SIOUAN Tom B2

La rédaction de Gamekult démissionne après le rachat du site par Reworld Media

Plutôt que de devoir se plier au nouvel actionnaire, la rédaction de Gamekult préfère démissionner. Les journalistes du site ont annoncé à l’occasion d’un live sur Twitch, que la quasi-intégralité de la rédaction allait démissionner.

Son actionnaire, TF1, cédait son pôle de média numérique (Unify), au groupe Reworld Media. L’équipe du site profite de l’ouverture de la clause de cession pour quitter l’entreprise.

La clause de cession est une spécificité du statut de journaliste. Elle s’active lors d’un rachat ou d’un changement d’actionnariat. Elle permet aux journalistes de quitter l’entreprise en gardant leurs droits au chômage et en bénéficiant d’une indemnité.

Quatre jours après avoir annoncé le départ de presque toute l’équipe, les journalistes ont été priés par leur nouveau propriétaire, de quitter précipitamment les lieux. La colère de celui-ci aurait été nourrie pas une émission au cours de laquelle les rédacteurs en chef du site ont expliqué les raisons de ce départ groupé.

Un discours policé, prudent, quitte à devoir affirmer que Gamekult ne disparait pas, qu’une autre équipe est en train d’être réunie pour reprendre le flambeau. Les lecteurs ont rapidement communiqué leur tristesse et leur colère à l’idée que ce bastion du journalisme jeu vidéo, dernier espace en ligne assumant son exigence journalistique, puisse mourir ainsi.

Les méthodes de Reworld visant à rentabiliser au plus vite des sites acquis au rabais ont été critiquées dans le milieu des médias, avec notamment la multiplication des publicités dans les contenus et la mauvaise gestion du personnel poussé à la démission ou en burn-out.

Florissantes il y a encore une dizaine d’années, les diverses rédactions agonisent, disparaissent ou se renient. Tandis que le leader Jeuxvideo.com n’en finit plus de torpiller le travail des quelques journalistes qu’il abrite encore sous une orgie de « contenus » publirédactionnels. Avec la disparition de Gamekult, les derniers espaces d’informations libres seront à trouver du côté de la vieille presse papier, qui défie le sort depuis une dizaine années.

Avec les ans, Gamekult se façonne un ton et une identité. Intransigeante dans l’exercice critique, littéraire, la rédaction est également imperméable aux intrusions de l’industrie et préfère être blacklisté par des éditeurs incontournables plutôt que d’accepter, comme cela se fait souvent ailleurs, de remonter une note pour éviter de perdre un budget pub.

Thomas Cusseau (ancien rédacteur en chef du site) amorce la plus grande révolution de Gamekult en installant, en 2015, une formule premium, destinée à rendre payante une partie de ce site né avec le web gratuit. Une façon d’absorber la chute du marché publicitaire qui commence alors à se déporter vers la vidéo. Cette formule hybride ne permet pas d’être à l’équilibre financier mais constitue un apport non négligeable.

Car depuis 2007, Gamekult a perdu son indépendance financière. Le site passe de mains en mains à l’occasion de rachats successifs de plus grands groupes. Gamekult perd avec le temps la maitrise d’une partie de ces décisions, notamment financières. Avant le rachat de Reworld, le site est écartelé entre ses contraintes budgétaires et son désir de ne pas se laisser dépasser par l’explosion du nombre de jeux ces cinq dernières années. En 2021, deux des sept journalistes font des burn-out qui se soldent par des arrêts de travail de plusieurs mois et, ultimement, des départs de la rédaction.

L’avenir de la profession de journaliste pourrait se jouer sur twitch ou youtube mais le nombre de place y est très limité.

Dans l’industrie, les journalistes vidéoludiques n’ont pas toujours bonne presse. « J’ai entendu dire que si on payait, ils publiaient directement l’article que l’éditeur écrit pour eux », avance un développeur, confondant article de presse et publirédactionnel, bien aidé par une confusion savamment entretenue sur certains sites.