

Monsieur Cédric SIRE

Directeur Général de Webedia
Directeur de la Publication de Jeuxvideo.com
Webedia SA
2 rue Paul Vaillant Couturier
CS60102
92532 LEVALLOIS-PERRET Cedex

Monsieur Roch-Olivier MAISTRE

Président
Conseil Supérieur de l'Audiovisuel
Tour Mirabeau
39-43 quai André Citroën
75739 Paris Cedex 15

Levallois-Perret, le 23 avril 2020

Objet : Questionnaire aux opérateurs de plateformes en ligne soumis au titre III de la loi du 22 décembre 2018 relative à la lutte contre la manipulation de l'information

Monsieur le Président,

En réponse à votre courrier du 28 février dernier, vous trouverez ci-après les réponses au questionnaire transmis.

Comme précédemment indiqué dans le courrier adressé au Conseil le 27 mars 2019, et rappelé lors de l'entretien téléphonique du 30 janvier 2020 avec Madame Lucile PETIT, Cheffe de projet régulation des plateformes en ligne, nous attirons à nouveau l'attention du Conseil sur les points suivants :

- il n'existe aucun algorithme régissant l'organisation, la sélection et l'ordonnancement des contenus hébergés sur jeuxvideo.com ;
- le service est prioritairement réservé à des personnes physiques, aussi des personnes morales telles que les entreprises, agences de presse et services de communication audiovisuelle ne sont pas utilisatrices de jeuxvideo.com et les utilisateurs ne sont pas autorisés à publier des publicités, qu'elles soient commerciales ou non ;
- le site ne perçoit aucune rémunération en contrepartie de la promotion de contenus d'information sur les espaces hébergeant des contenus publiés par ses utilisateurs.

En tout état de cause, les questions des points 2., 3. et 5. respectivement relatives à (i) la transparence des algorithmes, (ii) la promotion des contenus issus des entreprises, agence de presse et services de communication audiovisuelle et enfin (iii) la promotion rémunérée de contenus d'information ne sont pas applicables à jeuxvideo.com. Ces questions n'ont donc pas été reportées dans le présent document de réponse.

Je vous prie d'agréer, Monsieur le Président, l'expression de mes sincères salutations.

Cédric SIRE
Directeur Général.

**Questionnaire aux opérateurs de plateformes en ligne
soumis au titre III de la loi du 22 décembre 2018
relative à la lutte contre la manipulation de l'information**

Présentation du service

- Nom du service : **Jeuxvideo.com**
- Nom et raison sociale de la société opératrice : **Webedia, société anonyme**
- Identité et fonction du référent légal de l'opérateur de la plateforme en ligne en France : **Cédric SIRÉ, Directeur Général Webedia**
- Nombre de visiteurs uniques par mois de la plateforme en ligne, calculé sur la base de l'année d'exercice (2019) : **6,5 millions de visiteurs uniques** par mois en moyenne (Source Médiamétrie) sur le site et **150 000 visiteurs uniques** par mois en moyenne sur l'application mobile
- **Modalités de mise à disposition du service auprès du public français :**
 - Disponibilité sur internet (URL du site internet) : <http://www.jeuxvideo.com/>
 - Disponibilité via des applications (systèmes d'exploitation concernés) :
 - Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jeuxvideo&hl=fr>
 - App store :
<https://apps.apple.com/fr/app/jeuxvideo-com/id393077232>
 - Disponibilité via des assistants vocaux : **Non disponible**
 - Langue du service sur le territoire français (par défaut) : **Français**
 - Outre la langue, le service disponible sur le territoire français constitue-t-il une version spécifique du service (pour le territoire français ou pour le public francophone) ? : **Non**
- **Description du service :**
 - **Objet :** Depuis plus de 20 ans, jeuxvideo.com répond aux attentes de tous les gamers qu'ils veuillent se tenir au courant de l'actualité, connaître les impressions de la rédaction sur les jeux à venir, se divertir en quelques minutes avec les chroniques, progresser dans un jeu avec les Soluces, regarder les différents programmes en live ou échanger avec d'autres joueurs sur les forums.
 - **Population(s) ciblée(s) (tranches d'âges, communautés d'intérêt...)** : Le site s'adresse à un public large (toutes tranches d'âges confondues), ayant prioritairement un intérêt pour le jeu vidéo et ses secteurs connexes (eSport, hardware, cinéma, culture geek...).
 - **Types de contenus qui peuvent être publiés et consommés sur le service** (vidéos, textes, sons, images, jeux vidéo...) : Deux grandes catégories de contenus peuvent être publiés et consommés, d'une part, (i) les contenus "médiés" produits et publiés par les équipes rédactionnelles du site, tels que textes, vidéos ou images en lien avec le jeu vidéo ou ses environnements connexes (articles, news, tests, trailers, chroniques, reportages, soluces, diaporamas, etc), d'autre part, (ii) des contenus "user generated content" créés par d'autres utilisateurs et hébergés sur le site, tels que des commentaires, des avis lecteurs ou des sujets ("topics") et messages hébergés et consommés sur les forums de discussion.

- **Thématique(s)** : jeu vidéo, eSport, hardware, cinéma et séries, culture "geek" au sens large pour les contenus édités et la majorité des contenus hébergés qui relèvent des commentaires ou avis lecteurs, tous types de thématiques pour les contenus hébergés sur les forums de discussion (ex : Informatique, Sport, Loisirs... ou sujets d'actualité au sens large)
- **Modèle économique du service** (types d'activités rémunératrices pour l'opérateur tirées de l'exploitation du service en France) : Modèle publicitaire avec financement par des annonceurs en échange de la diffusion de campagnes publicitaires (ex : habillages de pages, bannières) ou de la conception, production et publication de dispositifs Opérations spéciales autour de contenus de marque ("brand content").
- **Effectifs employés aux activités du service dans le monde et en France** : 45 personnes composent les équipes Éditoriales et Produit en France (soit hors équipes techniques, commerciales et fonctions support, ces dernières étant mutualisées au sein du groupe Webedia)
- **Comptes de résultats pour l'activité du service en France en 2019** : Les comptes de résultats pour l'activité du service en France en 2019 ne sont pas encore établis.
- **Autres informations ou spécificités** : Page d'accueil du site ci-dessous et exemples de contenus en annexe.

1. Dispositif de signalement de fausses informations

1.1. L'opérateur indiquera si son service dispose d'un dispositif de signalement des contenus publiés, et si ce dispositif permet à l'utilisateur de signaler de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité du scrutin (et le cas échéant, dans quels termes). Plus précisément, le Conseil souhaite connaître le nombre de motifs de signalement proposés à l'utilisateur au total ainsi que leur arborescence et s'il existe une possibilité de saisir un motif autre que ceux proposés par la plateforme.

Deux dispositifs permettent de signaler des contenus illicites, inappropriés, ou - en ce qui concerne plus spécifiquement les forums - ceux ne respectant pas la charte, accessible via l'url suivante : (http://www.jeuxvideo.com/forums_charte.htm).

A cet égard, il est précisé que la charte des forums stipule notamment que "sur les forums de jeuxvideo.com ne sont pas autorisés les messages qui vont à l'encontre de la réglementation française, notamment : [...] la propagation ou la diffusion de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité d'un scrutin [...]."

Lors de la création de leur compte sur le site internet jeuxvideo.com, les utilisateurs doivent accepter les conditions générales d'utilisation qui indiquent que "l'acceptation de la charte d'utilisation des forums est obligatoire pour l'inscription sur le Site (http://www.jeuxvideo.com/forums_charte.htm)."

Et par ailleurs, lorsqu'un utilisateur poste un message sur un forum, une mention leur rappelle clairement qu'"en postant sur nos espaces, vous vous engagez à en respecter la charte d'utilisation."

Bloc de saisie d'un message :



Les utilisateurs sont donc informés que les contenus destinés à propager ou à diffuser de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité d'un scrutin ne sont pas autorisés sur les espaces de discussion de jeuxvideo.com.

Il existe deux (2) possibilités de signalement d'un contenu hébergé sur jeuxvideo.com, selon que l'utilisateur dispose ou non d'un compte.

a- Signalement par les utilisateurs connectés

Pour signaler un message, les utilisateurs connectés doivent cliquer sur le bouton de signalement : prenant la forme d'un point d'exclamation encadré de rouge, celui-ci est présent en haut à droite de chaque message posté par les utilisateurs.

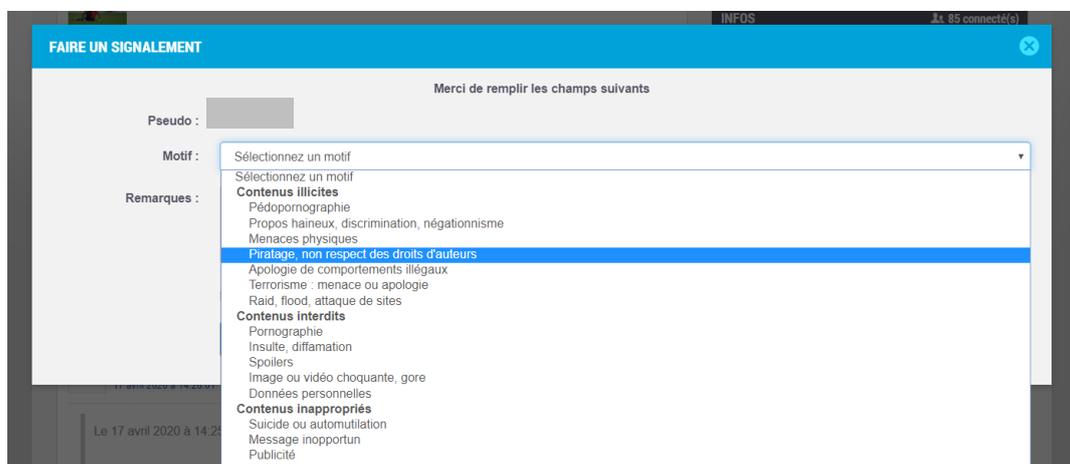
Exemple d'un message publié par un utilisateur sur le forum "Bla-Bla 18-25" :



Exemple de commentaires situés sous un article publié par l'équipe rédactionnelle :



Après avoir cliqué sur le bouton de signalement, un formulaire s'affiche. L'utilisateur peut alors choisir, parmi 15 motifs proposés, celui qui lui semble le plus approprié.



Il a volontairement été choisi de ne pas proposer de motif intitulé "Fausse information" afin de préserver l'efficacité globale des systèmes de modération.

En effet, sur l'année 2019, un volume très significatif des signalements transmis à l'équipe de modération portaient sur des contenus licites et conformes à la charte d'utilisation du service. Il est très fréquent que des utilisateurs effectuent un signalement de message à l'équipe de modération du simple fait que celui-ci comporte des éléments opposés à leur opinion personnelle (par exemple : désaccord sur la qualité d'un jeu vidéo, la performance d'une équipe de football, un avis donné sur un artiste ou une personnalité, etc...).

Ajouter un motif qualifié de "fausse information" comporte ainsi un risque très élevé de détournement de son objectif initial au profit du signalement de propos de toute nature parfaitement licites, relevant de la simple opinion. Ce phénomène rendrait ainsi contre-productif l'ensemble du dispositif de modération en générant un afflux de signalements non pertinents, détournant les équipes des signalements illicites.

Nous partageons en ce sens l'analyse de Monsieur le Député Bruno STUDER (LREM) dans le rapport n°990 fait au nom de la commission des affaires culturelles et de l'éducation sur la proposition de loi relative à la lutte contre la manipulation de l'information, affirmant que la mise en place d'un signalement relatif aux fausses informations "*pourrait être aisément détournée de son objectif premier pour noyer la plateforme sous un flot de données difficilement exploitables.*"

Plusieurs motifs peuvent en revanche s'appliquer aux fausses informations - "Propos haineux", "Insultes, diffamation" ou encore "Message inopportun" - et quel que soit le motif utilisé, les utilisateurs ont la faculté de préciser davantage l'objet de leur signalement en apportant des remarques complémentaires dans le champ prévu à cet effet.

FAIRE UN SIGNALEMENT

Merci de remplir les champs suivants

Pseudo :

Motif :

Description :

Remarques :

Protection par reCAPTCHA - Confidentialité - Conditions

Valider

b- Signalement par les utilisateurs non connectés

Les visiteurs qui n'ont pas de compte sur jeuxvideo.com peuvent aussi signaler tout message inapproprié en cliquant sur le lien "Modération" présent au bas de toutes les pages du site.

Celui-ci les redirige vers une page comportant notamment un lien "Signaler un contenu illicite" donnant accès au formulaire de contact général du site.

Au sein de ce formulaire, 10 motifs sont disponibles et notamment :

- "Signaler un contenu illicite" qui permet aux utilisateurs de signaler tout contenu qui serait contraire à la législation en vigueur et est sélectionné par défaut lorsque l'utilisateur accède à ce formulaire depuis la page "Modération" ;
- "Autre" pour permettre de saisir un motif qui ne serait pas indiqué dans la liste.

Les personnes utilisant cet outil de signalement peuvent laisser un message pour indiquer à l'équipe de modération le lien renvoyant vers le message concerné et apporter toute précision utile sur le contenu signalé.

jeuxvideo.com / Contactez l'équipe de jeuxvideo.com

Formulaire de contact

Avant de nous contacter, merci de vérifier si votre question n'est pas abordée dans notre [FAQ](#).

Votre nom :

Votre prénom :

Type de demande :

Téléphone :

E-mail :

Votre message :

Protection par reCAPTCHA - [Confidentialité](#) - [Conditions](#)

A noter que ce dispositif est par défaut également accessible aux utilisateurs connectés.

1.2. Le Conseil souhaite que l'opérateur lui fournisse des informations sur la visibilité de ce dispositif, et notamment :

- **sa présentation visuelle,**

Dans un souci de lisibilité, les éléments de présentation visuelle figurent dans les captures d'écran incluses aux réponses apportées au point 1.1.

- **son affichage par défaut ou non,**

Le dispositif de signalement pour les utilisateurs connectés est présent par défaut pour les utilisateurs connectés mais non accessible aux utilisateurs non connectés, d'où la possibilité de recourir au dispositif de signalement non connecté qui est présent par défaut sur toutes les pages du site.

- **son emplacement à proximité immédiate du contenu ou non,**

Le dispositif de signalement pour les utilisateurs connectés est situé à proximité immédiate du contenu, dans le bloc de message. Le dispositif de signalement non connecté est situé dans le "footer" en bas de page du site.

- **le nombre d'actions nécessaires pour accéder au dispositif de signalement général, et à celui de signalement d'une fausse information.**

Le dispositif de signalement des fausses informations est inclus au sein des deux (2) dispositifs de signalement des contenus sur le site, et est accessible en 1 clic pour les utilisateurs connectés, et en 2 clics pour les utilisateurs non connectés.

1.3. En termes d'accessibilité et d'ergonomie du dispositif, le Conseil souhaite savoir :

- **combien d'actions et d'hyperliens nécessite l'envoi du signalement d'une fausse information depuis la page du contenu,**

Le dispositif de signalement pour les utilisateurs connectés comprend 3 actions : (i) démarrage de la procédure (clic sur le bouton / hyperlien de signalement), (ii) qualification de celui-ci (choix du motif correspondant parmi la liste déroulante et éventuellement apport de précisions dans le champ facultatif "Remarques"), et (iii) envoi du signalement (clic sur le bouton / hyperlien "Valider").

Le dispositif de signalement pour les utilisateurs non connectés comprend 4 actions : (i) accès à la page "Modération" (clic sur l'hyperlien "Modération" situé dans le "footer"), (ii) accès au formulaire de contact (clic sur l'hyperlien "Signaler un contenu illicite"), (iii) renseignement des 5 champs du formulaire dont 2 champs obligatoires "e-mail" et "Votre message" (la liste déroulante indique par défaut que le type de demande est "Signaler un contenu illicite" lorsqu'on accède au formulaire depuis la page "Modération"), et (iv) envoi du signalement (clic sur le bouton / hyperlien "Envoyer").

- **si la procédure de signalement prévoit une demande de confirmation de l'envoi à l'utilisateur avant la finalisation du signalement.**

La procédure de signalement ne prévoit pas de demande de confirmation de l'envoi à l'utilisateur avant la finalisation du signalement.

A noter que, dans un objectif de lutte contre le spam et notamment les scripts, un système de vérification du caractère humain de l'utilisateur ("captcha") est susceptible d'apparaître. Le captcha déployé sur jeuxvideo.com est celui de Google, aussi ses règles d'apparition sont celles définies par Google.

1.4. S'agissant du traitement d'un signalement d'une fausse information, l'opérateur adressera au Conseil une description de l'ensemble de la procédure de traitement des signalements, et notamment :

- **avant le déclenchement de cette procédure : les outils (techniques, scientifiques, journalistiques, lignes directrices internes, etc.) permettant d'instruire les signalements ;**

Jeuxvideo.com dispose d'une interface technique propriétaire de traitement des signalements (intitulée GTA "Gestion et Traitement des Alertes"), qui permet de suivre l'ensemble des actions de modération et leur historique.

Cette interface s'enrichit régulièrement de nouvelles fonctionnalités, avec un investissement technique prioritairement axé sur :

- l'optimisation de l'ergonomie de la plate-forme permettant un traitement plus rapide des signalements par l'équipe de modération ;
- la mise en conformité avec les dispositions réglementaires ;
- la sophistication des outils de monitoring et de pilotage de l'activité de modération.

• **les critères d'ouverture de l'instruction d'un signalement :**

Lorsqu'un contenu est signalé, il est réceptionné dans le système propriétaire de traitement des alertes.

Chaque signalement donne donc lieu à l'ouverture d'une procédure d'instruction ; la procédure débute dès réception dudit signalement dans l'interface technique de Gestion et Traitement des Alertes.

Gestion du Traitement des Alertes

Aucun motif
 Pédo pornographie
 Propos haineux, discrimination, nég
 Menaces physiques
 Piratage, non respect des droits d'a
 Apologie de comportements illégau
 Terrorisme : menace ou apologie
 Raid, flood, attaque de sites
 Pornographie
 Insulte, diffamation
 Spoilers
 Image ou vidéo choquante, gore
 Données personnelles
 Suicide ou automutilation
 Message inopportun
 Publicité
 Erreur

Aucun type de conte
 Contenu promu
 Fiche de jeu
 Boîte à idée
 Message privé
 Manuel
 Message des forum:
 Commentaire
 Profil
 Avis lecteur
 Image
 Contenu
 Pseudo

Pseudo signalé Pseudo signalant Archivées

Rechercher

Ouvrir plusieurs alertes

Accès	NB	Motif	Contenu	Date signalement	Etape	Signalé	1er signalant
17966097 (T)	1	Raid, flood, attaque	Message des forums	01 avril 2020 à 22:36:41	Modération simple		
17966096 (T)	1	Insulte, diffamation	Message des forums	01 avril 2020 à 22:36:27	Modération simple		
17966094 (T)	1	Message inopportun	Message des forums	01 avril 2020 à 22:35:43	Modération simple		
17966093 (T)	1	Propos haineux, disc	Message des forums	01 avril 2020 à 22:35:43	Modération simple		
17966085 (T)	1	Propos haineux, disc	Message des forums	01 avril 2020 à 22:33:17	Modération simple		
17965978 (T)	1	Raid, flood, attaque	Message des forums	01 avril 2020 à 22:20:15	Modération simple		
17965970 (T)	1	Message inopportun	Message des forums	01 avril 2020 à 22:19:33	Modération simple		

« 1 »

- **dès le déclenchement de la procédure :**
 - ***l'organisation et les étapes de la procédure d'instruction, notamment s'il existe une procédure d'instruction spécifique en période électorale ou en cas d'urgence (exemple : terrorisme, sanitaire),***

Quel que soit le motif du contenu signalé, un administrateur salarié analyse le contenu pour définir si ce dernier est conforme à la loi française, ou à défaut à la charte des forums.

Si ce n'est pas le cas :

- le contenu est immédiatement supprimé ;
- son auteur est éventuellement sanctionné en fonction de la gravité des propos tenus. Son compte peut être empêché de poster à nouveau des messages sur les forums pendant un délai pouvant varier de 1 à 30 jours, voire définitivement dans les cas les plus graves ou en cas de récidive (exclusion du service) ;
- conformément à la législation applicable, notamment à l'article 6.1.7. de la LCEN, certains contenus illicites sont directement signalés aux autorités publiques compétentes sur le site Pharos et notamment si le contenu est de nature à représenter un risque pour la vie des personnes (menace d'attentat, incitation à la violence, aux violences sexuelles, etc...) ou que la personne diffuse des contenus de nature à porter atteinte à la dignité humaine (incitation à la haine raciale, à l'égard de personnes à raison de leur sexe, de leur orientation ou identité sexuelle, ou de leur handicap, pornographie infantile), au moyen d'un accès professionnel à la plate-forme "internet-signalement.gouv.fr".

Il n'existe pas de procédure d'instruction spécifique aux périodes électorales. Dans les situations d'urgence, le Responsable des Communautés ainsi que la Direction du site effectuent un pilotage des indicateurs de volume de contenus signalés et délai de traitement des signalements afin d'adapter si nécessaire le planning de l'équipe, et garantir que son dimensionnement soit suffisant pour maintenir l'objectif de traitement en moins de 24h de 99% des signalements sur toute la durée de la crise.

- ***les moyens humains mis en œuvre dans le cadre de procédure, en précisant le nombre de personnes en charge de cette activité, leur formation, leur localisation ainsi que les modalités d'organisation de leur travail (notamment si elles impliquent une astreinte) et leur statut interne ou externe à la société,***

L'équipe en charge de la gestion des communautés de jeuxvideo.com et notamment du traitement des signalements est composée de 15 personnes, salariées en CDI et basées en France, soit dans les locaux de Levallois-Perret au siège du groupe Webedia, soit en télétravail, une organisation qui facilite une couverture horaire large permettant de garantir un traitement 24h/24, 7j/7 de l'ensemble des alertes transmises par les utilisateurs.

Le planning de l'équipe est organisé avec une répartition des temps passés garantissant la présence constante d'au moins une personne pour assurer le traitement des alertes. En conséquence, il n'y a pas d'astreinte.

L'ensemble des discussions postées par les utilisateurs étant en langue française avec des utilisateurs principalement domiciliés en France, l'équipe est composée de personnes basées en France, ce qui permet d'assurer la meilleure compréhension du contexte culturel des échanges.

Les administrateurs disposent en majorité au minimum d'une formation initiale de niveau Bac, allant jusqu'à Bac +5 pour certains d'entre eux. Le recrutement se fait notamment au moyen de tests de mise en situation, durant lesquels des messages réels publiés par les utilisateurs et

précédemment signalés à la modération leur sont soumis pour examen. Ces messages comportent des critères précis destinés à évaluer, en plus de la connaissance de la réglementation et de la charte d'utilisation du service, les capacités de jugement critique des candidats. Une connaissance approfondie des communautés en général et de celles de jeuxvideo.com en particulier est requise, afin de disposer de la compréhension de l'ensemble des "codes" de ces communautés nécessaire à une modération efficace.

L'équipe dispose également d'un encadrement de proximité avec son manager, et échange constamment sur les meilleures pratiques de modération, les évolutions des codes des communautés et les enjeux liés à l'actualité des discussions, sous forme de sessions collectives ou individuelles.

- **les moyens automatisés mis en œuvre dans le cadre de procédure, en précisant leur nature, leur nombre et leur fonctionnement,**

Il n'existe pas de moyens automatisés utilisés dans les procédures d'instruction des signalements en lien avec les fausses informations, aussi le traitement des alertes est exclusivement humain.

- **à quelles étapes et par quelle voie l'auteur du signalement et/ou celui du contenu signalé sont tenus informés par l'opérateur des actions que celui-ci a entreprises ou décidées ;**

Dans le cas du dispositif de signalement pour les utilisateurs disposant d'un compte (signalement via le bouton présent à proximité immédiate des contenus), il n'existait pas en 2019 de dispositif d'information à l'auteur dudit signalement des actions entreprises ou décidées par l'opérateur. Il est cependant prévu qu'un tel dispositif soit développé durant le 1er semestre 2020 : lorsqu'un signalement sera traité par l'équipe de modération, l'auteur du signalement recevra automatiquement un Message Privé dans sa messagerie jeuxvideo.com pour l'informer des suites données à son signalement (retrait ou non retrait).

Dans le cas du dispositif de signalement destiné aux utilisateurs ne disposant pas d'un compte (signalement via le formulaire de contact accessible depuis le lien "Modération" présent dans le footer de toutes les pages du site), les échanges avec l'équipe de modération ont lieu par mail et une réponse est systématiquement apportée au signalant à l'adresse e-mail qu'il a indiquée lors de l'envoi du formulaire.

Lorsqu'un contenu est supprimé par l'équipe de modération, l'auteur du contenu signalé reçoit automatiquement un Message Privé dans sa messagerie jeuxvideo.com pour l'en informer.

02 avril 2020 à 10:11:59

Bonjour,

L'un de vos contenus a été signalé par un membre de notre communauté comme étant contraire à nos règles d'utilisations.
 Un administrateur a pris connaissance de votre dossier et a décidé de maintenir cette sanction (suppression). Celle-ci reste donc en vigueur.
 Pour en savoir plus sur votre karma : <http://www.jeuxvideo.com/sso/settings.php>

Voici le contenu signalé :

test

Voici les informations relatives à votre sanction :

Numéro : [REDACTED]
 Motif : Message inopportun
 Description du motif : Concerne les messages parasitant une discussion. Cela peut être un message avec un unique mot ou smiley sans rapport avec la discussion, un message copiant parfaitement le message précédent dans le but de créer une chaîne... Le flood de masse n'entre pas dans cette catégorie.
 Détails :
 * Modération ultime - Justification(s) du ou des traitant(s) :
 ** Le traitant a confirmé l'alerte sans justification.

Vous pouvez faire appel du retrait de votre message en copiant-collant l'ensemble de ce MP et en l'envoyant à l'adresse e-mail suivante : reclamations@jeuxvideo.com
 Attention, les e-mails ne comportant pas l'intégralité de ce MP ne seront pas examinés.

Cordialement.

- **à la fin de la procédure : la liste des actions que peut mettre en œuvre l'opérateur vis-à-vis des contenus signalés dont il a considéré à l'issue de la procédure qu'ils contenaient de fausses informations, ainsi que des comptes sur lesquels ils ont été publiés,**

Les contenus signalés dont il est considéré à l'issue de la procédure qu'ils contiennent de fausses informations sont supprimés et leur auteur sanctionné d'une exclusion de son compte, temporaire ou définitive, une sanction qui est graduée en fonction de la gravité des informations publiées ou de l'historique (un utilisateur recevra une sanction d'autant plus lourde qu'il a précédemment été sanctionné pour d'autres contenus illicites ou hors charte).

Nous tenons cependant à attirer l'attention du Conseil sur les difficultés inhérentes à la qualification d'un contenu comme "fausse information".

La modération des contenus signalés ne pose aucune difficulté dès lors que le contenu présente un caractère manifestement illicite. Par conséquent, le traitement des signalements liés à des fausses informations comportant également d'autres infractions à la réglementation française tels que les messages négationnistes ou les propos de haine discriminatoire est sans équivoque, et donne lieu à suppression des contenus et sanction des auteurs.

En revanche, la modération des signalements liés exclusivement aux fausses informations *stricto sensu* est bien plus complexe à mettre en œuvre : le modérateur humain n'est pas nécessairement qualifié ou ne serait-ce qu'habilité à statuer sur la véracité d'une information et donc à la qualifier par lui-même de "fausse information", alors que cette qualification relève parfois de décisions de justice. C'est en particulier le cas lorsqu'un utilisateur diffuse une

déclaration d'une personnalité politique factuellement fausse, mais pouvant relever d'une simple opinion politique.

Suivant les réserves énoncées par le Conseil Constitutionnel dans sa décision n°2018-773 DC du 20 décembre 2018, nous retenons la notion de fausse information comme visant *“des allégations ou imputations inexactes ou trompeuses d'un fait de nature à altérer la sincérité du scrutin à venir. Ces allégations ou imputations ne recouvrent ni les opinions, ni les parodies, ni les inexacitudes partielles ou les simples exagérations. Elles sont celles dont il est possible de démontrer la fausseté de manière objective. D'autre part, seule la diffusion de telles allégations ou imputations répondant à trois conditions cumulatives peut être mise en cause : elle doit être artificielle ou automatisée, massive et délibérée.*

De fait, afin d'orienter sa décision, le modérateur doit procéder en 3 étapes :

- En premier lieu, il lui est nécessaire d'apprécier si les allégations sont inexactes ou trompeuses. Le fait qu'un message puisse apparaître comme exagéré portant sur des faits qui, eux, sont réels, ne saurait être manifestement inexact ou trompeur (TGI de Paris, jugement du 17 mai 2019). Cette première condition peut donc être difficile à retenir.
- En deuxième lieu, au-delà des considérations relatives au contenu même de l'information diffusée, il est encore nécessaire de vérifier l'ampleur et les modalités de diffusion. La diffusion doit être cumulativement artificielle ou automatisée, massive et délibérée. Selon les travaux parlementaires et l'exposé des motifs de la loi ayant abouti à l'adoption de l'article 11 de la loi n°2018-1202 du 22 décembre 2018 relative à la lutte contre la manipulation de l'information, le caractère artificiel ou automatisé, massif et délibéré renvoie à la publication de contenus sponsorisés ou promus au moyen d'outils automatisés notamment via des “bots”. Or, comme précisé au point 5. de ce questionnaire, il n'est pas possible de promouvoir un contenu de manière automatique et massive en contrepartie d'une rémunération sur jeuxvideo.com et par ailleurs, l'utilisation de bots en vue de publier des contenus de manière automatique et massive n'est pas autorisée sur les espaces, quelle que soit la nature du contenu en cause (ce qui inclut naturellement les contenus qualifiés de fausses informations).
- En troisième lieu, il est nécessaire pour le modérateur d'apprécier le caractère manifeste du risque de trouble à l'ordre public ou d'altération à la sincérité d'un des scrutins. Or, les espaces de discussion de jeuxvideo.com permettent à toute personne de contribuer au débat et de contester les contenus diffusés par un utilisateur. En conséquence, il n'est pas rare que les utilisateurs échangent des opinions divergentes faisant même parfois apparaître l'émergence de “camps” défendant telle ou telle idée. Par exemple, le camp des “yorarien” opposant ceux issus du camp des “yakekchose” comme indiqué sur un article du journal Le Monde (https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/03/27/de-yorarien-a-yakekchose-didier-raoult-figure-des-forums-de-jeuxvideo-com_6034716_4408996.html). Dans ce contexte, il semble extrêmement complexe d'appréhender le niveau de risque de trouble à l'ordre public ou d'altération de la sincérité d'un scrutin puisque le service permet l'expression du pluralisme des opinions.

L'équilibre entre le respect de la liberté d'expression et la modération des contenus diffusant de fausses informations requiert d'opérer cette analyse en trois étapes, qui peut dans la pratique se révéler difficile à mettre en œuvre au quotidien. Par conséquent, il nous apparaît

que le risque d'erreur dans la prise de décision est particulièrement élevé sans encadrement juridique ou intervention d'un organisme tiers de référence permettant de statuer, en lien avec la jurisprudence.

- o **si les résultats de la procédure sont portés à la connaissance des autres utilisateurs, notamment par l'affichage d'un message sur le contenu signalé,**

En 2019, il n'existait pas de dispositif permettant de porter à la connaissance des autres utilisateurs qu'un contenu signalé avait été supprimé.

Il est cependant prévu qu'un dispositif soit développé durant le 1er semestre 2020, afin d'indiquer aux autres utilisateurs, dès lors que ceux-ci se rendent sur l'url du message ayant été supprimé, que celui-ci a été supprimé et pour quelle raison : suppression suite à une action de modération, suite à la suppression du contenu par son auteur, suite à la suppression du compte de l'auteur du contenu.

- o **si la mise en œuvre de la décision de l'opérateur s'effectue par des moyens humains et/ou automatisés,**

La décision relève uniquement de moyens humains mais la mise en œuvre de la décision en tant que telle est effectuée au moyen de l'outil technique.

Très concrètement, l'administrateur qui accède à un signalement ("Alerte") prend connaissance et examine le contenu signalé. Il décide alors de le supprimer ou non du service et de sanctionner son auteur en sélectionnant "Sanctionner" ou "Ne pas Sanctionner" dans le boc "Traitement de l'alerte" situé sur la colonne de droite.

Gestion du Traitement des Alertes

Contenu signalé Forum - Biabla 18-25 ans Retourner sur la HP

Sujet : [Masquer le contexte]

Atteindre/Masquer le contexte

01 avril 2020 à 16:49:37

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Voir les règles du forum

Traitement de l'alerte

Temps restant 14:17

Raison du signalement :

Votre choix : Sanctionner Ne pas sanctionner

Commentaire :

Concerne la demande ou la diffusion de contenus protégés par le droit d'auteur. Concerne également les demandes d'aide au piratage de comptes, ou les messages contenant des logiciels malveillants. L'attaque de sites extérieurs n'entrent pas dans cette catégorie.

Recatégoriser l'alerte (facultatif) :

Piratage, non respect des droits d'auteurs

Confirmer

Votre rang GTA plus élevé vous donne la possibilité de passer l'alerte si vous ne souhaitez pas la traiter. Si vous le faites, vous ne gagnerez pas de réputation et une autre alerte vous sera attribuée.

Passer au signalement suivant

Si le modérateur humain décide de cliquer sur le bouton "Sanctionner", alors le contenu sera automatiquement supprimé, et son auteur sera exclu pour une durée plus ou moins longue en fonction :

- du motif de la sanction choisie par l'humain
- de l'historique des sanctions précédemment appliquées à l'auteur du contenu.

Ainsi, la récidive est prise en compte : un utilisateur ayant eu plusieurs sanctions par le passé sera exclu de la plate-forme sur une durée plus longue que celle qui s'applique à un utilisateur recevant sa première sanction.

L'administrateur a la possibilité de commenter le traitement et de recatégoriser le signalement s'il apparaît que celui-ci a été renseigné de manière erronée par l'utilisateur signalant, ce qui permet un pilotage plus fin des motifs réels de signalement, sans les biais liés à la catégorisation initiale de l'utilisateur qui est parfois erronée.

- o ***l'existence de voies de recours pour les auteurs du contenu signalé et du signalement.***

Les auteurs des contenus ayant été supprimés suite à signalement ou les auteurs des signalements ont la possibilité d'adresser un recours auprès de l'équipe de modération en envoyant un e-mail à l'adresse reclamations@jeuxvideo.com.

1.5. Le Conseil souhaite disposer d'informations chiffrées sur la mise en œuvre du dispositif de signalement de fausses informations en 2019, notamment :

- ***le nombre de contenus signalés comme fausses informations,***

Jeuxvideo.com ne dispose pas de statistiques spécifiques aux fausses informations, mais selon les observations empiriques de l'équipe, ceux-ci représentent un volume inférieur à 3% des signalements.

Le volume total de messages postés et de signalements reçus en 2019, tous motifs confondus, étaient les suivants :

- 55 494 045 messages postés
- 1 443 735 messages signalés par les utilisateurs, soit 2,6% des messages par rapport au total des messages postés
- 65% des messages signalés l'ont été pour des motifs qualifiés par l'utilisateur comme interdits par la charte d'utilisation des forums (spoilers, publicités, ...)
- 22% des messages signalés l'ont été pour un motif qualifié par l'utilisateur d'incitation à la haine ou discrimination
- 13% des messages signalés l'ont été pour des motifs qualifiés par l'utilisateur comme correspondant à d'autres contenus illicites (insultes, diffamation, droits d'auteur...)

Les "fausses informations" entrent vraisemblablement dans cette dernière catégorie, aussi selon les observations et pour donner une idée d'ordre de grandeur du phénomène, on peut estimer - avec un risque d'erreur inhérent à toute estimation empirique - que le nombre de contenus signalés comme fausses informations était au maximum de 40 000 messages en 2019, soit un volume inférieur à une centaine de signalements par jour (sur un total de 3 885 signalements et 1 52 038 messages postés chaque jour en moyenne).

- ***le nombre de procédures de traitement mises en œuvre,***

L'intégralité des signalements ont fait l'objet d'un traitement par l'équipe de modération.

- **le nombre de contenus considérés comme étant de fausses informations à l'issue de la procédure de traitement,**

Les outils de reporting statistique actuellement en place sur jeuxvideo.com ne permettent pas de disposer de cette information.

- **le délai moyen de traitement d'un signalement,**

Les signalements sont traités dans un délai inférieur à 24h dans 99% des cas.

- **le nombre de recours reçus par l'opérateur à l'issue de la procédure de traitement,**

Nous n'avons pas procédé à un monitoring du nombre de recours liés au traitement des contenus proposant de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer l'intégrité d'un scrutin, et ne disposons donc pas du nombre de recours reçus.

Selon nos observations empiriques, nous estimons cependant que ce volume de recours était de l'ordre de moins de 1% de l'ensemble des réclamations reçues sur toute l'année 2019.

- **le budget alloué au traitement des signalements par les utilisateurs.**

Le budget alloué au traitement de l'ensemble des signalements par les utilisateurs, tous motifs confondus, correspond à la masse salariale de l'équipe en charge de la gestion des communautés, auquel il convient d'ajouter des coûts de masse salariale de l'équipe en charge des développements techniques des outils propriétaires de modération, ainsi que les charges réelles liées à l'activité de manière générale (transverses au groupe Webedia).

1.6. Enfin, le Conseil souhaite savoir si l'opérateur a engagé des discussions avec d'autres opérateurs soumis au titre III de la loi visant à une harmonisation de leur dispositif de signalement des fausses informations respectif et, le cas échéant, quelles ont été les mesures prises dans le cadre de ces discussions.

En 2019, Jeuxvideo.com n'a pas engagé de discussions avec d'autres opérateurs comme il n'a pas non plus été sollicité par d'autres opérateurs dans l'objectif d'harmoniser les dispositifs de signalement.

Nous tenons à attirer l'attention du Conseil sur la différence structurelle qui existe entre les différents opérateurs de plates-formes en ligne : avec un marché essentiellement oligopolistique tenu par des acteurs d'envergure internationale opérant sur un nombre très étendu de pays, qui disposent de moyens sans commune mesure avec ceux des acteurs locaux présents uniquement sur le marché français, il apparaît qu'une telle harmonisation des dispositifs ne pourrait être équilibrée pour les acteurs locaux que dans le cas d'une supervision très étroite d'organismes publics se portant garants de l'équité des échanges.

2. Transparence des algorithmes

Jeuxvideo.com ne dispose d'aucun algorithme régissant l'organisation, la sélection et l'ordonnancement des contenus sur l'ensemble de ses espaces.

L'ensemble des contenus publiés sont accessibles à l'ensemble des utilisateurs, sans aucune intervention quelconque d'un algorithme basé sur des données personnelles de profil ou de consommation antérieure de contenus sur la plateforme.

Le tri des contenus se fait soit par ordre chronologique ou antéchronologique, par exemple :

- un sujet de discussion ("topic") remonte en tête de liste lorsqu'une réponse vient d'y être apportée
- le dernier message posté dans un topic s'affiche sur la dernière page
- dans les articles, le commentaire le plus récent est affiché en premier
- etc...

De ce fait, aucune des questions du Conseil liées à la transparence des algorithmes n'est applicable à Jeuxvideo.com.

3. Promotion des contenus issus d'entreprises et d'agences de presse et de services de communication audiovisuelle

Les contenus hébergés sur jeuxvideo.com (forums, espaces de commentaires, avis lecteurs...) sont publiés principalement par des individus (personnes physiques) et non par des personnes morales. Aussi les entreprises, agences de presse ou services de communication audiovisuelle ne publient aucun contenu sur les espaces hébergés par jeuxvideo.com.

En tout état de cause, les questions du Conseil liées à la promotion des contenus issus d'entreprises et d'agence de presse et de services de communication audiovisuelle ne sont pas applicables à jeuxvideo.com.

4. Lutte contre les comptes propageant massivement de fausses informations

Sur un forum de discussion, les contenus postés sont par nature accessibles à l'ensemble des internautes, et affichés de manière chronologique ou antéchronologique, aussi il n'existe pas de moyen de propagation massive desdits contenus, qu'elle qu'en soit leur nature.

Certains utilisateurs tentent de contourner ces limitations structurelles en usant de stratégies "artisanales" visant à renforcer et maintenir une visibilité de leur contenu sur la page d'accueil d'un forum, qui concentre le trafic le plus important. Les fils de discussion restant visibles en homepage sont simplement les derniers fils créés ou ayant obtenu une réponse récente, aussi les utilisateurs qui souhaiteraient renforcer la visibilité de fausses informations qu'ils auraient publiées peuvent procéder à des comportements de "flood", qui tiennent davantage de la "multi-publication" d'un même contenu que d'une quelconque "propagation" *stricto sensu*:

- "flood" intra-fil de discussion : il s'agit de poster constamment des réponses dans un fil de discussion, dans l'objectif de maintenir le fil de discussion voulu en page d'accueil du forum pendant plusieurs heures.
- "flood" de fils de discussion : il s'agit de créer un grand nombre de fils de discussion différents et qui portent tous sur la même thématique. L'objectif est

d'avoir pendant plusieurs heures plusieurs fils sur un thème donné présents en homepage.

Comme en atteste la [charte d'utilisation](#), le "flood" est interdit sur les espaces ("Sur les forums de jeuxvideo.com ne sont pas autorisés non plus : Les messages dans le but de nuire au forum tel que le flood").

Ces "floods" sont aisément repérables par les utilisateurs, et par voie de conséquence, dans le cas où un flood se produit sur jeuxvideo.com, il est dans la majorité des cas signalé par les utilisateurs.

En fonction de la gravité des comportements, les comptes responsables du flood peuvent être exclus du service et donc empêchés de poster à nouveau sur les espaces.

5. Information des utilisateurs sur la nature, l'origine, les modalités de diffusion des contenus et l'identité des personnes versant des rémunérations en contrepartie de la promotion des contenus d'information

Le site jeuxvideo.com ne perçoit aucune rémunération en contrepartie de la promotion de contenus d'information se rattachant à un débat d'intérêt général.

En conséquence, les questions du conseil relatives à ladite promotion des contenus d'information ne sont pas applicables à jeuxvideo.com.

6. Favoriser l'éducation aux médias et à l'information

Jeuxvideo.com n'a pas mis en œuvre des mesures relatives à l'éducation aux médias et à l'information sur l'année 2019.

En revanche, jeuxvideo.com a conclu une convention de mécénat avec e-Enfance (reconnue d'utilité publique et agréée par le ministère de l'éducation nationale), acteur associatif de référence sur la sensibilisation des jeunes aux bonnes pratiques du numérique, et le conseil aux parents et professionnels de l'éducation.

Sur le modèle de la page "[VICTIME DE HARCÈLEMENT EN LIGNE : COMMENT RÉAGIR ?](#)", une page de conseils qui a été développée en partenariat avec l'association à la demande de l'opérateur, Jeuxvideo.com envisage de mettre en place en 2020 une page spécifique liée à l'éducation aux médias et à l'information.

Le site est également disposé à diffuser sur ses espaces publicitaires des campagnes d'acteurs associatifs ou gouvernementaux en lien avec l'éducation aux médias.

En ce qui concerne les liens avec le secteur de la recherche, Jeuxvideo.com n'a pas noué de partenariats spécifiques en la matière en 2019 mais se tient à disposition pour étudier toute demande de journalistes ou chercheurs qui souhaiteraient mieux comprendre et mesurer le phénomène de la désinformation.

7. Remarques générales

7.1. L'opérateur est invité à indiquer au Conseil le nombre global de contenus identifiés par lui comme comportant une fausse information sur son service en 2019, toutes sources de

détection confondues (interne, utilisateurs, « fact-checkers »...), ainsi que le nombre d'entre eux ayant fait l'objet d'une mesure en conséquence, en déclinant en fonction du type de mesures adoptées.

Il est rappelé qu'en tant que simple hébergeur des contenus publiés par les utilisateurs, jeuxvideo.com n'effectue pas de surveillance généralisée desdits contenus. Par ailleurs, les outils de reporting statistique actuellement en place sur jeuxvideo.com ne permettent pas de disposer de cette information.

7.2. Le Conseil l'incite enfin à faire part de toute autre remarque qu'il souhaiterait porter à sa connaissance, en particulier sur les actions mises en place qui ne sont pas visées à l'article 11 de la loi du 22 décembre 2018 ni dans la recommandation du Conseil du 15 mai 2019 et dont la mise en place s'avérerait pertinente pour faire face aux enjeux évolutifs de la manipulation de l'information. A cet égard, il pourra notamment porter à la connaissance du Conseil les actions menées de façon à identifier, par ses soins, les contenus susceptibles de constituer des fausses informations, et les mesures prises en conséquence (ou le cas échéant, indiquer si elles sont identiques à celles prises à l'issue du traitement des signalements d'utilisateurs).

Les dispositifs actuellement en place sur jeuxvideo.com semblent adaptés à faire face aux enjeux évolutifs de la manipulation de l'information, aussi il n'a pas été menée d'action supplémentaire à cet égard.

Nous nous tenons cependant à disposition du Conseil pour toute recommandation complémentaire.

7.3. L'opérateur est invité à faire part au Conseil des actions qu'il envisagerait de mener à l'avenir s'agissant de la mise en œuvre des différentes mesures et, plus globalement, de la lutte contre la désinformation.

Le groupe Webedia, éditeur et hébergeur des contenus de Jeuxvideo.com, tient à réaffirmer son engagement total dans la lutte contre la manipulation de l'information et la désinformation, et sa volonté de coopérer avec les autorités. Il se tient à la disposition du Conseil pour étudier toute action ou mesure à mettre en place en 2020 sur cet enjeu sociétal majeur.

ANNEXES

I.Exemples de contenus “Media” publiés par l’équipe rédactionnelle

Exemple de contenu article de type “News” sur le thème du jeu vidéo :

<http://www.jeuxvideo.com/news/1203850/mortal-shell-dungeonhaven-le-souls-like-se-trouve-une-fenetre-de-sortie.htm>



The image shows a screenshot of a news article on the website jeuxvideo.com. At the top left, there is an orange tab labeled 'NEWS JEUX'. The main image is a dark, atmospheric scene from the game Mortal Shell, showing a character in a dark, rocky environment with a large, winged creature in the background. Below the image is the article title: 'Mortal Shell (Dungeonhaven) - Le souls-like se trouve une fenêtre de sortie'. Under the title, there are platform icons for PC, PS4, and Xbox, and a date '01/04/2020 à 20:44'. To the right of the date are social media sharing icons for WhatsApp, Facebook, and Twitter. The article text begins with 'D'abord connu sous le nom Dungeonhaven, le souls-like de Playstack et de Cold Symmetry change de nom et nous dévoile de nombreuses informations ainsi qu'une fenêtre de sortie.' There is a small inset image showing a character in combat. The text continues: 'Dungeonhaven que l'on nomme maintenant Mortal Shell est un RPG d'action intransigeant produit par une équipe composée de seulement 15 personnes. À l'image d'un certain Dark Souls, Mortal Shell vous propose de jouer de vos réflexes et de votre compréhension des différents mouvements de l'ennemi pour venir à bout des monstres effrayants qui se cachent dans de sombres donjons. Dans cet univers torturé, le joueur sera bien évidemment aidé d'un arsenal complet, mais aussi des Mortal Shells. Au cours de votre périple, il sera donc possible de posséder les âmes de guerriers morts au combat afin d'apprendre des compétences uniques comme le contrôle du feu ou de la glace.' The next paragraph states: 'Comme tout bon RPG qui se respecte, Mortal Shell proposera également une campagne non linéaire aux environnements variés (marais, cathédrales, cryptes), et un arbre de compétences à développer au fur et à mesure de votre progression.' At the bottom, there is a quote from the developers: '“ Pour une petite équipe comme la nôtre, développer ce titre ressemblait à bien des égards à la traversée d'un océan sur une planche de paddle. L'annonce de Mortal Shell est l'une des expériences les plus excitantes et terrifiantes que nous ayons vécues jusqu'à présent. Les deux dernières années ont été une période de croissance ininterrompue, pleine de rebondissements complexes liés aux aléas du développement d'un jeu vidéo auquel vous aimeriez vraiment jouer. Andrew McLennan-Murray, Anton Gonzalez et Vitaly Bulgarov, les trois co-fondateurs de

Exemple de contenu "Test" d'un jeu vidéo : <http://www.jeuxvideo.com/test/1203023/yu-gi-oh-legacy-of-the-duelist-link-evolution-le-retour-du-bon-duel.htm>

Test : Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist - Link Evolution : le retour du bon duel

PC
PS4
ONE



Avant | Après

APPRÉCIATIONS DU JEU

L'avis de la redaction

Journaliste jeuxvideo.com
31 mars 2020 à 17:35:59

16

20

L'avis des lecteurs (6)

Lire les avis des lecteurs
Donnez votre avis sur ce jeu

15

20

Marchand	Supports	Prix
Fnac	Switch	29.99€
Rakuten	Switch	35.06€
Fnac Marketplace	Switch	35.38€

Voir toutes les offres

Partager sur :

Depuis 1999, il ne se passe quasiment pas une année sans qu'un jeu Yu-Gi-Oh! n'écrase ses cartes sur consoles ou PC. Il faut reconnaître que la licence a fait des émules grâce à ses mangas et nombreux produits dérivés. Sorti en 2015 sur Xbox One et PlayStation 4, Legacy of the Duelist est arrivé l'an dernier sur Switch par l'intermédiaire d'une mise à jour sous-titrée Link Evolution. Il revient aujourd'hui sur ces mêmes machines en s'offrant au passage une mise à jour supplémentaire avec quelques nouveaux éléments. Au programme ? Des dragons blancs aux yeux bleus, des duels, et des invocations "Lien". Sans deck ?

Notre Gaming Live sur la version Switch de Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist - Link Evolution





GoToMeeting

by LogMeIn



FAITES FACE
À L'INATTENDU

PARLONS-EN

YUGI COUP DOUBLE



Si vous avez passé les dernières années de votre vie enfermé dans la chambre funéraire d'une pyramide, Yu-Gi-Oh! est un jeu de cartes où deux joueurs s'affrontent en faisant appel à l'âme de ces dernières. Réunis autour d'un plateau, ils invoquent différents monstres, pièges et magies jusqu'à remporter la partie. Nous n'allons pas entrer dans le détail

A lire aussi



Exemple de contenu article de type "News" sur le thème du hardware :
<http://www.jeuxvideo.com/news/1202786/xbox-series-x-par-defaut-la-manette-fonctionnera-avec-des-piles.htm>

NEWS HARDWARE



Xbox Series X : Par défaut, la manette fonctionnera avec des piles

Xbox Series 30/03/2020 à 20:45

Partager sur :   

Toujours attendue pour la fin d'année malgré les circonstances actuelles, la Xbox Series X continue de se dévoiler petit à petit. Aujourd'hui, c'est la manette de la console qui a eu les faveurs de Microsoft.

En effet, dans le cadre d'une longue interview accordée à [Eurogamer](#), Jason Ronald, *partner director of program management* chez Xbox, s'est exprimé sur la manière dont la manette sera alimentée. Et si de nombreux joueurs s'étaient déjà imaginé que la manette de la Xbox Series X disposerait par défaut d'une batterie intégrée, Microsoft ne l'a pas entendu de cette oreille après avoir constaté que les joueurs se répartissaient également entre ceux favorables à une batterie et ceux désirant des piles AA :

“ Lorsqu'on en parle aux joueurs, c'est un sujet polarisant, et il y a une partie des joueurs qui veut vraiment des (piles) AA. Donc donner de la flexibilité est le moyen de plaire aux deux (groupes de) personnes... Vous pouvez (cependant) utiliser une batterie rechargeable et cela fonctionne comme sur la manette Elite.



Ainsi, la manette de la Xbox Series X sera, comme le relaie [IGN](#), bien livrée avec des piles, et les joueurs qui souhaiteront disposer d'une batterie rechargeable pourront l'acheter séparément. Pour rappel, la manette de la nouvelle Xbox sera un tout petit peu plus petite que celle de la Xbox One afin d'être plus agréable à utiliser dans de petites mains. Egalement, elle disposera d'une finition mate, de textures spécifiques sur les gâchettes, d'un bouton de partage et d'un port USB-C. Pour découvrir tous les détails connus à ce jour sur ce pad, nous vous renvoyons à [l'article qui lui est totalement dédié](#).

Exemple de contenu vidéo de type "Gameplay" :

<http://www.jeuxvideo.com/videos/1200979/animal-crossing-new-horizons-ou-l-illusion-de-liberte.htm>



Gameplay Animal Crossing : New Horizons, ou l'illusion de liberté

Switch

27/03/2020 à 14:25

7819 vues

Partager sur :   

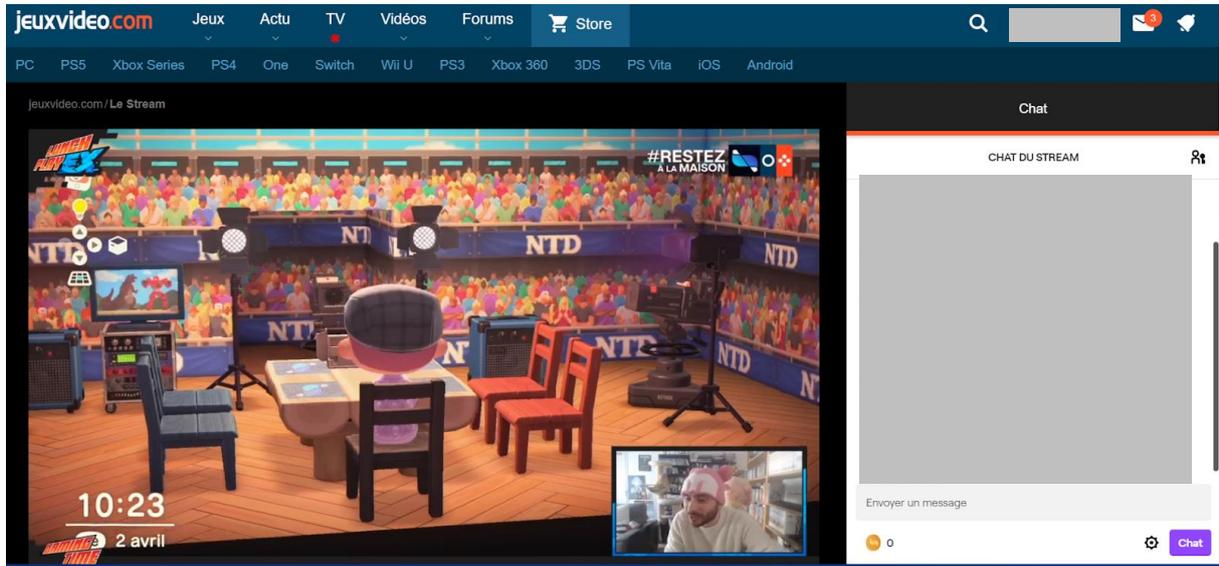
S'il y a bien un jeu où on est libre de faire ce que l'on veut, c'est bien Animal Crossing. Cette simulation de vie ne vous impose pas grand chose il est vrai, vous laissant vaguer à vos occupations, que ce soit la pêche ou l'aménagement de votre île. Mais est-on réellement libre dans Animal Crossing ? Ce sentiment n'est-il qu'une illusion ? Nous analysons pour vous le rapport à la liberté dans Animal Crossing : New Horizons.

Le principe d'Animal Crossing est assez simple : vous débarquez dans une petite ville ou, pour le dernier épisode *New Horizons*, sur une île plus ou moins vierge. Un fois installé, un large choix s'offre à vous pour améliorer le confort de vie des habitants. Cela passe notamment par le développement de services, commerces et l'arrivée de nouveaux résidents. Cependant, il y a une règle qui vaut pour l'ensemble de la série : vous n'avez aucune obligation. La liberté d'action et de non action est au coeur même du jeu et c'est aussi cette souplesse qui a fait le succès de la saga. Mais voyons ensemble quelles en sont les limites et comment, avec *New Horizons*, cette illusion tant un peu plus à se fissurer.

Dans Animal Crossing, il n'y a pas de niveaux, pas de points de vie, ni de fin et votre nonchalance ou fainéantise n'apporte aucun malus ou game over. C'est une simulation de vie où il est impossible de perdre et de mourir. Le pire qui puisse arriver c'est de tomber dans les pommes suite à la piqûre d'une guêpe ou la morsure d'une tarentule. Sur Switch, c'est grâce au programme évasion que vous débarquez sur une île déserte pour débiter votre meilleure vie. Un peu à l'image de Stardew Valley, on oublie les soucis de la vie quotidienne, l'agitation de la ville (pour ceux qui vivent à la ville) pour retourner à l'essentiel, renouer avec la nature. Dans ce petit coin de paradis, vous faites ce qu'il vous plaît.

Totalement libre de vos mouvements, rien ne vous force à suivre les suggestions de Tom Nook ou les requêtes de certains habitants. Si vous préférez vous concentrer sur la décoration de votre chez vous, si vous trouvez plaisir à simplement prendre soin de vos fleurs et aménager l'île, si vous préférez dessiner des motifs pour vos vêtements ou alors remplir le musée, ça ne tient qu'à vous. Vous n'êtes même pas obligé d'entretenir de relations avec vos voisins. Voilà comment il est possible aussi, de vivre dans Animal Crossing

Exemple d'un contenu "Live" (Emission "Lunch Play", diffusée du lundi au vendredi de 10h à 13h) <http://www.jeuxvideo.com/gaming-live/tv01.htm> :



II. Exemples de contenus "User Generated Content" publiés par les utilisateurs

Exemple de commentaires sous un article :

<http://www.jeuxvideo.com/news/1203850/mortal-shell-dungeonhaven-le-souls-like-se-trouve-une-fenetre-de-sortie.htm>

COMMENTAIRES TOUS LES COMMENTAIRES (71)

 [LAISSER UN COMMENTAIRE](#) [ACTUALISER](#)

 il y a 13 minutes   

Quelque chose a se mettre sous la dent avant Elden ring 😊

0  | 0  | [Répondre](#)

 il y a 44 minutes   

un souls-like? j'ai l'impression qu'ils ont pompé allègrement les jeux Fromsoftware.
sans rire : les images semble tous droit tirée de DS3. le point rouge de finish de sekiro que l'on voit dans la bande d'annonce.
au moins nioh à sa propre identité là en voyant les images j'ai vraiment pas cette impression. 15 personnes pour le développer? en même temps si tu copie 90% sur des jeux qui existent déjà ...
j'ai l'impression qu'ils ont saupoudré de quelques éléments pour faire genre "c'est différent".
je vais attendre de voir video de game play mais pour l'instant j'ai vraiment l'impression d'un plagiat éhonté.

1  | 3  | [Répondre](#)

[Afficher 3 réponses](#)

 il y a 1 heure   

J'ai l'impression de voir un mix entre les combats de God of War PS4 et la darkness générale des Souls .
Je dis oui 😊

0  | 0  | [Répondre](#)

 il y a 2 heures   

Trailer sympa, mais j'attends l'avis de spécialistes du genre pour se faire un vrai avis, genre ExServ par exemple.
Trop de jeux visent le badge "DS-like" sans le mériter vraiment.

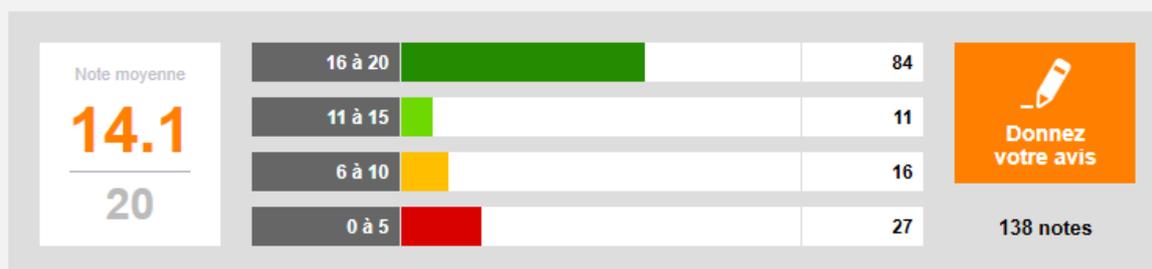
0  | 0  | [Répondre](#)

[Afficher 3 réponses](#)

Exemple d'avis (test de jeu effectués par les utilisateurs) :

<http://www.jeuxvideo.com/jeux/switch/jeu-922027/avis/>

La note des lecteurs



Les avis les plus utiles

 Posté le 20 mars à 17:42 

L'un des meilleurs animal crossing que j'ai pu jouer, c'est beau, c'est neuf et surtout la personnalisation de l'île est vraiment un plus ! Fini l'ennui en temps creuse, avec les objectifs mile on a toujours une activité à faire (seul jeu animal crossing ou j'ai joué 5h non stop sans tournée en rond)

Pour résumer :

En plus

- Une île personnalisable à 100%

[Lire la suite...](#)

39  | 21 

 Posté le 31 mars à 17:22 

Mon avis sur Animal Crossing New Horizon, une licence Nintendo qui m'était totalement inconnue.

Avant tout, le jeu se deroule en temps reel, simule l'alternance jour/nuit et des saisons.

Cela commence le 20/03, sortie de Doom Eternal.
Moumoul (moi) sur un coup de tete, a mis les voiles pour une ile deserte, perdue dans l'Océan Nintendo.

L'aventure commence en compagnie de Tom Nook, l'organisateur du voyage. Comme tout debut de partie, Tom Nook nous apprend a aménager sa maison, prendre en main les activités de l'île, gagner des clabettes, etc

[Lire la suite...](#)

4  | 0 

Tous les avis lecteurs (138)

Trier par : Utilité Note Date

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Exemple d'un forum consacré au jeu vidéo et des sujets "topic" correspondants :
<http://www.jeuxvideo.com/forums/0-3017788-0-1-0-1-0-playstation-5.htm>

Forum PlayStation 5

NOUVEAU SUJET

Rechercher dans le forum

Sujet

ACTUALISER

>

SUJET	AUTEUR	NB	DERNIER MSG	
Qu'attendez vous de la PS5 ?		117	09:38:00	
[MODÉ] GIFSTATION 5		97	26/03/2020	
Règles du forum: GDC, Désinformation, Doublons		0	05/03/2020	
DirectML (DLSS 2.0) sera aussi su Xbox series x		4	10:00:57	
Jeuxactu qui retablit la verité		23	09:55:36	
l'intérêt du SSD et l'apport du GPU Cache Scrubber sur PS5		71	09:32:41	
Question Spec et SSD PS5		54	09:25:34	
Uncharted PS5 : abandon de Nathan Drake		15	09:02:11	
pc à puissance égale à la ps5		101	09:01:10	
La restructuration chez Playstation.		56	07:00:07	
PS5 vs Xbox: "Je préfère un SSD plus rapide qu'un GPU plus puissant" s...		83	03:44:53	
le psvr 2 en approche		2	00:53:18	
cross gen chez sony aussi ?		19	00:18:28	
PS5 : Le prix aurait été leak par une boutique canadienne		57	00:00:45	
[SONDAGE] Vos attentes pour les manettes ?		2	01/04/2020	
l'équivalent d'un PC Gamer à plus de 1000 euros ?		14	01/04/2020	
Les critères pour une future TV?		58	01/04/2020	
Konami chez Ms?		18	01/04/2020	
Gran Turismo 7 ?		26	01/04/2020	
PS5 : L'impact du SSD sur les graphismes expliqué par un ancien de Na...		56	01/04/2020	
Officiel Quantum Error		17	01/04/2020	
Moniteur pour ps5		4	01/04/2020	
j'étais xbox depuis la premiere...		25	31/03/2020	
Pourquoi vous pleurez sur la rétro ?		32	31/03/2020	
Partage d'un jeu sur plusieurs compte sur ebay		2	31/03/2020	

Exemple de messages d'un topic sur le forum "Bla-Bla 18-25" :

<http://www.jeuxvideo.com/forums/42-51-62571468-1-0-1-0-aller-a-la-salle-dangereux.htm>

Sujet : Aller à la salle dangereux ?

RÉPONDR **NOUVEAU SUJET** **LISTE DES SUJETS** **ACTUALISER**

1

02 avril 2020 à 09:23:20

Bonjour mes clés, n'habitant pas en France je voulais savoir si d'apres vous c'est risqué d'aller à la salle de sport/piscine concernant le virus ? Merci d'avance !

02 avril 2020 à 09:23:53

Elles sont toutes fermées 

Odd Eye Circle

02 avril 2020 à 09:25:01

"n'habitant pas en France"

02 avril 2020 à 09:42:18

