca-kick.htm>
- Jeuxvideo.com. « [Modé] Topic de liaison avec le GIF », -bigpapa-. Publié le 7 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.Jeuxvideo.com/forums/42-3006816-46928992-1-0-1-0-mode-topic-de-liaison-avec-le-gif.htm>
- Jeuxvideo.com. « Vortes646 ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/profil/vortex646?mode=infos>
- Jeuxvideo.com. « [Elec] Battleborn », bientix13. Publié le 8 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-1000018-46941561-1-0-1-0-elec-battleborn.htm>
- Jeuxvideo.com. « [plainte] nico64 », SiM. Publié le 8 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-1000018-46939304-1-0-1-0-plainte-nico64.htm>

- Jeuxvideo.com. « [Règles] Les plaintes », Gnap_Gnap. Publié le 31 août 2015 [en ligne].
DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/42-1000018-40857938-1-0-1-0-regles-les-plaintes.htm>
- Jeuxvideo.com. « Charte des forums ». DISPONIBLE SUR :
http://www.Jeuxvideo.com/forums_charte.htm
- Jeuxvideo.com. « Forum Blabla moins de 15 ans ». DISPONIBLE SUR :
<http://www.Jeuxvideo.com/forums/blabla-moins-de-15-ans/regles-forum/15>
- RedSky. « Statistiques du forum « Blabla moins de 15 ans » ». Mis à jour le 24 juin 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://redsky.fr/jvstats/forums/15-blabla-moins-de-15-ans.html>
- JVFlux. « Blabla 15-18 ans ». Mis à jour le 8 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :
https://wiki.jvflux.com/Blabla_15-18_ans
- RedSky. « Statistiques du forum “Blabla 15-18 ans” » <http://redsky.fr/jvstats/forums/50-blabla-15-18-ans.html>
- JVFlux. « Frise Chronologique du 15-18 ». DISPONIBLE SUR :
https://wiki.jvflux.com/images/1/10/Frise_Chronologique_du_15-18_%282004-2013%29.png
- YouTube. « Morsay Message à Internet », Morsay Truand. Mis en ligne le 16 septembre 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://youtu.be/EvrAZXu9BSI>
- JVFlux. « Zephyr ». Mis à jour le 28 novembre 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :
<https://wiki.jvflux.com/Zephyr>
- JVFlux. « Carte Son(3) ». Mis à jour le 16 juin 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :
[https://wiki.jvflux.com/Carte_Son\(3\)](https://wiki.jvflux.com/Carte_Son(3))
- Dailymotion. « Doctor Leon Répond au clash de Morsay », Lucifer666y. Mis en ligne en 2010 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://www.dailymotion.com/video/x9g5sr_doctor-leon-repond-au-clash-de-mors_webcam
- YouTube. « Allez Venez Morsay – 2014 », Jean Masturbin. Mis en ligne le 9 mai 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.youtube.com/watch?v=11RGswZeYIM>
- Dailymotion. « les noellistes se suicide sur TF1 Suicide Collectif », rap.com. Mis en ligne en 2008 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : http://www.dailymotion.com/video/x7l5wt_les-noelliste-se-suicide-sur-tf1-su_news
- JVFlux. « Lamasticot ». Mis à jour le 29 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :
<https://wiki.jvflux.com/Lamasticot>
- Jeuxvideo.com. « [Koh Lanta] Vos Freddy », Aygo. Publié le 30 octobre 2009 [en ligne].
DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-50-36199601-1-0-1-0-koh-lanta-vos-freddy.htm>

- Jeuxvideo.com. « [no fake] Sujet de demain en math série s », chaldeen. Publié le 20 juin 2011[en ligne dans sa version cache]. DISPONIBLE SUR : <https://jvflux.com/news/cache/cache-695.html>
- YouTube. « Le Lamasticot sur Canal + », AnonymeKama. Mis en ligne le 1e novembre 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.youtube.com/watch?v=C5h4oT359nc>
- YouTube. « Intrusion dans un Intermarché.mp4 », ToBeCassos. Mis en ligne le 19 août 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.youtube.com/watch?v=MLNhBcBbMDk> et http://www.youtube.com/watch?v=8i9OOW0_Vw
- Jeuxvideo.com. « Shy'm rage du coup du 15-18/18-25 :rire: », Bidearfake. Publié le 25 août 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/forums/1-51-32077309-1-0-1-0-shy-m-rage-du-coup-du-15-18-18-25-rire.htm>
- YouTube. « Adult Entertainment Expo 2013 {+18} », OhMyOnche. Mis en ligne le 20 janvier 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://youtu.be/-JzwIY-VA84?t=447>
- Jeuxvideo.com. « Tout s'arrête bientôt. », HommeMort. Publié le 14 mai 2013 [en cache]. DISPONIBLE SUR : <https://jvflux.com/news/cache/cache-1265.html>
- Jeuxvideo.com. « Mangez 15-18 chez McDo : Le happiste meal », Rédaction. Publié le 29 mars 2013 [en cache]. DISPONIBLE SUR : <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:0ly5eAsFMwMJ:www.jeuxvideo.com/news/2013/00064789-mangez-15-18-chez-mcdo-le-happiste-meal.htm+&cd=1&hl=fr&ct=clnk&gl=fr>
- Jeuxvideo.com. « Si 11 modos actuels du 15-18 postent ... », [jv]Portugal. Publié le 21 août 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-144642750-1-0-1-0-si-11-modos-actuels-du-15-18-postent.htm>
- Jeuxvideo.com. « Un mec du 15-18 sur M6 », Jean-Fabien. Publié le 11 novembre 2013 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-149967167-1-0-1-0-un-mec-du-15-18-sur-m6.htm>
- Vimeo. « Jean-Fabien Un Diner Presque Parfait La Rochelle 13.11.13 », brion. Publié en 2014. DISPONIBLE SUR : <https://vimeo.com/80136785>
- Jeuxvideo.com. « 10 ans de Blabla ! ». DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/anniversaire-blabla/#64>
- Jeuxvideo.com. « Vos demandes de modération, ici ! ... (DDB, kicks, suppressions...) ». Publié le 22 avril 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-50-39194682-1-0-1-0-vos-demandes-de-moderation-ici-ddb-kicks-suppressions.htm>
- YouTube. « Le 15-18 ans – N'oublions jamais », Pathe Officiel. Mis en ligne le 18 décembre 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://youtu.be/b86WdTmrFQY>

- Jeuxvideo.com. « [OFFICIEL] Trollons Cyprien et Squeezie », Maccie. Publié le 31 août 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-169790213-1-0-1-0-officiel-trollons-cyprien-et-squeezie.htm>
- JVFlux. « Massacre du 27 janvier 2015 ». Mis à jour le 5 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : https://wiki.jvflux.com/Massacre_du_27_Janvier_2015
- Jeuxvideo.com. « Interview CHOQUANT d'un employé de RESPAWN », fukc. Publié le 19 février 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-51-38478540-1-0-1-0-interview-choquant-d-un-employe-de-respawn.htm>
- Jeuxvideo.com. « Résultats pour la recherche de « madmoizelle » ». DISPONIBLE SUR : http://www.jeuxvideo.com/recherche/forums/0-51-0-1-0-1-0-blabla-18-25-ans.htm?search_in_forum=madmoizelle&type_search_in_forum=titre_topic
- Jeuxvideo.com. « Le 18-25 sur la muraille de Chine », Florenville. Publié le 19 février 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-51-38500258-1-0-1-0-le-18-25-sur-la-muraille-de-chine.htm>
- YouTube. « [M6] Le hack de Jeuxvideo.com – Zoulman, Ruquier, Soral, etc », El famoso PapyTrico. Mis en ligne le 24 août 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://youtu.be/YUiMv9xJSJQ>
- Jeuxvideo.com. « [ALERTE] Webedia encore en PLS », trakox. Publié le 25 août 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-51-40759796-1-0-1-0-alerte-webedia-encore-en-pls.htm>
- RedSky. « Statistiques du forum « Blabla 25-35 ans » ». Mis à jour le 27 mai 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://redsky.fr/jvstats/forums/52-blabla-25-35-ans.htm> |
- RedSky. « Statistiques du forum « Blabla 35 ans et plus » ». Mis à jour le 27 mai 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://redsky.fr/jvstats/forums/53-blabla-35-ans-et-plus.html>
- Jeuxvideo.com. « [REGLES 35+] A lire avant de poster », Lorient56. Publié le 11 janvier 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-53-45618169-1-0-1-0-regles-35-a-lire-avant-de-poster.htm>
- ForumJV. « Conditions générales d'utilisation ». DISPONIBLE SUR : <http://www.forumjv.com/cgu.php>
- Jeuxvideo.com. « OMG je soutire de l'argent à un pédobear », -chuckniko-. Publié le 11 novembre 2011 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-85563479-1-0-1-0-omg-je-soutire-de-l-argent-a-un-pedobear.htm>
- Jeuxvideo.com. « La France se redresse grâce au forum 15-18 sur le jeu eRepublik », Rédaction. Publié le 9 février 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR :

<http://www.jeuxvideo.com/news/2012/00056378-la-france-se-redresse-grace-au-forum-15-18-sur-le-jeu-erepublik.htm>

- Jeuxvideo.com. « [Jeu] Le 15-18 colonise eRepublik », Jysix. Publié le 5 février 2012 [en ligne]. URL <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-92429017-1-0-1-0-jeu-le-15-18-colonise-erepublik.htm>
- JVfux. « E-pop ». Mis à jour le 29 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://wiki.jvflux.com/E-pop>
- Jeuxvideo.com. « [EXCUSES] Mes excuses au 15-18 », OhMyOnche. Publié le 12 avril 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-98801649-1-0-1-0-excuses-mes-excuses-au-15-18.htm>
- YouTube. « Jour 49 – TESTONS LE RESTAURANT MEXICAIN ! » (à partir de 8min23), OhMyOnche. Mis en ligne le 12 avril 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://youtu.be/8WuIMhqLBQo?t=503>
- Jeuxvideo.com. « Le 15-18 se mobilise pour les enfants », Quads. Publié le 3 décembre 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-122926782-1-0-1-0-le-15-18-se-mobilise-pour-les-enfants.htm>
- Jeuxvideo.com. « 4L Trophy », Fry2b. Publié le 6 décembre 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-123142983-1-0-1-0-4l-trophy.htm>
- Jeuxvideo.com. « [!] Resume de 'l'appendicite' pour c », Narkins. Publié le 8 mai 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-161428789-1-0-1-0-resume-de-l-appendicite-pour-c.htm>
- Jeuxvideo.com. « C'est bon, j'ai subi l'appendicectomie », PassPass. Publié le 10 mai 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-161537080-1-0-1-0-c-est-bon-j-ai-sub-i-l-appendicectomie.htm>
- JVFlux. « L'Escadron Noeliste ». Mis à jour le 15 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : https://wiki.jvflux.com/l%27Escadron_Noeliste#2014
- YouTube. « CAMILLE TOUT SIMPLEMENT – Escadron Noeliste », Escadron Noeliste. Mis en ligne le 19 août 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : https://www.youtube.com/watch?v=YQ8MWki6R_0
- YouTube. « PEDOWNAGE – Escadron Noeliste », Escadron Noeliste. Mis en ligne le 15 juillet 2014 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.youtube.com/watch?v=aaPsdGKbetU>
- Jeuxvideo.com. « Mon père m'a foutu à la porte mais il savait pas que ... », MasterTeubet. Publié le 6 décembre 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-50-42108896-1-0-1-0-mon-pere-m-a-foutu-a-la-porte-mais-il-savait-pas-que.htm>

- Jeuxvideo.com. « [PLAGIAT] Ce KOLOSSAL plagiat BOULVERSE le 18-25 », Jungkook. Publié le 8 février 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-51-45878486-1-0-1-0-plagiat-ce-kolossal-plagiat-bouverse-le-18-25.htm>
- Jeuxvideo.com. « Forums et données personnelles », fortytwo. Publié le 5 octobre 2012 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-50-118276282-1-0-1-0-forums-et-donnees-personnelles.htm>
- Jeuxvideo.com. « Aurier sur Periscope :rire: », Demoox. Publié le 13 février 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-20-45952560-91-0-1-0-aurier-sur-periscope-rire.htm>
- JVFlux. « GTA (Respawn) ». Mis à jour le 28 avril 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : [https://wiki.jvflux.com/GTA_\(Respawn\)](https://wiki.jvflux.com/GTA_(Respawn))
- Jeuxvideo.com. « The Division : La mise à jour gratuite Conflit arrive la semaine prochaine », MrHillidan. Publié le 17 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/news/487892/the-division-la-mise-a-jour-gratuite-conflit-arrive-la-semaine-prochaine.htm>
- Jeuxvideo.com. « Les « Top Commentaires » », nashcharlie. Publié le 8 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-1000021-46935521-1-0-1-0-les-top-commentaires.htm>
- Jeuxvideo.com. « [Stylish] Remettre les top commentaires en haut », BaboonKing. Publié le 14 août 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-1000021-40623065-1-0-1-0-stylish-remettre-les-top-commentaires-en-haut.htm>
- Jeuxvideo.com. « Conditions générales d'utilisation ». DISPONIBLE SUR : <http://www.Jeuxvideo.com/cgu.htm>
- Jeuxvideo.com. « Jeuxvideo.com est en train de couler », message de Rivaol. Publié le 4 juillet 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/brigmores/forums/message/741778552>
- Jeuxvideo.com. « Le courrier des lecteurs de jeuxvideo.com ». Publié le 28 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/videos/replay/479618/le-courrier-des-lecteurs-de-jeuxvideo-com.htm>
- Jeuxvideo.com. « Un lecteur part à la découverte d'Uncharted 4 à Rome ». Publié le 6 mai 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/videos/reportages/483218/un-lecteur-part-a-la-decouverte-d-uncharted-4-a-rome.htm>
- YouTube. « JeuxVideo.com ». DISPONIBLE SUR : <https://www.youtube.com/channel/UCprWC5gZXA6M5V--ZtmTvw>

- YouTube. « Reportage : Les lecteurs de jeuxvideo.com découvrent la réalité virtuelle », Jeuxvideo.com. Mis en ligne le 28 avril 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <https://www.youtube.com/watch?v=e6-HeVriCOM>
- Jeuxvideo.com. « [FAP] C'est ce soir ! \o/ », Gnap_Gnap. Publié le 14 décembre 2015 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/forums/42-1000021-42191563-1-0-1-0-fap-c-est-ce-soir-o.htm>
- Jeuxvideo.com. « Forums Au Pouvoir S01E04 ». Publié le 3 mars 2016 [en ligne]. DISPONIBLE SUR : <http://www.jeuxvideo.com/videos/replay/461487/forumeur-au-pouvoir-s01e04.htm>