



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

DÉCLARATION ANNUELLE DE WEBEDIA

EN APPLICATION DU TITRE III DE LA LOI N°2018-1202 DU 22 DECEMBRE 2018
RELATIVE A LA LUTTE CONTRE LA MANIPULATION DE L'INFORMATION

- QUESTIONS LIMINAIRES : PRÉSENTATION DU SERVICE

- ***Nom du service :***

jeuxvideo.com

- ***Nom, raison sociale et domiciliation de la société opératrice :***

Webedia, société anonyme

- ***Identité et fonction du représentant légal exerçant les fonctions d'interlocuteur référent sur le territoire français au sens de l'article 13 de la loi du 22 décembre 2018 :***

Cédric SIRÉ, Directeur Général

- ***Nombre de visiteurs uniques par mois du service en France et dans le monde, calculé sur la base de l'année précédant l'année d'exercice (moyenne mensuelle en 2021) :***

5,7 millions de visiteurs uniques par mois en moyenne sur 2021

- ***Modalités de mise à disposition du service auprès du public français (web, applications, assistants vocaux, etc.) :***

Mise à disposition du service auprès du public français :

- sur internet : <https://www.jeuxvideo.com/>
- via des applications mobiles :
 - o Google Play :
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jeuxvideo&hl=fr>
 - o App Store :
<https://apps.apple.com/fr/app/jeuxvideo-com/id393077232>

- ***Langue du service proposée par défaut sur le territoire français :***

Langue française

- ***Le service disponible sur le territoire français constitue-t-il une version spécifique du service ?***

Non

- **Description du service (objet, population(s) ciblée(s), types de contenus publiés et consommés, thématiques, etc.) :**

Objet :

Depuis plus de 25 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, high tech, 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 « médias » 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 de discussion (ci-après « topics ») et messages hébergés et consommés sur les forums de discussion.

Thématique(s) :

Jeu vidéo, eSport, high tech, 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 (type 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 : achat programmatique, habillages de pages, bannières) ou de la conception, production et publication de dispositifs « opérations spéciales » autour de contenus de marque (« brand content ») ainsi que l'octroi de commissions dans le cas où un utilisateur procède à un achat après avoir cliqué sur un lien d'affiliation.

- **Remplir le tableau suivant :**

| Données chiffrées (France, pour l'année 2021) | |
|---|--|
| Effectifs employés aux activités du service en France | 56 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) |

- QUESTIONS GÉNÉRALES

RETOUR SUR LA MISE EN ŒUVRE DE LA LOI DU 22 DÉCEMBRE 2018 DEPUIS SON ENTRÉE EN VIGUEUR

L'Arcom invite l'opérateur à présenter les enseignements qu'il tire de la mise en œuvre de son devoir de coopération au titre du titre III de la loi du 22 décembre 2018 depuis qu'il y est soumis, notamment en période électorale. Il pourra préciser quelles ont été les éventuelles difficultés rencontrées dans son application.

LUTTE CONTRE LA MANIPULATION DE L'INFORMATION SUR LE SERVICE

- **Définition des fausses informations (ou de toute notion voisine adoptée) retenue par l'opérateur :**

Dans sa décision n°2018-773, le Conseil Constitutionnel a déclaré que l'article 11 de la loi n°2018-1202 « met à la charge des opérateurs de plateforme en ligne visés à l'article L. 163- du code électoral des mesures en vue de lutter contre la diffusion de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité du scrutin. ».

Les députés requérants avaient alors soutenu « qu'en confiant aux opérateurs de plateforme en ligne le soin d'apprécier le caractère faux des informations diffusées sur leur plateforme, les dispositions contestées risquent de les conduire, pour ne pas être accusés de manquer à leurs obligations, à retenir une acception large de la notion de « fausses informations », au détriment de la liberté d'expression et de communication. »

Les députés requérants reprochaient également à ces dispositions de « méconnaître la liberté d'entreprendre, le « droit à l'information » ainsi que les objectifs de valeur constitutionnelle d'accessibilité et d'intelligibilité de la loi et de pluralisme des courants de pensée et d'opinion. »

Or, en ce qui concerne le grief tiré de l'atteinte à la liberté d'expression et de communication, le Conseil Constitutionnel déclare que « la notion de fausse information doit s'entendre comme visant des allégations ou imputations inexactes ou trompeuses d'un fait telles que définies au paragraphe 21. », c'est-à-dire :

« 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 inexactitudes 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. ».

Le Conseil Constitutionnel a décidé conforme à la Constitution, (i) sous les réserves énoncées au paragraphe 23, l'article L. 163-2 du code électoral, dans sa rédaction issue de l'article 1^{er} de la loi relative à la manipulation de l'information, et (ii) l'article 11.

C'est donc la définition donnée par cette décision du Conseil Constitutionnel qui est retenue par jeuxvideo.com.

Dans un souci de simplification, le service de modération de jeuxvideo.com retient la définition suivante en ce qui concerne les fausses informations : « *la diffusion massive d'allégations ou imputations inexactes ou trompeuses d'un fait susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité d'un scrutin* ».

Il convient de préciser que le service jeuxvideo.com interdit sur ses espaces de discussion la pratique du « *flood* » c'est-à-dire la publication brutale et massive de contenus, qu'elle soit délibérée, automatisée ou artificielle et ce, quelque soit la nature du contenu en cause.

À ce titre, il apparaît que l'interdiction de pratiquer le « *flood* » sur les espaces de discussion de jeuxvideo.com limite la publication brutale et massive de fausses informations au sens de la définition donnée ci-dessus.

- **Cette définition diffère-t-elle selon les zones géographiques de mise à disposition du service ? : OUI / NON**

Non

- **Interdiction des fausses informations (ou notion voisine) sur le service ? : OUI / NON**

Oui, les messages 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 ([Cf. Charte des Forums](#)).

- **Le cas échéant, où l'utilisateur peut-il trouver l'information relative à cette interdiction ?**

L'utilisateur peut trouver cette information dans [la charte des forums](#).

- **Remplir le tableau suivant :**

| Données chiffrées et indicateurs (en France, en 2021) | |
|--|---|
| Nombre de contenus identifiés comme comportant une fausse information (ou notion voisine adoptée) | Non quantifiable |
| Parmi ces contenus identifiés, nombre détectés par des outils automatisés | Aucun JV ne dispose pas d'outils automatisés pour identifier ces contenus. |
| Parmi ces contenus identifiés, nombre détectés à la suite de signalements utilisateurs | Non quantifiable |
| Nombre de contenus comportant une fausse information (ou notion voisine adoptée) qui ont fait l'objet de mesures (recontextualisation, apposition d'un libellé, déréférencement, suppression, etc.), en déclinant par types de mesures | Non quantifiable |
| Nombre d'émetteurs de ces contenus identifiés et part qui a fait l'objet d'une mesure (avertissement, restrictions etc.) | Non quantifiable |
| Audience moyenne (impressions ou nombre de vues) des contenus identifiés comme comportant une fausse information (ou notion voisine adoptée) | Non quantifiable |

- **Parmi les contenus détectés comme contenant une fausse information (ou notion voisine adoptée), fournir la liste des 20 ayant suscité le plus d'interactions¹ de la part des utilisateurs en France en 2021 sur le service :**

- 20 premiers contenus relevant d'une communication commerciale (publicitaires, sponsorisés et en partenariat) :

Jeuxvideo.com ne fournit aux utilisateurs aucun service payant permettant de promouvoir ou de mettre en avant un contenu. Par ailleurs, la charte des forums de jeuxvideo.com interdit aux utilisateurs des espaces de discussion de diffuser des « publicités, qu'elles soient commerciales ou non, en-dehors des topics dédiés ».

En ce sens, le service jeuxvideo.com n'a détecté aucun contenu contenant une fausse information relevant d'une communication commerciale.

- 20 premiers contenus « organiques » (hors communication commerciale) :

Le service jeuxvideo.com ne recense ni ne classe pas les contenus organiques contenant une fausse information ou notion voisine.

Toutefois, à titre d'illustration, des topics mentionnant des effets secondaires non prouvés scientifiquement sur les vaccins, des transmissions de maladie comme le SIDA à la suite d'une injection du vaccin ou que le vaccin contiendrait un émetteur pour tracer la population via les ondes 5G.

RESPECT DE LA LIBERTE D'EXPRESSION

- **En se fondant sur des cas de fausses informations regardées comme telles par ses équipes en 2021, l'opérateur est invité à exposer les éventuelles difficultés d'articulation entre sa politique de modération et le respect de la liberté d'expression et de communication sur son ou ses services.**

La question peut se poser lorsqu'un utilisateur crée un topic sur les forums de jeuxvideo.com et publie un message unique (c'est-à-dire sans chercher à créer de multiples topics à ce sujet ou à « spammer » (« flooder ») les espaces de discussion) pouvant contenir des allégations ou imputations inexactes ou trompeuses d'un fait susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité d'un scrutin. Selon les constatations de l'équipe de modération, ces messages sont :

- peu ou pas commentés (dans ce cas, aucune modération n'est effectuée) ;
- commentés par des personnes qui appuient les propos de l'auteur ou qui le confrontent à ses idées, à ses sources (dans ce cas, la modération est appliquée

¹ Il est entendu par « interaction » toute action effectuée par les utilisateurs vis-à-vis de ces contenus : consultation, commentaire ou réponse, mise en favori, « like », partage etc.

au cas par cas pour les messages considérés comme contraires à la charte des forums).

Dans le cas où un topic créé par un utilisateur serait susceptible de créer un trouble grave à l'ordre public, le topic concerné fera l'objet d'une stricte modération et sera le cas échéant, supprimé.

- **Existence d'un traitement différencié pour certains comptes en matière de modération (ex. : personnalités publiques) : OUI / NON**

Non

- **Préciser si les efforts de lutte contre la manipulation de l'information dans le contexte de la crise sanitaire ont eu un impact sur l'exercice de leur liberté d'expression par les utilisateurs, en explicitant les raisons le cas échéant (modération automatisée, multiplication de fausses informations sur son service, montée des attaques coordonnées, etc.)**

Selon les constatations effectuées par l'équipe de modération, la lutte contre la manipulation de l'information dans le contexte de la crise sanitaire a pu avoir un impact négligeable sur la liberté d'expression des utilisateurs.

TRANSPARENCE DES MESURES

- **Moyens pour fournir aux utilisateurs des explications claires et accessibles sur les mesures mises en œuvre face aux risques de manipulation de l'information :**

La [charte des forums](#) explique en quoi la publication de tout message relatif à la propagation ou la diffusion de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité d'un scrutin est interdite sur Jeuxvideo.com.

Par ailleurs, une [page dédiée](#) à sensibiliser les utilisateurs aux fausses informations invite les utilisateurs à « signaler directement la fausse information au site sur lequel elle est diffusée ».

- **Si ces informations sont personnalisées et/ou contextuelles, fournir des illustrations.**

N/A

- **Actions pour davantage de transparence envers l'ensemble des publics (utilisateurs, médias, régulateur, citoyens, etc.) notamment hors service (rapports de transparence, études internes, communiqués, billets de blog, etc.) :**

Dans le cadre de l'adhésion de Webedia en 2019 au Code de Conduite de l'Union Européenne visant à combattre les discours de haine illégaux en ligne, jeuxvideo.com publie chaque semestre un [rapport de transparence](#) qui porte principalement sur les

problématiques de modérations relatives aux contenus haineux ainsi qu'aux moyens techniques et humains déployés à cet effet.

Depuis que jeuxvideo.com a rejoint [l'Appel de Christchurch](#) en octobre 2020, ce rapport comporte également une partie dédiée à la lutte contre les contenus à caractère terroristes et extrémistes violents.

La problématique relative à la diffusion de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité d'un scrutin étant très limitée sur les espaces de discussion de jeuxvideo.com, celle-ci n'est pas spécialement mise en avant dans ce rapport de transparence.

1 DISPOSITIF DE SIGNALEMENT DES FAUSSES INFORMATIONS

1.1 **Existence d'un dispositif de signalement permettant de signaler de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité du scrutin : OUI / NON**

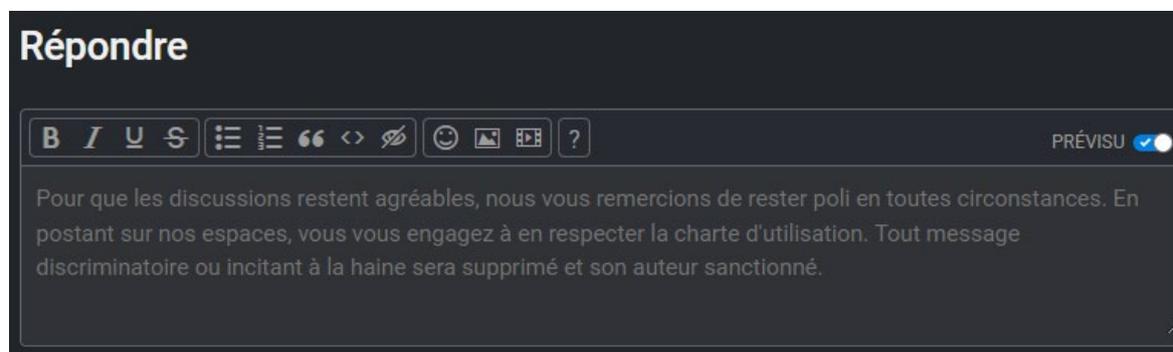
Oui

Sur jeuxvideo.com, une charte des forums prévoit 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). ».

Par ailleurs, lorsqu'un utilisateur poste un message sur un forum, une mention lui rappelle systématiquement de respecter la charte des forums : « en postant sur nos espaces, vous vous engagez à en respecter la charte d'utilisation. »

Ci-dessous une capture d'écran du bloc de saisie d'un message sur lequel apparaît un rappel au respect de la charte d'utilisation des forums :



À travers la charte des forums, 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.

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 le lien suivant : http://www.jeuxvideo.com/forums_charte.htm.

Ces dispositifs de signalement ne varient pas en fonction du type de contenu concerné.

En sus de ces deux dispositifs de signalement, il est également possible d'émettre un signalement en contactant directement le service de modération par e-mail à moderation@jeuxvideo.com.

Ces deux dispositifs de signalement varient selon que l'utilisateur dispose ou non d'un compte sur jeuxvideo.com.

1.2 **Libellé du ou des motifs adéquats :**

Raisons qui sous-tendent le choix de ce ou ces libellés :

Il existe deux dispositifs de signalement distincts. L'un est utilisable uniquement pour les utilisateurs disposant d'un compte jeuxvideo.com et connectés au service et l'autre, utilisable par toute personne se rendant sur le site internet jeuxvideo.com.

Dispositif de signalement utilisable uniquement par les utilisateurs connectés :

Ce dispositif affiche 15 motifs de signalement triés selon 3 catégories distinctes :

- **Contenus illicites**
 - Pédopornographie
 - Propos haineux, discrimination, négationnisme
 - Menaces physiques
 - Piratage, non respect des droits d'auteurs
 - Apologie de comportements illégaux
 - Terrorisme : menace ou apologie
 - Raid, flood, attaque de sites
- **Contenus interdits**
 - Pornographie
 - Insulte, diffamation
 - Spoilers
 - Image ou vidéo choquante, gore
 - Données personnelles
- **Contenus inappropriés**
 - Suicide ou automutilation
 - Message inopportun
 - Publicité

Plusieurs motifs peuvent notamment s'appliquer aux « *fausses informations* », tels que :

- Propos haineux
- Raid, flood, attaque de sites
- Insultes, diffamation
- Message inopportun

Actuellement il n'existe pas un motif de signalement spécifiquement dénommé « *la propagation ou la diffusion de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité d'un scrutin* ».

Ce choix a été fait volontairement afin de préserver l'efficacité globale des systèmes de modération du site internet jeuxvideo.com pour les raisons suivantes :

1. Tout d'abord, il existe un très volume très significatif de signalements qui sont transmis à l'équipe de modération et qui portent sur des contenus licites et conformes à la charte d'utilisation du service. Très souvent il arrive que des utilisateurs signalent des messages au motif que ceux-ci comportent des éléments qui divergent avec leur opinion personnelle (par exemple : désaccord sur la qualité d'un jeu vidéo, la performance d'une équipe sportive, un avis portant sur une célébrité ou un artiste, etc).
2. Le fait d'ajouter un motif qualifié de « *fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité d'un des scrutins* » comporte, pour le site internet jeuxvideo.com un risque très élevé de détournement de son objectif initial pour signaler non pas des contenus pouvant juridiquement être qualifiés de « *fausses informations* » au sens de l'article 11 de la loi n°2018-1202 mais au contraire des contenus qui seraient parfaitement licites et relevant de la simple opinion. Ce phénomène rendrait ainsi contre-productif le dispositif de modération mise en place sur jeuxvideo.com en générant un afflux de signalements abusifs non pertinents, ayant pour conséquence de détourner les efforts des équipes de modération sur le traitement des signalements de contenus véritablement illicites.

Nous partageons en ce sens l'analyse de Monsieur le Député Bruno STUDER 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.* ».

Le choix des libellés actuels permet au service de jeuxvideo.com de centrer les efforts de modération sur les contenus les plus problématiques auxquels est confronté jeuxvideo.com, à savoir les contenus haineux..

Dispositif de signalement utilisable par toute personne connectée ou non connectée :

Ce dispositif est inclus dans le formulaire de contact qui affiche plusieurs motifs de contact dont « *Signaler un contenu illicite* » et « *Autres* ».

La catégorie intitulée « *Signaler un contenu illicite* » permet à l'utilisateur de signaler tout contenu qui serait contraire à la législation en vigueur. Cette demande est sélectionnée par défaut lorsque l'utilisateur accède à ce formulaire depuis la page « *Modération* ».

La catégorie intitulée « *Autre* » permet à l'utilisateur de saisir un motif qui ne serait pas indiqué dans la liste et de personnaliser sa demande.

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. Ce formulaire de contact peut donc être utilisé pour signaler des contenus pouvant être qualifiés de « *fausses informations* ».

Ce formulaire de contact étant générique et pouvant être utilisé pour d'autres motifs que des signalements, le choix a été fait de créer une seule catégorie rassemblant l'ensemble des contenus illicites, que ce soit les fausses informations, les contenus haineux ou les contrefaçons en droit d'auteur.

DESCRIPTION DU DISPOSITIF DE SIGNALEMENT

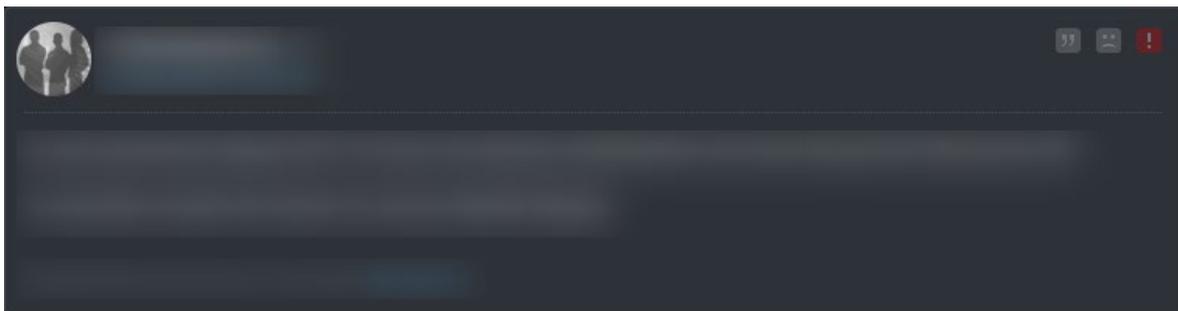
1.3 **Moyens permettant d'assurer la visibilité, l'accessibilité et l'ergonomie de ce dispositif :**

- **présentation visuelle :**

Dispositif de signalement utilisable uniquement par les utilisateurs connectés :

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

Ci-dessous un exemple d'un message publié par un utilisateur sur l'un des forums de jeuxvideo.com, avec la possibilité de signaler le contenu en cliquant sur le bouton rouge représenté par un point d'exclamation :



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

Ci-après une capture d'écran de l'arborescence des motifs de signalement disponibles après avoir cliqué sur le bouton de signalement :

FAIRE UN SIGNALEMENT [X]

Merci de remplir les champs suivants

Pseudo : []

Motif : Sélectionnez un motif

Remarques :

- Sélectionnez un motif**
- Contenus illicites**
 - Pédopornographie
 - Propos haineux, discrimination, négationnisme
 - Menaces physiques
 - Piratage, non respect des droits d'auteurs
 - Apologie de comportements illégaux
 - Terrorisme : menace ou apologie
 - Raid, flood, attaque de sites
- Contenus interdits**
 - Pornographie
 - Insulte, diffamation
 - Spoilers
 - Image ou vidéo choquante, gore
 - Données personnelles
- Contenus inappropriés**
 - Suicide ou automutilation
 - Message inopportun
 - Publicité

Quel que soit le motif indiqué, 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 (voir capture d'écran ci-dessous).

FAIRE UN SIGNALEMENT [X]

Merci de remplir les champs suivants

Pseudo : []

Motif : Message inopportun

Description : 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.

Remarques : []

Protection par reCAPTCHA - Confidentialité - Conditions

Valider

Dispositif de signalement utilisable par toute personne connectée ou non connectée :

Tout utilisateur du site internet jeuxvideo.com peut signaler tout contenu inapproprié en cliquant sur le lien « *Modération* » présent en bas de toutes les pages du site internet jeuxvideo.com.

Ce lien « *Modération* » redirige vers une page qui comporte notamment le lien suivant « *Signaler un contenu illicite* » (voir capture d'écran ci-dessous).

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. Ce formulaire de contact peut donc être utilisé pour signaler des contenus pouvant être qualifiés de « *fausses informations* ».

- *affichage (visibilité par défaut ou non) :*

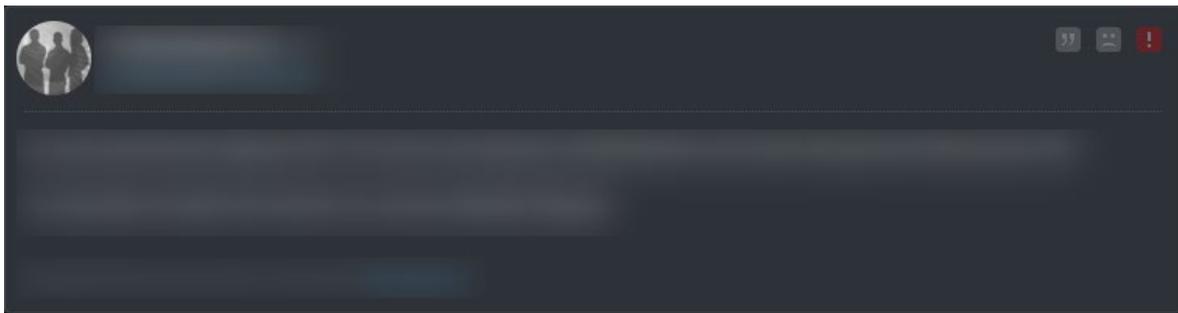
Le dispositif de signalement accessible uniquement aux utilisateurs connectés est présent par défaut pour ces personnes mais celui-ci n'est pas accessible aux utilisateurs non connectés.

Tout utilisateur peut néanmoins recourir au dispositif de signalement qui est présent par défaut sur toutes les pages du site internet jeuxvideo.com (tel qu'indiqué au point 1.1.b).

- *proximité du contenu :*

Le dispositif de signalement accessible uniquement aux utilisateurs connectés est situé à proximité immédiate du contenu, dans le bloc de message, celui-ci prenant la forme d'un point d'exclamation encadré de rouge.

Par exemple :



Le dispositif de signalement accessible à tous les utilisateurs (connectés ou non connectés) est situé dans le pied de page du site internet jeuxvideo.com et reste donc visible en permanence.

- *nombre d'actions nécessaires pour accéder au dispositif de signalement :*

Le dispositif de signalement utilisable uniquement par les utilisateurs connectés est immédiatement accessible en 1 clic : il suffit de cliquer sur le bouton rouge représenté par un point d'exclamation).

Le dispositif de signalement utilisable par toute personne connectée ou non connectée est accessible en 2 clics : il faut cliquer sur le lien « *Modération* » en pied de page du site internet puis sur « *Signaler un contenu illicite* ».

- *nombre d'actions et d'hyperliens nécessaires à l'envoi du signalement d'une fausse information depuis la page du contenu :*

D'une manière générale, les deux dispositifs de signalement sont conçus pour être facilement accessibles et aider l'utilisateur à remplir sa demande le plus rapidement et

le plus efficacement possible. Dans les deux cas, il n'est pas nécessaire de valider son signalement pour que l'envoi soit pris en compte. Le fait de cliquer sur « valider » ou « envoyer » génère ainsi automatiquement le signalement - il n'existe aucune demande de confirmation pour l'envoi du signalement.

Pour le dispositif de signalement accessible uniquement aux utilisateurs connectés, les actions suivantes sont nécessaires :

1. Cliquer sur le bouton rouge représenté par un point d'exclamation pour signaler le contenu (apparition d'une fenêtre pop-up)
2. Sélectionner le motif de signalement dans la fenêtre pop-up
3. Ajouter une remarque (étape facultative)
4. Cliquer sur le bouton « Valider » et saisir le CAPTCHA (dispositif de sécurité nécessaire pour différencier de manière automatisée un utilisateur humain et un ordinateur)

Seulement trois à quatre actions au total sont ainsi nécessaires pour signaler un contenu pour les utilisateurs connectés sur le site internet.

Pour le dispositif de signalement accessible à tous les utilisateurs (connectés ou non connectés), les actions suivantes sont nécessaires :

1. Cliquer sur le lien « *Modération* »
2. Cliquer sur le lien « *Signaler un contenu illicite* »
3. Indiquer le type demande (« *Signaler un contenu illicite* » étant déjà pré-rempli pour les personnes accédant au formulaire depuis les étapes précédentes)
4. Saisir une adresse e-mail de contact
5. Saisir un message
6. Remplir les informations dans les autres champs (étape facultative)
7. Cliquer sur le bouton « Envoyer » et saisir le CAPTCHA (dispositif de sécurité nécessaire pour différencier de manière automatisée un utilisateur humain et un ordinateur)

L'accès à ce formulaire de signalement nécessite (i) d'accéder à la page de signalement en cliquant sur deux hyperliens, (ii) de remplir au moins deux champs (adresse e-mail de contact et message) et (iii) de cliquer sur le bouton « Envoyer ».

- *accessibilité aux personnes en situation de handicap:*

Actuellement, il n'existe pas de dispositif de signalement spécialement adapté aux personnes en situation de handicap. Néanmoins, le dispositif de signalement a été conçu pour être facilement accessible à toute personne naviguant sur le site internet jeuxvideo.com.

- *accessibilité à un internaute non authentifié sur la plateforme (et les éventuels différencs avec le dispositif de signalement de ceux qui le sont):*

Les dispositifs de signalement décrits ci-avant sont les mêmes selon les types de contenus consultés sur le site internet jeuxvideo.com et sur l'application mobile.

1.4 **Le dispositif décrit est-il commun :**

- à toutes les déclinaisons du service (site internet, application) ? : OUI / NON (préciser)

Oui

- à tous les types de contenus (texte, vidéo, image, commentaires, contenus sponsorisés, compte utilisateur, contenus en direct, contenus éphémères) accessibles sur le service ? : OUI / NON (préciser)

Oui

1.5 **Les utilisateurs sont-ils consultés sur l'accessibilité, la visibilité et l'ergonomie du dispositif de signalement ? : OUI / NON**

Non

LA PROCEDURE DE TRAITEMENT DES SIGNALEMENTS

1.6 **Décrire la procédure de traitement du signalement d'une fausse information en fournissant toute illustration permettant une meilleure compréhension de la procédure.**

- Conditions de mise en instruction d'un signalement :

Quel que soit le motif de signalement ou le dispositif de signalement utilisé, le signalement est systématiquement mis en instruction auprès d'un administrateur salarié qui va analyser si le contenu signalé respecte la législation en vigueur ou la charte des forums.

- Étapes de l'instruction :

L'ensemble des signalements reçus par le site internet jeuxvideo.com font l'objet d'un traitement avec pour objectif de traiter plus de 99% des signalements en moins de 24h.

Une vigilance supplémentaire est demandée aux collaborateurs en période de crise ou lors des périodes électorales.

Les signalements sont traités par les modérateurs via une interface dédiée à la gestion et aux traitements des signalements. Cette interface a été développée par un service interne à Webedia. Les modérateurs utilisent cette interface pour traiter l'ensemble des signalements qui sont effectués sur jeuxvideo.com.

Pour traiter un signalement, le modérateur va lire le message litigieux et le cas échéant, se rendre sur le topic du message pour contextualiser les propos et prendre sa décision.

- Issues possibles de l'instruction (type d'actions prises) :

Si le contenu signalé n'est pas manifestement illicite ou qu'il n'est pas contraire à la charte des forums alors le contenu demeure accessible et ne fait donc pas l'objet d'une action de modération.

Si le contenu signalé ne respecte pas la législation en vigueur ou la charte des forums alors :

- le contenu signalé est immédiatement supprimé ;
- son auteur est éventuellement sanctionné en fonction de la gravité des propos tenus et 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 ».
- **Information apportée aux utilisateurs (lesquels sont informés ? quels stades de la procédure donnent lieu à une information ? sous quelle forme ?)** :

Seuls l'auteur du signalement et l'auteur du contenu signalé sont informés de la procédure selon les modalités indiquées ci-dessous.

Information échangée avec l'auteur du signalement :

Dans le cas du dispositif de signalement utilisable uniquement par les utilisateurs connectés, lorsqu'un signalement est traité par l'équipe de modération, l'auteur du signalement reçoit 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 utilisable par toute personne connectée ou non connectée, les échanges avec l'équipe de modération ont lieu par e-mail et une réponse est systématiquement apportée à l'auteur du signalement à l'adresse e-mail qu'il a indiquée lors de l'envoi du formulaire.

Information échangée avec l'auteur du contenu signalé :

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.

Les informations adressées en message privé lui indiquent le contenu signalé, le motif du signalement, une description du motif, des détails relatifs à la procédure ainsi que des informations complémentaires portant notamment sur la possibilité d'adresser une réclamation au service de modération.

Information à l'ensemble des utilisateurs :

Depuis 2020, si un utilisateur se rend sur l'URL du message ayant fait l'objet d'une suppression, un message indique ce contenu a été supprimé et pour l'une des raisons suivantes :

- Suppression suite à une action de modération
- Suppression suite à la suppression du contenu par son auteur
- Suppression suite à la suppression du compte de l'auteur du contenu

Ci-dessous une capture d'écran d'un message indiquant que le contenu a été supprimé suite à une action de modération.



- *Procédure spécifique en période électorale ou en cas de crise : NON / OUI (préciser)*

Non – la procédure de signalement et de traitement de signalement est la même. Toutefois, les équipes sont néanmoins sensibilisées par leur responsable en période électorale ou en cas de crise pour anticiper les risques de pic de signalement (*cf supra*).

- Recours à des **signaleurs de confiance** (trusted flaggers): NON / OUI (préciser lesquels et à quelles fins)

Non, le service jeuxvideo.com n'a pas recours à des *trusted flaggers* pour traiter spécifiquement des signalements pouvant correspondre à des fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité du scrutin .

Toutefois, jeuxvideo.com dispose d'une liste de *trusted flaggers* qui ont la faculté de signaler des contenus traités en priorité par le service de modération. Il s'agit de SOS Racisme, la LICRA, Renaissance Numérique, Point de Contact et e-Enfance.

1.7 Voies de recours internes à l'issue d'une décision :

- décisions de la plateforme susceptibles d'être contestées :

Toutes les décisions prises par la plateforme relatives au retrait ou au non retrait d'un contenu signalé peuvent être contestées.

- critères de recevabilité des recours :

Afin de garantir à toute personne l'exercice de son droit de réclamation, tous les recours sont considérés comme recevables et traités. Aucun critère de recevabilité préalable n'a donc été mis en place.

Le traitement d'un recours est définitif et ne peut faire l'objet de contestation ultérieure auprès du service de modération.

- présentation à l'utilisateur de ses voies de recours possibles contre une décision :

La présentation est différente selon le dispositif de signalement utilisé.

Présentation à l'utilisateur dans le cas du dispositif de signalement utilisable uniquement par les utilisateurs connectés :

À l'issue du traitement du signalement, l'utilisateur reçoit une notification adressée en message privé lui indiquant notamment la possibilité d'adresser un recours auprès de l'équipe de modération en envoyant un e-mail à l'adresse reclamations@jeuxvideo.com.

Suite à votre signalement

Destinataires du message

Vous

[BOT]GLaDOS

1 message sur 1 affiché



[BOT]GLaDOS ✉

22 janvier 2021 à 16:45:28

Bonjour,

Suite au signalement que vous avez effectué concernant le message suivant [https://www.jeuxvideo.com\[...\] descendant.htm#post_1089455582](https://www.jeuxvideo.com[...]descendant.htm#post_1089455582), nous avons estimé qu'il ne contrevenait ni à la loi française, ni à nos conditions d'utilisation.

Si vous estimez que cette décision est une erreur, vous avez la possibilité de nous envoyer un e-mail* pour que nous ré-examinions votre demande de retrait. Précisez bien :

- le lien du message dont vous demandez le retrait (pour avoir ce lien, cliquez sur la date/heure du message en question)
- le motif pour lequel vous réclamez le retrait du contenu

* reclamations@jeuxvideo.com

Présentation à l'utilisateur dans le cas du dispositif de signalement utilisable uniquement par toute personne connectée ou non connectée :

Les échanges ont lieu par e-mail. La personne a donc toujours la faculté de répondre à l'e-mail envoyé par le service.

- *équipes en charge de l'instruction des recours :*

Seule l'équipe en charge de la gestion des communautés de jeuxvideo.com s'occupe de l'instruction des recours.

- *modalités d'instruction du recours (notamment : possibilité pour l'utilisateur de faire valoir ses explications lors de l'instruction) :*

La réclamation étant adressée par e-mail, l'utilisateur peut saisir le texte qu'il souhaite pour faire valoir ses explications, ses observations ou toute remarque utile au traitement du recours.

- *exceptions à cette procédure : NON / OUI (préciser)*

L'ensemble des recours sont traités et il n'existe pas d'exceptions à cette procédure.

LES MOYENS ALLOUES AU TRAITEMENT DES SIGNALEMENTS

1.8 **Moyens humains déployés, et notamment :**

- **statut des modérateurs (collaborateurs ou prestataires de la société opératrice) :**

L'équipe en charge de la gestion des communautés de jeuxvideo.com est composée de 14 personnes, salariées. Ils représentent un tiers des effectifs du site jeuxvideo.com, hors équipes techniques.

- **formation (initiale et continue) :**

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 celle 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. Chaque salarié reçoit également une formation interne aux outils internes permettant le traitement des signalements.

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.

Par exemple, lorsque la crise sanitaire liée au COVID-19 est apparue en France en février/mars 2020, des consignes ont été données pour sensibiliser les collaborateurs sur le traitement des contenus signalés en lien avec cette crise afin d'éviter la propagation de fausses informations à ce sujet. Dans un autre registre, cela fut également le cas à la suite de l'attentat terroriste à Rambouillet en avril 2021.

- **localisation géographique :**

L'équipe en charge de la gestion des communautés de jeuxvideo.com est basée en France, soit à Levallois-Perret au siège de Webedia, soit en télétravail.

- **langue(s) de travail (notamment, langues régionales françaises prises en charge) :**

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.

La langue de travail est donc le français.

- modération à tout moment (24/24 et 7/7) : OUI / NON (préciser)

L'équipe en charge de la gestion des communautés de jeuxvideo.com assure une couverture 24h/24, 7j/7.

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.

- sources dont disposent les modérateurs (juridique, journalistique, académique) :

Les modérateurs peuvent se fonder sur la charte des forums et les différentes FAQ du site internet pour orienter leurs prises de décision. Par ailleurs, certains articles de presse d'actualité traitant de la modération sont partagés entre les modérateurs pour aborder des thèmes particuliers.

- mesures pour réduire les risques professionnels pour les modérateurs :

Pour diminuer drastiquement l'exposition des modérateurs à certains types de contenus, jeuxvideo.com utilise des outils automatisés permettant de détecter et de supprimer les contenus à caractère pédopornographique ou pornographique.

Par ailleurs, les salariés peuvent à tout moment prendre contact avec leurs managers ou le service des ressources humaines pour faire remonter leurs préoccupations ou des problématiques qu'ils rencontrent. Tout salarié peut également avoir accès à la médecine du travail pour évoquer ces situations. Le Comité Social et Économique (CSE) peut également être consulté par les modérateurs pour faire remonter les risques auxquels ces derniers sont exposés.

1.9 Existence de moyens humains et/ou automatisés de détection proactive et dédiée aux contenus diffusant de fausses informations : OUI/NON

Processus d'instruction des contenus détectés identique à celui des contenus signalés par les utilisateurs : OUI / NON (préciser)

Non. Il n'y a pas de processus mis en place pour détecter proactivement des contenus diffusant de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité du scrutin

1.10 Commenter la préconisation du Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA) aux opérateurs, dans son précédent bilan sur la lutte contre la manipulation de l'information, de maintenir une intervention humaine dans le processus de décision d'une action à l'égard d'un contenu ou d'un compte.

À notre sens, la préconisation du CSA s'inscrit dans le principe édicté par l'article 47 alinéa 2 de Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux

libertés qui prévoit que *“Aucune décision produisant des effets juridiques à l’égard d’une personne ou l’affectant de manière significative ne peut être prise sur le seul fondement d’un traitement automatisé de données à caractère personnel, y compris le profilage, à l’exception : [...]”*.

Pour certains types de contenus, une intervention automatisée et/ou en combinaison avec une intervention humaine peut sembler pertinente, notamment lorsque le caractère illicite ou inapproprié du contenu ne peut objectivement être remis en cause. Cela peut par exemple concerner les contenus ayant un caractère pédopornographique, pornographique, terroriste ou contenant des contenus haineux facilement caractérisables.

Néanmoins, en ce qui concerne le traitement des contenus relatifs à la diffusion de « fausses informations », et compte tenu de l’importance particulière que revêt la liberté d’expression et de communication, il semble nécessaire qu’une intervention humaine soit maintenue dans le processus de décision d’une action à l’égard d’un contenu ou d’un compte. En effet, même en cas d’utilisation d’outils automatisés pour apporter un soutien au traitement de ces contenus, il semble nécessaire que la décision finale soit prise par un modérateur humain qui sera en mesure de contextualiser la portée du message et décider de l’action de modération à apporter.

QUESTIONS COMPLEMENTAIRES

1.11 **Remplir le tableau suivant.**

| Données chiffrées et indicateurs (France, 2021) | |
|---|---|
| Nombre de signalements pour fausses informations (ou notion voisine adoptée) par les utilisateurs | <p>Non quantifiable</p> <p>JV ne dispose pas d’outils spécifiques pour quantifier le nombre de contenus pouvant correspondre à la définition de fausses informations.</p> <p>En tout état de cause, la part de messages réunissant les critères évoqués ci-dessus serait très inférieure à 1%.</p> <p>En effet, les messages doivent faire l’objet d’une diffusion massive ce qui est d’ores et déjà interdit par la notion de « flood » sur le forum. Comme la pratique du <i>flood</i> est interdite sur les espaces de jeuxvideo.com, tout message susceptible d’être qualifié de fausses informations, au sens de la définition évoquée</p> |

| | |
|---|---|
| | ci-avant, serait également susceptible d'être qualifié de « <i>flood</i> » donc interdit et modéré. |
| Nombre de procédures de traitement mises en œuvre | Non quantifiable. Tous les signalements font l'objet d'une procédure de traitement. |
| Délai moyen de traitement d'un signalement | Moins de 24h |
| Part des signalements traités : - en moins de 24h - en moins d'une semaine | 99% des signalements sont traités en moins de 24h 100% des signalements sont traités en moins d'une semaine |
| Nombre de contenus considérés comme étant de fausses informations (ou notion voisine adoptée) à l'issue de la procédure de traitement | Non quantifiable |
| Nombre de recours reçus par l'opérateur à l'issue de la procédure de traitement | Au total, jeuxvideo.com comptabilise en 2021, tout motif de signalement confondus, les chiffres suivants : 15 428 recours émanant de personnes ayant fait l'objet d'une sanction 2 934 recours provenant de personnes ayant signalé des messages. |
| Délai moyen du traitement d'un recours | Moins de 24h |
| Part des recours traités : - en moins de 24h - en moins d'une semaine | 80% des recours sont traités en moins de 24h 100% des recours sont traités en moins d'une semaine |
| Nombre de personnes en charge du traitement des signalements susceptibles d'agir sur des contenus du service en France | 14 personnes |

1.12 Impact de la crise sanitaire sur le dispositif de signalement de fausses informations (ou notion voisine adoptée) et mesures spécifiques prises dans ce contexte en 2021:

La crise sanitaire liée au COVID-19 n'a pas eu d'impact significatif sur le service de modération. La majorité des collaborateurs de l'équipe de modération (8 personnes sur 14) était d'ores et déjà en télétravail avant la survenance de la crise sanitaire en 2020.

Lorsque le confinement généralisé a été mis en vigueur en 2020, les autres collaborateurs se sont également retrouvés en télétravail. Le service informatique de Webedia se tient à la disposition des collaborateurs pour leur fournir les outils nécessaires à la poursuite de leurs fonctions en télétravail.

En 2021, le télétravail a de nouveau été généralisé lorsque le couvre-feu a été imposé et compte tenu des recommandations issues du Ministère du travail.

Le télétravail ayant déjà fait ses preuves au cours de l'année 2020, les actions de modération ont continué à se poursuivre et l'impact de la crise sanitaire sur le dispositif de signalement de fausses informations a donc été négligeable.

1.13 Actions futures et nouvelles fonctionnalités envisagées à l'avenir :

Comme cela avait été écrit dans le précédent rapport, jeuxvideo.com envisage toujours l'action suivante pour lutter contre la diffusion de fausses informations :

- la mise en place d'un bandeau dédié qui pourra apparaître sur les pages de recherche et sur certains topics lorsque les modérateurs le jugeront nécessaires pour rediriger vers des sites contenant une information fiable (par exemple : redirection vers des sites institutionnels).

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 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 de l'ARCOM 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 de l'ARCOM 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

Les questions suivantes s'adressent aux opérateurs qui auraient mis en œuvre des mesures relatives à la lutte contre les comptes propageant massivement de fausses informations au titre des mesures complémentaires prévues par l'article 11 de la loi du 22 décembre 2018.

Sur un forum de discussion, les contenus postés sont par nature accessibles à l'ensemble des internautes, et affichés de manière chronologique ou antéchronologique. Le service ne confère aucun outil permettant directement de propager massivement des 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 d'accueil discussion, dans l'objectif de maintenir de manière artificielle le fil de discussion voulu à la première page 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, toute pratique de « *flood* » est interdite 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 signalés 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.

DEFINITIONS ET PRATIQUES DE DIFFUSION MASSIVE DE FAUSSES INFORMATIONS

4.1 Appréhension par l'opérateur de la notion de comptes propageant massivement de fausses informations, telle que mentionnée à l'article 11 de la loi du 22 décembre 2018 :

La notion de comptes propageant massivement de fausses informations doit être appréciée au cas par cas en fonction des spécificités de chaque service de communication. Cette notion est donc par nature protéiforme et peut être susceptible de modification en cas d'évolution des pratiques et/ou des caractéristiques du service. Il convient également de noter que ces pratiques ne sont pas toujours exclusives à la problématique relative aux « fausses informations » mais peuvent se rencontrer pour d'autres types de contenus, comme les messages à caractère haineux, racistes, pédopornographique, terroristes, etc.

4.2 Décliner les différentes catégories de pratiques de diffusion massive de fausses informations identifiées sur le service, en en donnant une définition et en les caractérisant, au regard notamment de leur origine (types d'acteur), de leurs moyens de diffusion (exclusivement algorithmiques, exclusivement humains ou hybrides) et de la nature de l'objectif poursuivi par leurs émetteurs (exclusivement économique et/ou politique, ou autre):

Quelle que soit la nature du contenu, il est strictement interdit de le diffuser massivement sur les espaces de discussion de jeuxvideo.com ; cette pratique est considérée comme du « flood » et interdite par la charte des forums.

De ce fait, la propagation massive de fausses informations est très limitée sur les espaces de discussion de jeuxvideo.com (forums ou commentaires d'articles).

Il n'existe pas de critère spécifique pour apprécier le caractère massif de la propagation de fausses informations mais un contenu sera considéré comme étant massivement propagé en faisant appel au faisceau d'indices suivant :

- Un fil de discussion reste en page d'accueil d'un forum pendant plusieurs heures ;
- Le titre d'un fil de discussion qui contient des milliers de messages ;
- Un même thème est abordé au sein d'un grand nombre de fils de discussion différents ;
- Un contenu identique ou quasi-identique est diffusé dans un ou plusieurs fils de discussion différents ;
- Un contenu est diffusé à plusieurs reprises par une machine (un « bot »).

Selon le contenu massivement diffusé, nous vérifions si l'information diffusée est conforme à la réglementation française ou à notre charte (contenu terroriste, contenu discriminatoire, atteinte au droit d'auteur). Si le contenu ne l'est pas, celui-ci est supprimé et son auteur est sanctionné d'une interdiction de poster pendant une certaine durée voire d'un blocage définitif de son compte. Dans tous les cas, les messages diffusés de façon massive seront modérés car contraires à la charte des forums.

Dans le cas où un même thème (hors fausses informations) est abordé au sein d'un grand nombre de fils de discussion différents, un modérateur du forum peut fusionner ces fils de discussion pour que le thème soit uniquement abordé dans ce fil de discussion.

4.3 Pratiques détectées sur le service consistant à générer un trafic ou un engagement artificiel massif pour propager fortement un contenu en augmentant sa viralité (achat/vente de faux abonnés, fraude aux clics...):

Mesures prises à leur encontre:

Comme expliqué précédemment, les seules pratiques détectées sur le service consistant à tenter de générer un trafic artificiel massif pour propager fortement un contenu en augmentant sa viralité sont celles qui s'apparentent à du flood et qui peuvent être classées en deux catégories: le « flood » intra-fil de discussion et le « flood » de fils de discussion.

Ces pratiques sont interdites sur les espaces de discussion et font l'objet d'une stricte modération. Les messages artificiels (par exemple: « up ! ») sont supprimés. De même, les éventuelles créations massives de fils de discussion sont supprimées.

4.4 Webedia indiquera s'il a identifié des communautés sur son service s'organisant pour des campagnes coordonnées d'influence sur les services d'autres opérateurs (des « raids » par exemple). Le cas échéant, il est invité à mentionner les éventuelles coopérations mises en place avec les autres opérateurs pour lutter contre ces pratiques.

Webedia n'a pas détecté de telles actions sur son service en 2021. Ces actions sont difficiles à identifier.

La charte des forums interdit cette pratique: « les appels à la formation de groupement en vue de commettre des atteintes à des systèmes de traitement automatisés de données ou à des personnes ».

4.5 Fournir la liste ou des exemples:

- **d'opérations de propagation de fausses informations soutenues par des entités étatiques ou institutionnelles identifiées et mesures prises à leur égard:**

Webedia n'a pas connaissance de ce type d'opérations sur jeuxvideo.com.

- **de coopération avec les autorités et/ou d'autres opérateurs dans le but de mieux détecter et de prévenir ces phénomènes:**

D'une manière générale, Webedia coopère régulièrement avec les autorités, notamment avec la plateforme de signalement PHAROS, avec l'ARCOM et d'une manière générale avec les autorités administratives et judiciaires.

Comme pour les années précédentes :

- jeuxvideo.com n'a pas engagé de discussions avec d'autres opérateurs tout comme jeuxvideo.com n'a pas non plus été sollicité par d'autres opérateurs dans l'objectif de coopérer afin de mieux détecter et prévenir les opérations de propagation de fausses informations.
- nous tenons à attirer l'attention de l'ARCOM sur la différence structurelle qui existe entre les différents services de communication 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.
- *de pratiques individuelles ou à l'échelle d'un groupe d'utilisateurs de comportements trompeurs et abusifs massifs (ex. : multidiffusion, publication à répétition) identifiées et les moyens mis en œuvre pour lutter contre :*

Comme expliqué précédemment, il existe parfois que des utilisateurs essaient de partager massivement des contenus de toute nature via les espaces de discussion de jeuxvideo.com. Ces pratiques sont clairement identifiées comme interdites par la charte des forums et peuvent faire l'objet de sanctions.

Par exemple :

- Utilisation de « bots » : il peut arriver qu'un utilisateur programme un script (un « bot ») pour créer et diffuser massivement et de manière instantanée des contenus sur les espaces de discussion. Ces scripts peuvent être identifiés automatiquement par le service informatique et les contenus ainsi diffusés font généralement l'objet d'une suppression. L'auteur du compte ayant diffusé ces contenus est également sanctionné selon la gravité des faits.
- Système du « up » : le tri des contenus se faisant par ordre chronologique ou antéchronologique, certains utilisateurs de forums postent des messages intempestifs (souvent par un simple « up ») dans un fil de discussion afin de le faire remonter en tête de liste du forum. En général, le message « up » sera supprimé et en cas d'abus massif, l'auteur du contenu peut recevoir un avertissement ou une sanction.

MOYENS DE LUTTE CONTRE LA DIFFUSION MASSIVE DE FAUSSES INFORMATIONS ET INFORMATIONS AUX UTILISATEURS

- 4.6 Pour chacune des catégories identifiées en réponse à la question 4.2, indiquer :**
- **les moyens (humains et technologiques) pour les détecter et y faire obstacle :**
 - **les mesures prises et critères déclenchant l'application de chacune d'entre elles :**

Mesures et moyens humains mis en œuvre pour lutter contre la diffusion massive de contenus, quelle qu'en soit leur nature :

Les modérateurs d'un forum sont vigilants pour détecter si un thème est abordé à de multiples reprises et, le cas échéant, ils peuvent intervenir pour procéder à la clôture de certains fils de discussion afin de recentrer le débat au sein d'un seul et même fil de discussion.

Dans le cas où un signalement indique qu'un contenu est massivement propagé sur les espaces de discussion, un modérateur intervient pour vérifier l'étendue de la propagation du contenu et le cas échéant prendre les mesures nécessaires pour cesser cette diffusion massive (dans le cas d'un « flood »).

Mesures et moyens technologiques mis en œuvre pour lutter contre la diffusion massive de contenus, quelle qu'en soit leur nature :

Tout nouvel utilisateur qui poste un message sur les espaces de discussion devra nécessairement remplir un « Captcha » lors de la saisie de ses premiers messages pour s'assurer qu'il s'agit d'une personne et non pas d'un « bot ».

4.7 Information des utilisateurs sur les pratiques liées à l'utilisation de comptes propageant massivement de fausses informations susceptibles d'entraîner une intervention et les mesures susceptibles d'être prises : NON / OUI (préciser)

Oui, voir en ce sens les réponses apportées aux questions 1.6 et 4.2 à 4.4.

4.8 Commenter la préconisation du CSA aux opérateurs, dans son précédent bilan sur la lutte contre la manipulation de l'information, d'informer davantage les utilisateurs sur les pratiques coordonnées d'influence et les risques qui en découlent.

D'un point de vue général, par souci de clarté, d'efficacité et de simplicité, Webedia considère que les services de communication en ligne devraient en priorité informer les utilisateurs sur les pratiques problématiques majeures inhérentes au service de communication électronique.

Dans le cas d'un service de communication électronique qui serait fortement confronté à des pratiques coordonnées d'influence alors ce service devrait tenir compte de la préconisation du CSA et informer ses utilisateurs des risques qui en découlent.

Sur jeuxvideo.com, les problématiques majeures sont principalement liées aux contenus haineux au sens large (insultes, propos racistes, homophobes, sexistes, etc) et à ce titre, jeuxvideo.com concentre ses efforts de transparence sur les mesures mises en place pour lutter contre ces contenus.

Or, le niveau d'expertise des opérateurs sur ces enjeux pouvant différer, il serait opportun que l'ARCOM en tant qu'Autorité de régulation des plateformes, fournisse des Guides,

Recommandations et Informations à destination du grand public que les opérateurs pourraient relayer sur leurs plateformes.

4.9 Décrire les mesures et moyens mis en œuvre pour la détection de bots et les outils développés pour lutter contre ceux utilisés à des fins de manipulation de l'information. L'opérateur précisera notamment :

- s'il possède une définition du terme « bot » et quels en sont les usages qu'il autorise et proscrit sur son service :

Webedia ne possède pas de définition du terme « bot » mais considère qu'un « bot » est un programme informatique ("script") qui va effectuer des actions de manière automatisée sans intervention humaine.

L'utilisation de « bot » pour diffuser, par un quelconque procédé, des contenus, de quelque nature que ce soit, est proscrite sur le service. Des mesures techniques sont mises en place pour lutter contre l'utilisation de « bot » comme l'utilisation du CAPTCHA et du RECAPTCHA et ainsi limiter leurs effets sur le site internet de jeuxvideo.com.

- les estimations du trafic généré par ces derniers sur son service :

Marginal

- s'il permet à des applications tierces d'utiliser certaines fonctionnalités des comptes des utilisateurs (ex. : publication et partage de contenus, demande de connexion entre utilisateurs) et comment il s'assure que ces pratiques ne soient pas utilisées à des fins de manipulation de l'information.

Jeuxvideo.com ne permet pas à des applications tierces d'utiliser certaines fonctionnalités des comptes des utilisateurs.

4.10 S'agissant des hypertrucages (« deepfakes ») :

- politique du service (si autorisation ou interdiction sous conditions, lesquelles ?) :
- mesures prises en cas d'infraction :
- moyens d'identification développés :

Jeuxvideo.com ne dispose ni d'outils permettant de détecter les pratiques de « deepfakes » ni de statistiques y afférant.

Les hypertrucages sont appréhendés comme toute autre pratique et *de facto* interdite si, et uniquement si, son contenu est contraire à la charte des forums (par exemple si elle vise à diffuser de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité des scrutins).

4.11 Remplir le tableau suivant.

| Données chiffrées et indicateurs (France, 2021) | |
|--|---------------------------|
| Comptes propageant massivement de fausses informations (ou notion voisine adoptée) : - nombre de comptes détectés - part sur le nombre total de comptes sur le service | Aucun (ou non détecté) |
| Nombre de ces comptes détectés : - par des outils algorithmiques - par des signalements d'utilisateurs | Aucun et non quantifiable |
| Nombre de comptes détectés qui ont fait l'objet de mesures (en déclinant par types de mesures) | Aucun |
| Montant des rémunérations tirées par ces comptes | 0 euro |
| Nombre de contenus identifiés comme comportant une fausse information (ou notion voisine adoptée) ayant bénéficié d'une pratique consistant à générer un trafic ou un engagement artificiel massif | Aucun (ou non détecté) |
| Faux compte automatisés (<i>bots</i>) : - nombre de signalements - nombre de mesures prises | Non quantifiable |
| Nombre de <i>deepfakes</i> sur lesquels des mesures ont été prises | Aucun (ou non détecté) |

4.12 Impact de la crise sanitaire la lutte contre les comptes propageant massivement de fausses informations (ou notion voisine adoptée) (notamment, types de pratiques accrues dans ce contexte) et mesures spécifiques prises dans ce contexte en 2021:

Même réponse qu'à la question 1.12 (*cf supra*).

5. MESURES DE LUTTE CONTRE LES FAUSSES INFORMATIONS EN MATIERE DE COMMUNICATIONS COMMERCIALES ET DE PROMOTION DES CONTENUS D'INFORMATION SE RATTACHANT A UN DEBAT D'INTERET GENERAL

Webedia est invité à répondre à la partie concernant les communications commerciales, qui ne concerne pas uniquement les contenus sponsorisés ou se rapportant à un débat d'intérêt général.

5. A. LUTTE CONTRE LA MANIPULATION DE L'INFORMATION EN LIEN AVEC DES COMMUNICATIONS COMMERCIALES

L'Arcom estime que parmi les mesures complémentaires que les opérateurs de plateforme peuvent prendre au titre de l'article 11 de la loi du 22 décembre 2018 pour lutter contre la diffusion de fausses informations susceptibles de troubler l'ordre public ou d'altérer la sincérité des scrutins figure la suppression des flux financiers générés, directement ou non, par des contenus propageant de fausses informations. Ces flux financiers peuvent en effet être un facteur, d'une part, d'augmentation de la viralité des fausses informations et, d'autre part, d'incitation à les diffuser. Si ces phénomènes dépassent le seul cadre des services de plateformes en ligne, ces derniers peuvent y participer.

CATEGORISATION DES COMMUNICATIONS COMMERCIALES

5.1. Qualifier les types de communications commerciales présentes sur le service à partir des catégories d'annonces publicitaires, de contenus sponsorisés et de contenus en partenariat proposées en annexe du questionnaire.

Si des pratiques commerciales sur le service n'entrent pas dans ce cadre, expliquer :

Les communications commerciales présentes sur le service des forums de Jeuxvideo.com sont les suivantes :

- Annonces publicitaires (personnalisées ou non personnalisées) ;

Note : figurent également sur le portail rédactionnel (hors forums):

- Contenus publidédactionnels ;
- Contenus recommandés ;
- Contenus comportant des liens d'affiliation.

ANNONCES PUBLICITAIRES ET CONTENUS SPONSORISES : MODALITES DE VENTE ET INFORMATIONS APORTEES AUX UTILISATEURS

5.2. Décrire les modalités de vente des espaces publicitaires sur le service, notamment :

- placement régi par des mécanismes programmatiques (enchères ouvertes ou privées, programmation garanti ou « *preferred deal* ») ou des accords de gré à gré :
Si mixte, indiquer la part de chaque procédé :

>> CONFIDENTIEL <<

- modèle propriétaire ou traitements externalisés (indiquer les intermédiaires utilisés) :

5.3. Possibilité pour les annonceurs de cibler un public en particulier: NON / OUI (préciser les critères de ciblage proposés)

Depuis le 25 mai 2018 et l'entrée en vigueur du Règlement Général sur la Protection des Données (« RGPD ») et les différentes recommandations émises par la CNIL, Webedia a modifié les modalités de vente des espaces publicitaires pour tenir compte des obligations en matière de recueil de consentement lors du dépôt des cookies.

Depuis le 31 mars 2021, Webedia propose aux utilisateurs, dès leur arrivée sur la page d'accueil du site internet jeuxvideo.com d'exprimer leur choix quant à l'accès au site internet.

Deux choix sont proposés : soit accéder au site internet pour 2€ TTC pendant 1 mois sans dépôt de cookie publicitaire soit accéder au site internet gratuitement en acceptant les cookies publicitaires.

Les utilisateurs ayant choisi l'offre payante sans dépôt de cookie publicitaire verront toujours des publicités en accédant au site internet mais celles-ci ne seront pas basées sur des cookies publicitaires.

Les utilisateurs ayant choisi l'offre gratuite avec acceptation des cookies publicitaires verront des publicités qui seront personnalisées par ces cookies publicitaires.

5.4. Possibilité de promouvoir des contenus diffusés en direct : OUI / NON

- **possibilité d'apposer une annonce publicitaire sur de tels contenus : OUI / NON**

Seules des chaînes éditées par Webedia sont susceptibles d'être diffusées en direct sur le site internet de jeuxvideo.com. Cela peut prendre la forme d'une incrustation (« *embed* ») du lecteur de la chaîne concernée (ex : Twitch, YouTube).

Sur ces chaînes, deux principales annonces publicitaires peuvent être diffusées :

- Celles issues directement de l'outil de publicité inhérent à la plateforme de diffusion : les annonces ne sont donc pas choisies par Webedia mais doivent être conformes aux règles fixées par la plateforme et en conformité avec la législation en vigueur ;

- Celles issues d'un partenariat entre la chaîne et l'annonceur (contenus sponsorisés).

5.5. Existence d'une base de données relative aux communications commerciales diffusées sur le service : NON / OUI (url)

Il n'existe pas de base de données publique relatives aux communications commerciales diffusées sur le service.

5.6. Informations fournies à l'utilisateur sur les annonces publicitaires et contenus sponsorisés présents sur le service :

- moyens de les distinguer des autres contenus:

Les annonces publicitaires diffusées par des mécanismes de programmation sont directement intégrées dans des encarts publicitaires dédiés identifiés comme tels. Il peut arriver que ces encarts publicitaires soient utilisés pour diffuser une publicité sans recours à des mécanismes de programmation.

Chaque contenu publiédactionnel ou sponsorisé est indiqué comme « sponsorisé » sur le site internet.

Enfin, les articles qui comportent un lien d'affiliation affichent systématiquement cette mention :

« Cette page contient des liens affiliés vers certains produits que JV a sélectionnés pour vous. Chaque achat que vous faites en cliquant sur un de ces liens ne vous coûtera pas plus cher, mais l'e-commerçant nous reversera une commission. [En savoir plus.](#) »

Le lien « En savoir plus » renvoie vers une explication des liens d'affiliation et des contenus publiédactionnels, rédigée de la manière suivante :

« Conformément aux dispositions de l'article L.111-7 du Code de la consommation, le site www.jeuxvideo.com transmet ci-dessous à ses utilisateurs une information loyale, claire et transparente sur les liens d'affiliation figurant sur le Site. Le site www.jeuxvideo.com propose aux utilisateurs des guides, News bon plan, comparatifs et tests de produits pour les conseiller dans leurs achats. Certains de ces contenus contiennent des liens renvoyant l'utilisateur vers des sites tiers, sélectionnés avec soin par [jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com), qui peuvent proposer des produits à la vente. Le site www.jeuxvideo.com peut obtenir une commission si l'utilisateur (i) procède à un achat après avoir cliqué sur l'un de ces liens ou (ii) clique sur ces liens d'affiliation. A titre d'exemple, le site www.jeuxvideo.com participe au Programme partenaire d'Amazon et réalise un bénéfice sur les achats effectués sur le site d'Amazon depuis les liens spéciaux fournis par jeuxvideo.com.

Les News Bons Plans proposés par jeuxvideo.com sont classées par ordre chronologique.

Le site www.jeuxvideo.com est susceptible de présenter des contenus et des offres de biens et services renvoyant vers des sites internet ayant un lien capitalistique avec la société Webedia.

Dans le cadre d'opérations commerciales en accord avec des partenaires, le site www.Jeuxvideo.com peut monétiser certains emplacements afin de garantir une visibilité supplémentaire pour leurs offres. Ce contenu est indiqué comme « sponsorisé ». Néanmoins, cela n'aura aucun impact quant aux prix associés affichés. »

Enfin, pour les contenus recommandés, c'est-à-dire ceux qui sont inclus dans un bandeau dédié et qui renvoient vers un article diffusé sur un site internet tiers, ceux-ci sont situés dans un encart spécifique sont indiqués comme étant des « contenus sponsorisés » avec la mention du nom de l'annonceur.

- **identification de l'origine de l'annonce ou du contenu sponsorisé (et de l'annonceur, s'il diffère):**

En ce qui concerne l'identification de l'annonce ou de l'annonceur des contenus publidirectionnels, la réponse est indiquée ci-avant.

En ce qui concerne les annonces diffusées sur les encarts de publicité gérés principalement par des mécanismes de programmation, celles-ci comportent systématiquement la marque du produit ou du service faisant l'objet de la publicité et le cas échéant, le nom de l'annonceur.

- **indications sur les modalités de diffusion de chaque annonce ou contenu sponsorisé (existence et montant de contreparties financières, nombre de vues, population ciblée, manière dont le contenu a été généré (automatisée ou non), etc.):**

Les annonces publicitaires diffusées par des mécanismes de programmation (coûts variables) vont prendre en compte l'accord ou le refus de l'utilisateur pour le dépôt de cookies publicitaires. Dans le cas où l'utilisateur a accepté le dépôt de cookies publicitaires alors les publicitaires seront personnalisées en fonction du profil de l'utilisateur. Dans le cas où l'utilisateur a souscrit à l'offre payante sans dépôt de cookie publicitaire alors des publicités seront toujours visibles.

Pour les contenus recommandés, ceux-ci fonctionnent dans une logique similaire à celle correspondant aux annonces publicitaires évoquées ci-dessus.

Pour les contenus publi rédactionnels, et les articles comportant des liens d'affiliation, ceux-ci sont diffusés sur le site internet pour l'ensemble des utilisateurs.

- **politiques publicitaires : NON / OUI (fournir le lien)**

Il n'existe pas de politiques publicitaires présentes sur le site internet de jeuxvideo.com. Néanmoins, les publicités qui sont diffusées par les services de jeuxvideo.com font l'objet d'une vérification de conformité à la législation et à la réglementation en vigueur. Pour certains produits et services de secteurs particuliers, les mentions légales obligatoires sont également précisées. Les annonceurs doivent accepter les [conditions générales de vente](#) de Webedia.

Sont interdites, toutes les publicités à destination d'un produit, d'un service ou d'un secteur d'activité qui serait illicite ou qui ferait l'objet d'une interdiction de publicité.

5.7. Gestion des préférences publicitaires :

- décrire les moyens d'informer l'utilisateur des **critères pris en compte** dans l'affichage des annonces publicitaires et contenus sponsorisés :

Pour les annonces publicitaires diffusées par des mécanismes de programmation, l'utilisateur peut obtenir des informations à partir de l'encart d'information « Cookies » qui apparaît au moment de sa première connexion au site internet jeuxvideo.com et de la Politique Cookies.

D'autres informations complémentaires sont indiquées dans la [Politique de cookies](#).

Pour les contenus publidédactionnels et les articles comprenant des liens d'affiliation, des informations complémentaires sont disponibles sur la page [Informations légales](#). Ces informations sont indiquées à la réponse 5.6.

- **possibilité pour l'utilisateur de paramétrer ses préférences publicitaires : OUI/NON**

Oui selon les modalités sont précisées à la réponse 5.3. L'utilisateur fait le choix entre un accès payant au site internet sans dépôt de cookie publicitaire ou un accès gratuit avec dépôt de cookies publicitaires.

- **possibilité de masquer des annonces publicitaires et contenus sponsorisés : OUI/NON**

Oui, il est possible de masquer certaines annonces publicitaires.

5.8. Commenter les préconisations du CSA aux opérateurs, dans son précédent bilan sur la lutte contre la manipulation de l'information :

- **de proposer des politiques publicitaires en français et comportant une partie relative à la manipulation de l'information :**

Tout d'abord, selon notre interprétation des différents textes en vigueur, lorsqu'un service vise spécifiquement le territoire français, la langue française doit être proposée aux utilisateurs.

Ainsi, les communications, y compris les documentations juridiques doivent être en langue française.

À toutes fins utiles et le le niveau d'expertise des opérateurs sur ces enjeux pouvant différer, il serait opportun que l'ARCOM en tant qu'Autorité de régulation des plateformes, fournisse des Guides, Recommandations et Informations à destination du grand public que les opérateurs pourraient relayer au sein de leur politique publicitaire.

- **de mettre en place des outils faciles d'accès et d'utilisation permettant à l'utilisateur de comprendre pourquoi il a été ciblé dans une situation donnée et de paramétrer ses préférences publicitaires :**

Depuis l'entrée en vigueur du RGPD en 2018 et des diverses recommandations publiées par la CNIL, les éditeurs ont l'obligation de recueillir le consentement de leurs utilisateurs pour déposer des cookies publicitaires et permettre aux utilisateurs de paramétrer leurs préférences. Ces obligations existent donc déjà en ce qui concerne les annonces publicitaires qui sont diffusées par des mécanismes de programmation.

MESURES CONTRE LA MANIPULATION DE L'INFORMATION DANS LES COMMUNICATIONS COMMERCIALES

5.9. Moyens de détection des annonces publicitaires porteuses de fausses informations :

Jeuxvideo.com ne dispose pas de moyen pour détecter des annonces publicitaires porteuses de fausses informations en ce qui concerne les achats d'espaces publicitaires programmatiques et les contenus recommandés.

En ce qui concerne les autres contenus publicitaires (contenus publiédactionnels, liens d'affiliation), ces contenus sont directement publiés par Webedia et font donc l'objet d'une vérification.

5.10. Décrire le système d'identification et de vérification :

- **des annonceurs (annonces publicitaires et contenus sponsorisés) :**
- **des communications commerciales :**
- **des liens de redirection vers des sites tiers :**

En ce qui concerne les annonces publicitaires issues des mécanismes de programmation, notre Adserver, Google Ad Manager, est soumis au [Règlement Google pour les éditeurs](#) qui restreint la monétisation de certaines pages, voire bloquer notre compte Ad Manager en cas d'infraction.

Par ailleurs, il existe des solutions supplémentaires que les acheteurs peuvent mettre en place pour exclure certains contenu de leurs achats. Mais ça n'est ni systématique ni obligatoire et est uniquement effectué pour la "brand safety" de l'annonceur.

En ce qui concerne les autres contenus publicitaires, ceux-ci font l'objet d'une vérification de conformité à la législation et à la réglementation en vigueur. Pour certains produits et services de secteurs particuliers, les mentions légales obligatoires sont également précisées.

Sont interdites, toutes les publicités à destination d'un produit, d'un service ou d'un secteur d'activité qui serait illicite ou qui ferait l'objet d'une interdiction de publicité.

Les liens de redirection sont soit mis en place par nos services (par exemple pour les liens d'affiliation ou les liens renvoyant sur le site de l'annonceur), soit générés automatiquement par des intermédiaires (notamment pour les annonces publicitaires situées dans les encarts publicitaires ou les contenus recommandés renvoyant vers des articles issus de sites tiers).

5.11. Mesures de sensibilisation à l'égard des vidéastes et influenceurs en ce qui concerne les communications commerciales porteuses de fausses informations :

Ne concerne pas le site internet jeuxvideo.com.

5.12. Moyens mis en place pour identifier les partenariats rémunérés qui ne respecteraient pas les conditions d'utilisation :

Des moyens sont mis en place par les intermédiaires qui diffusent les annonces publicitaires. En ce qui concerne les communications commerciales postées directement par Webedia, celles-ci sont vérifiées manuellement.

5.13. Mesures spécifiques prises en 2021 sur des contenus porteurs de fausses informations ayant bénéficié d'un partenariat rémunéré entre l'utilisateur ayant posté le contenu et un tiers : NON / OUI (préciser)

Aucun contenu porteur de fausses informations ayant bénéficié d'un partenariat rémunéré entre un utilisateur ayant posté le contenu et un tiers n'a été détecté en 2021.

En ce qui concerne les espaces de discussion de jeuxvideo.com, les utilisateurs ne sont pas autorisés à diffuser des publicités sur ces espaces, quel que soit le contenu de la publicité.

5.14. Si le dispositif de signalement des annonces publicitaires et /ou des contenus sponsorisés diffère de celui présenté en partie 1, préciser si une communication commerciale peut être signalée pour « fausse information » (ou équivalent), les modalités du signalement (connexion à un compte nécessaire, démarche à accomplir...) et comment l'opérateur interagit avec les utilisateurs concernés.

Le dispositif de signalement est identique.

5.15. Webedia dispose-t-il d'un dispositif de signalement des publicités, notamment programmatiques ? Ce dispositif diffère-t-il en fonction des modules publicitaires (AdSense, Criteo, Outbrain, etc.) ou des formats (preroll, pavés, skyscraper, etc.) ?

Il n'existe pas de dispositif de signalement dédié aux publicités sur jeuxvideo.com. Les utilisateurs peuvent utiliser les mêmes dispositifs de signalement que ceux indiqués précédemment pour signaler des publicités frauduleuses.

5.16. S'il est possible d'acheter ou de promouvoir un mot-clé (ex.: hashtag (mot-dièse) ou autre) sur le service, indiquer si certains mots-clés sensibles sont interdits à la vente, lesquels et si les utilisateurs sont informés de cette interdiction:

Il n'est pas possible d'acheter ou de promouvoir un mot-clé sur jeuxvideo.com.

5.17. Coopérations avec d'autres opérateurs ou organismes externes afin de détecter et de signaler les communications commerciales porteuses de fausses informations:

Webedia n'établit pas de coopération directe avec d'autres opérateurs ou d'organismes externes afin de détecter et de signaler les communications commerciales porteuses de fausses informations.

5.18. Protocoles de démonétisation, de restriction ou de suppression de comptes en raison de la diffusion de fausses informations via une communication commerciale:

Les utilisateurs qui posteraient des communications commerciales sur les espaces de discussion peuvent faire l'objet de sanctions en fonction de la gravité des faits et de leur répétition.

MESURES EN FAVEUR DE LA SECURITE DES MARQUES

5.19. Détailler les mesures de sécurité des marques mises en place et expliquer comment elles ont été conçues, notamment :

- protocoles d'information des annonceurs lorsque leurs contenus se sont trouvés accolés à des fausses informations :
- mécanismes de compensation ou de recours :
- modalités de participation de l'opérateur dans tout mécanisme de coopération, labélisation ou standardisation avec les marques, l'interprofession publicitaire ou des intermédiaires spécialisés dans « l'ad verification » :

5.20. Procédé de suivi des flux monétaires de la chaîne programmatique (ex. : le SCID (Shared Campaign Identifier)) : NON / OUI (préciser)

QUESTIONS COMPLEMENTAIRES

5.21. Remplir le tableau suivant :

| Données chiffrées et indicateurs (France, 2021) | | |
|--|------------------------|----------------------|
| | Annonces publicitaires | Contenus sponsorisés |
| Nombre de communications commerciales porteuses de fausses informations (ou notion voisine) | Aucune détectée | Aucune détectée |
| Volume de communications commerciales accolées à de fausses informations (ou notion voisine) | Aucune détectée | Aucune détectée |
| Revenus générés par les communications commerciales | Aucun revenu détecté | Aucun revenu détecté |

| | | |
|---|--|--|
| <p>porteuses de fausses informations (ou notion voisine) (en €)</p> <p>Dont : perçus par la plateforme</p> | | |
| <p>Revenus générés par les communications commerciales accolées aux fausses informations (ou notion voisine) (en €)</p> <p>Dont : perçus par la plateforme</p> | Aucun revenu détecté | Aucun revenu détecté |
| <p>Nombre d'impressions générées, en moyenne, par les communications porteuses de fausses informations (ou notion voisine) (précisez l'écart-type)</p> | Non quantifiable car aucune fausse information détectée dans les communications commerciales | Non quantifiable car aucune fausse information détectée dans les communications commerciales |
| <p>Durée moyenne d'apparition d'une communication commerciales porteuse de fausses informations ou redirigeant vers un site porteur de fausses informations (ou notion voisine)</p> | Non quantifiable car non détecté | Non quantifiable car non détecté |
| <p>Nombre d'utilisateurs ayant été redirigés hors de la plateforme par une communication commerciale comportant une fausse information (ou notion voisine)</p> | Non quantifiable car non détecté | Non quantifiable car non détecté |

5.22. Impact de la crise sanitaire la lutte contre la manipulation de l'information en lien avec des communications commerciales et mesures spécifiques prises dans ce contexte en 2021 :

Aucun impact à notre connaissance en ce qui concerne la lutte contre la manipulation de l'information.

5.23. Actions futures et nouvelles fonctionnalités envisagées à l'avenir :

Les questions suivantes s'adressent aux opérateurs qui auraient mis en œuvre des mesures relatives à l'information des utilisateurs sur la nature, l'origine et les modalités de diffusion des contenus d'information se rattachant à un débat d'intérêt général et à l'information des utilisateurs sur l'identité de la personne physique ou la raison sociale, le siège social et l'objet social des personnes morales leur versant des rémunérations en contrepartie de la promotion de tels contenus au titre des mesures complémentaires prévues par l'article 11 de la loi du 22 décembre 2018.

5.24. Définition des contenus d'information se rattachant à un débat d'intérêt général adoptée par l'opérateur :

Selon la recommandation n° 2019-03 du 15 mai 2019 du Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA) aux opérateurs de plateforme en ligne dans le cadre du devoir de coopération en matière de lutte contre la diffusion de fausses informations, le CSA a fait référence à la notion du débat d'intérêt général en se basant sur l'avis du Conseil d'Etat publié le 19 avril 2018 et se référant lui-même à la jurisprudence de la Cour européenne des droits de l'homme.

Selon cet avis, le Conseil d'Etat a estimé que relevait de l'intérêt général l'ensemble des questions *"qui touchent le public dans une mesure telle qu'il peut légitimement s'y intéresser, qui éveillent son attention ou le préoccupent sensiblement, notamment parce qu'elles concernent le bien-être des citoyens ou la vie de la collectivité"* (CEDH, 10 novembre 2015, Couderc et Hachette Filipacchi Associés c/ France, n° 40454/07).

En d'autres termes, jeuxvideo.com considère que les contenus d'information se rattachant à un débat d'intérêt général englobent les sujets susceptibles de concerner les préoccupations de l'ensemble des citoyens français.

5.25. Moyens lui permettant d'identifier les contenus d'information se rattachant à un débat d'intérêt général promus sur le service :

Il n'existe pas de moyen automatisé permettant d'identifier les contenus d'information se rattachant à un débat d'intérêt général. Cette détection peut uniquement être faite au cas par cas.

5.26. Existence d'une base de données spécifique à ceux de ces contenus ayant fait l'objet d'une promotion : NON / OUI (URL)

Non

5.27. Traitement spécifique réservé à ce type de communications commerciales :

- système de vérification particulier des annonceurs en faisant la promotion :
- restrictions ou règles particulières sur ces contenus (ex : restriction de ciblage) :
- procédure de signalement spécifique pour de tels contenus en infraction :
- information des utilisateurs sur (si oui, préciser où elle figure) :
 - o la nature, l'origine et les modalités de diffusion de tels contenus :
 - o l'identité de la personne physique ou la raison sociale, le siège social et l'objet social des personnes morales leur versant des rémunérations en contrepartie de la promotion de tels contenus :

Les communications commerciales diffusées sur jeuxvideo.com ne concernent pas des contenus d'information se rattachant à un débat d'intérêt général.

5.28. Collaborations (opérateurs, société civile, ONG, think tanks, institutions...) pour œuvrer à une plus grande harmonisation des approches retenues en la matière :

Aucune

5.29. Remplir le tableau suivant.

| Données chiffrées et indicateurs (France, 2021) | |
|---|-------|
| Nombre de contenus d'information se rattachant à un débat d'intérêt général promus sur le service | Aucun |
| Nombre d'impressions de ces contenus | N/A |
| Nombre d'annonceurs de ces contenus | N/A |

6. FAVORISER L'ÉDUCATION AUX MEDIAS ET A L'INFORMATION

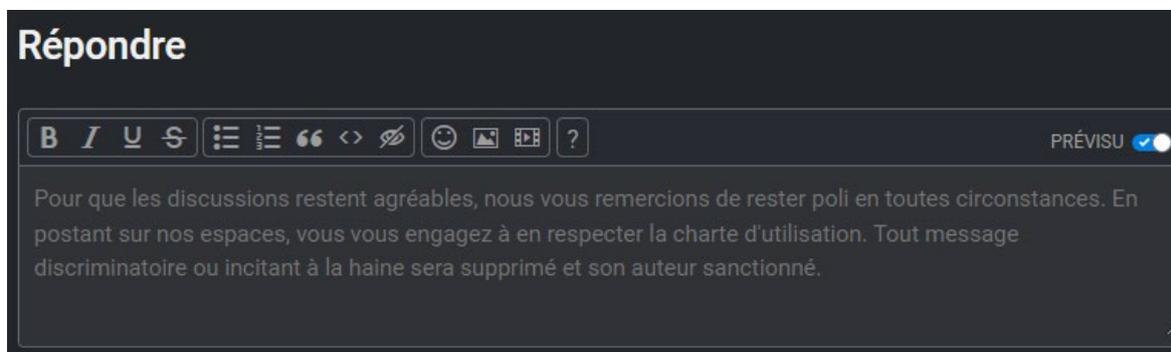
Les questions suivantes s'adressent aux opérateurs qui auraient mis en œuvre des mesures relatives à l'éducation aux médias et à l'information (EMI) au titre des mesures complémentaires prévues par l'article 11 de la loi du 22 décembre 2018.

ACTIONS D'ÉDUCATION AUX MEDIAS ET A L'INFORMATION (EMI)

6.1 **Actions de sensibilisation des utilisateurs à une utilisation maîtrisée du service (ex : encart d'information au moment de la publication d'un message, rappel des règles de savoir-vivre en ligne, etc.), menées par l'opérateur seul ou en partenariat :**

Lorsqu'un utilisateur souhaite poster un contenu sur les espaces de discussion de jeuxvideo.com, celui-ci doit saisir le message dans un bloc de texte. À l'intérieur de ce bloc de texte, un message en filigrane est systématiquement visible et comporte la mention suivante : « Pour que les discussions restent agréables, nous vous remercions de rester poli en toutes circonstances. En postant sur nos espaces, vous vous engagez à en respecter la charte d'utilisation. Tout message discriminatoire ou incitant à la haine sera supprimé et son auteur sanctionné. »

Ci-dessous une capture d'écran du bloc de saisie du message :



6.2 **Ressources et fonctionnalités développées permettant aux utilisateurs d'identifier la fiabilité des informations et sources d'informations qui sont proposées sur le service :**

Jeuxvideo.com a mis en ligne au cours du premier trimestre 2021 une page intitulée "[Fake News : Comment les détecter et comment réagir ?](#)", destinée à sensibiliser les utilisateurs au sujet des fausses informations.

Cette page a pour objet :

- d'informer les utilisateurs sur l'existence des fausses informations (qu'est ce qu'une fausse information ?)
- de conseiller les utilisateurs pour identifier une fausse information, notamment :

- en consultant des médias dédiés à l'information et à multiplier les sources
- à travailler son esprit critique
- à se poser des questions en cas de doute face à une information
- d'encourager les utilisateurs à signaler les fausses informations au site sur lequel elles sont diffusées en vue de leur éventuelle suppression

En ce qui concerne les informations diffusées par l'équipe éditoriale, celles-ci peuvent comprendre des liens renvoyant vers des sources ou des communiqués de presse.

6.3 Liste des campagnes menées, accompagnées ou promues en matière d'EMI dans le domaine de la lutte contre la manipulation de l'information en ligne : remplir le tableau en annexe.

Pas de campagne menée au cours de l'année écoulée.

6.4 Évaluation par l'opérateur de ses campagnes d'EMI : OUI / NON

- critères d'évaluation (notamment ceux permettant d'évaluer les conséquences réelles de la campagne sur l'utilisation du service) :
- actions recommandées à la suite de ces évaluations :

Non concerné.

6.5 Commenter les préconisations du CSA aux opérateurs, dans son précédent bilan sur la lutte contre la manipulation de l'information, d'évaluer les conséquences sur le comportement des utilisateurs des actions en matière d'EMI et d'en rendre compte au public et au régulateur.

6.6 Impact de la crise sanitaire sur la politique de l'opérateur en matière d'EMI et mesures spécifiques prises dans ce contexte en 2021 :

La crise sanitaire n'a pas eu d'impact sur la politique de jeuxvideo.com en matière d'EMI.

6.7 Actions futures et nouvelles fonctionnalités envisagées à l'avenir dans la mise en place de ses campagnes d'EMI :

Jeuxvideo.com envisage de mettre en place un bandeau qui pourra apparaître dans certains topics en fonction de la sensibilité du sujet abordé afin d'encourager davantage les utilisateurs à consulter des sources fiables pour vérifier les propos tenus au sein du topic concerné.

ÉTUDES ET RELATIONS AVEC LA RECHERCHE

6.8 Études publiées par l'opérateur sur le fonctionnement du service (liste avec URL) :

Jeuxvideo.com publie chaque semestre un [rapport de transparence](#) axé principalement sur la lutte contre les contenus haineux et les moyens mis en oeuvre par le service en terme de modération.

6.9 Liste et description des initiatives indépendantes (journalistes, entreprises, chercheurs, etc.) que l'opérateur a soutenues ou auxquelles il a contribuées, notamment avec des acteurs français :

- **visant à mieux cerner certains comportements et phénomènes liés à la manipulation de l'information en ligne :**
- **visant à vérifier la qualité des systèmes de recommandation et de modération du service en termes d'explicabilité, de loyauté et d'équité et, le cas échéant, proposer des pistes d'amélioration.**

Jeuxvideo.com n'a pas conclu de partenariat avec le monde de la recherche.

6.10 Relations avec la recherche dans le domaine de la lutte contre la manipulation de l'information

- **moyens mis à disposition** des chercheurs (ex. : concernant la propagation de fausses informations, l'opérateur donne-il accès à des données – notamment via une API –, et si oui, sous quelles conditions cet accès est-il possible ?) :
- **types de données** communiquées :

Jeuxvideo.com n'entretient pas de relation avec la recherche dans le domaine de la lutte contre la manipulation de l'information.

6.11 Politique de partage de données en open data : NON / OUI (préciser les modalités)

- indiquer les limites à cet accès aux données et **les difficultés rencontrées** :

Non

6.12 Actions futures pour développer les relations avec le monde de la recherche :

Annexe (question 6.3)

Non applicable au service jeuxvideo.com