



TWITCH:

une plateforme pour les CRACS ?

Introduction

À la suite de la crise sanitaire liée au covid-19 ayant frappé le monde entier depuis 2020, le confinement a entraîné une modification dans les pratiques médiatiques de certain-e-s consommateur-ice-s sur Internet.

Twitch a bénéficié d'un accroissement de l'intérêt porté par les utilisateur-ice-s durant cette période et qui encore aujourd'hui, ne cesse d'augmenter.

La popularisation de cette plateforme au sein des plateformes médiatiques des jeunes questionne sur la place des communautés au sein de celle-ci tant du côté de potentielles dérives que des bienfaits.

Twitch en quelques mots...

La plateforme Twitch est un **service de vidéo en live** rendue populaire par la communauté gaming. Cette dernière a été créée en 2011 par Justin Kan et Emmett Shear (entrepreneurs) et ensuite rachetée en 2014 par Amazon. Elle est **actuellement la plateforme numéro un du streaming mondial**. Les contenus proposés sur celle-ci étaient majoritairement liés **aux jeux vidéo** (gaming) et à **l'e-sport** (compétitions liées à la pratique du jeu vidéo) jusqu'à sa grande popularisation lors du confinement. Le gaming et l'e-sport restent dominants, mais de nouveaux contenus voient le jour (la catégorie « *just chatting* »,¹ la musique, les talkshows, la radio, la cuisine, etc.) et notamment le partage d'informations et l'actualité.

Qui fait quoi sur Twitch ?

La plateforme sociale se structure de la manière suivante ; d'un côté « **les streamers** » (*personnes partageant leur contenu en live*), de l'autre côté **les « viewers »** (*personnes spectatrices qui bénéficient des lives*). Il existe un espace qui lie les différents types de personnes au sein de cette plateforme : **le tchat**.

Les « streamers » proposent du contenu gratuitement sur la plateforme. Ce contenu se compose de l'activité réalisée par le streamer en live, le streamer lui-même en visuel et ses commentaires oraux sur son activité ainsi qu'une interaction permanente avec les viewers via le chat.

Les « viewers » profitent du contenu en live, et ce de différentes manières selon chaque streamer auquel ils portent de l'attention. Un viewer peut être « **viewer classique** » et en ce nom, va profiter uniquement du contenu d'un streamer gratuitement. Il peut également « **le suivre** » via la fonctionnalité « suivre » et de ce fait montrer son soutien au streamer (et obtenir des notifications sur les informations de connexion du streamer, par exemple). Suivre quelqu'un ne s'engage aucun apport financier. Le viewer peut également **s'abonner** (et donc payer le streamer pour cet abonnement) et bénéficier d'avantages.

Le « tchat » est un espace qui lie les différents types de personnes au sein de cette plateforme. Sous chaque session live, un nouvel espace de tchat est créé pendant la période du direct. Cet espace permet aux « viewers » d'interagir entre eux/elles en tchattant sous forme de texte, mais également de le faire avec le « streamer ». Au sein du tchat existe tout un tas de règles. Pour les plus gros streamers, des « **modérateur·ice·s** » sont présent·e·s au sein de celui-ci afin de réguler ce qui y est dit.

Les privilèges liés à l'argent et au temps de visionnage

Dans la liste des privilèges liés à un abonnement on retrouve

¹ Just chatting – au sens littéral « juste discuter », est une catégorie reprenant des utilisateurs ayant pour unique but de passer un moment à discuter avec d'autres personnes sur la plateformes.

des **émoticônes personnalisées** à débloquent, des **badges d'abonné·e·s** liés à l'ancienneté de l'abonnement, une **multiplication des points de chaîne**, un **blocage des publicités**, un **accès au tchat** réservé aux abonné·e·s, un accès à la **rediffusion des streams**, des **streams spéciaux**, et d'autres **récompenses personnalisées** par le streamer.

La présence sur les streams est également récompensée pour les viewers. La présence de « points de chaîne », points qui « *peuvent être gagnés et échangés par les détenteurs de compte Twitch sur certaines chaînes Twitch²* » sont spécifiques à un streamer. Ils ne peuvent être échangés que sur la chaîne où ils ont été gagnés.

Ces points permettent plusieurs choses, notamment de modifier ou débloquent des émoticônes, mettre avant des messages de tchat, participer à des expériences, etc.

Twitch, la plateforme communautaire

La notion de communauté au sens commun est davantage présente sur la plateforme Twitch plutôt que sur les autres plateformes ou réseaux sociaux. En effet, les utilisateur·ice·s grâce à leur forte mobilisation et leur engagement sont au centre de l'écosystème de Twitch.

Comme le précise **E. Tassin³** (philosophe), la notion de communauté tend vers un processus « *au sens strict de l'action de se tourner(...)vers une entité d'ordre supérieur* ». Ici, « **l'entité d'ordre supérieur** » serait le streamer et les « *membres d'un même corps* » qu'il nomme « **fidèles** » seraient les viewers. On retrouve dans ces caractéristiques la vision de communauté proposée par Tassin en 1992. Étant donné qu'en parallèle de chaque contenu en direct proposé par un streamer se joue un espace d'échange sous forme de tchat, les spectateur·ice·s (les « *fidèles* » pour faire le lien avec Tassin) peuvent interagir en permanence par écrit entre eux, avec le streamer ou lui apporter des marques de soutien notamment par des abonnements (« sub ») ou des dons.

L'articulation entre la notion d'espace public et de communauté proposée par Tassin peut être intéressante à mettre en avant ici. Selon lui, « *la constitution d'un espace public est précisément ce qui maintient la communauté à distance d'elle-même* ». En d'autres termes, cela **rapproche** les individus **les uns aux autres**, mais également **les individualise les uns des autres**, et ce « *afin de préserver les termes d'un échange possible* ».

De ce fait, autant les spectateur·ice·s se rassembleraient et formeraient une communauté au nom du partage de leurs intérêts communs avec le streamer, autant c'est par leurs

2 <https://www.twitch.tv/p/fr-fr/legal/channel-points-acceptable-use-policy/>

3 Tassin, E. (1992). Espace commun ou espace public ? L'antagonisme de la communauté et de la publicité. Hermès, La Revue, volume 10, pp23-25. <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-1992-1-page-23.htm>

singularités qu'ils/elles font partie d'un espace public où ils/elles peuvent individuellement être une personne à part entière.

Cela peut engendrer des conséquences sur la relation entre le streamer, qui petit à petit devient « **personnalité publique** », ainsi que sur la communauté de viewers qui le regardent. Du point de vue des pratiques, généralement, le streamer (notamment s'il veut récolter un maximum d'argent) est très attaché au fait de développer et fidéliser sa communauté. Pour ce faire, il/elle met en place tout un tas de stratégies. Étant donné que l'algorithme de recommandation de Twitch met en avant les utilisateur·ice·s uniquement en ligne en temps réel, il est compliqué de se faire connaître si l'on est hors ligne. C'est pourquoi, en parallèle d'une inscription sur la plateforme, les streamers **donnent rendez-vous** à leur communauté sur d'autres plateformes (telles que Twitter ou Instagram) afin de les informer de leurs moments de connexion.

De plus, une fois que la vidéo est lancée, un rituel de « **salutation** » est mis en place, avant de lancer l'activité à proprement parlé, des échanges entre le streamer et le tchat se font nombreux. Au sein de la vidéo, un autre rituel de « **réaction aux abonnements** » est également présent. Chaque fois qu'un don, un abonnement, un « **follow** » est fait en direct, le nom de la personne (et la somme) s'affiche à la vue de tous/toutes et généralement le streamer fait un remerciement oral au/à la donateur·ice pour ce geste. De plus, sur le long terme, il tient à cœur au streamer de **tenir les engagements** qu'il/elle évoque avec sa communauté (et ce sur divers aspects personnels).

Les espaces de tchat comme espaces publics ?

Selon la vision de **J. Habermas**⁴ (philosophe), la plateforme Twitch pourrait être considérée comme un média de l'espace public. Cependant, cette vision qualifiée d'utopique et bourgeoise par **N. Fraser**⁵ (philosophe), peut amener à penser que la vision de cette dernière pourrait davantage correspondre à notre réalité. Dans ce cas, la plateforme Twitch serait un espace public global dans lequel différents espaces publics subalternes coexisteraient et seraient représentés par les différentes communautés liées à différents streamers. Dans ce sens, le cas de la plateforme Twitch renforcerait le fonctionnement de l'espace public au sein des différentes communautés liées au streamer.

Diviser pour mieux régner ?

Nous avons rapidement évoqué que ces espaces publics subalternes pourraient alors poser la question du *séparatisme*, dans l'idée de **Fraser**, ou encore celle de *division et ségrégation*, dans l'idée ici de **Tassin**. Nous avons précédemment abordé le

4 Habermas, J. (1962). L'espace public Archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise. Payot, pp38-41 et pp183-188.

5 Fraser, N. (2001). Repenser la sphère publique : une contribution à la critique de la démocratie telle qu'elle existe réellement. Hermès, La Revue, volume 31, pp125-156.

fait que les différent·e·s spectateur·ice·s présent·e·s sur la chaîne d'un streamer, le sont généralement, car ils connaissent ce/cette dernier·ère, le contenu qu'il/elle propose, sa façon d'être et les idées qu'il/elle partage. On peut imaginer que le/la spectateur·ice partage les intérêts, les valeurs, etc. du streamer et c'est la raison pour laquelle il/elle le suit (et éventuellement lui offre de l'argent).

C'est de cette manière que se construisent les communautés au sein de Twitch: en rassemblant les personnes partageant les mêmes valeurs et centres d'intérêt. Cela peut être bénéfique et rassurant pour les utilisateur·ice·s afin de vivre un moment de partage et de proximité « virtuelle » avec des personnes partageant les mêmes idéaux. Cependant, cela pourrait effrayer si l'on en vient à évoquer des cas de dérives, où l'on pourrait imaginer des personnes malintentionnées voulant rassembler une communauté prête à agir négativement. Cependant, au sein de la plateforme Twitch règne un esprit de solidarité, de bienveillance et de soutien. Comme évoqué précédemment, la plateforme est régie par des lois et règles. Ainsi, les propos tenus au sein des chaînes (autant par le streamer que les viewers) sont régulés.

Une autre relation de pouvoir pourrait aussi apparaître au sein du tchat, et ce entre les différents viewers. Comme précisé précédemment, l'argent dépensé par les spectateurs pour montrer leur soutien au streamer apporte aux viewers des récompenses virtuelles (badges, points, émoticônes, message mis en avant). Ces différences d'argent peuvent mener à des inégalités au sein du tchat et des spectateur·ice·s et potentiellement conduire à des situations de malveillance entre utilisateur·ice·s. La plateforme Twitch met en place tout un tas d'astuces⁶ pour réduire et éviter les situations pouvant être nocives pour le bon fonctionnement communautaire de la plateforme.

Il est notable que ces différentes communautés puissent effrayer d'un point de vue extérieur si l'on ne résume cela qu'à des spectateur·ice·s (offrant des dons sous forme d'argent) à de parfait·e·s inconnu·e·s. Cependant, l'expérience proposée explique principalement sa popularisation et ce notamment lors du confinement. En effet, en ces périodes durant lesquelles la population devait se confiner à la maison sans contact extérieur, avec des chaînes d'informations saturées par le coronavirus, les utilisateur·ice·s de Twitch pouvaient retrouver sur la plateforme du contenu de divertissement. Et ce, en ayant la sensation que le streamer s'adressait directement à eux/elles. De plus les échanges multiples et variés avec les autres utilisateur·ice·s au sein du tchat et le streamer lui-même apportaient certainement du réconfort en ces périodes compliquées.

.....
6 <https://help.twitch.tv/s/article/how-to-manage-harassment-in-chat?language=fr>

Une porte ouverte au (cyber-)harcèlement ?

Avec la popularisation de plus en plus croissante de la plateforme avec l'arrivée de nouveaux utilisateur·ice·s, la multiplicité des contenus proposés a également fait naître des situations de harcèlement et de cyberharcèlement au sein de la plateforme. Il est compliqué d'arriver à dénombrer la présence de ces agissements au sein de Twitch.

Cependant, il ne s'agit pas d'une majorité de pratiques, mais les conséquences de ces dernières ont pourtant un réel impact sur la vie quotidienne des personnes concernées. Les témoignages de personnes ayant subi ou subissant des situations de (cyber) harcèlement au sein de la plateforme touchent généralement des personnes issues de minorités telles que les femmes, les personnes issues de la communauté LGBTQ+, les personnes racisées, etc.

Certains streamers, comme **Domingo** (animateur de l'émission « PopCorn » sur Twitch⁷), avouent être conscients de ces problèmes de harcèlement au sein de la plateforme et s'estiment en tant qu'homme être privilégiés et être moins touchés (que les femmes notamment) par les cas de cyberharcèlement. De façon plus générale, nombreux sont les streamers à faire face à des trolls. Les actes de ces derniers peuvent mener à du cyberharcèlement.

Les trolls

Des **trolls** existent sur diverses plateformes. Généralement, ils n'attaquent pas un·e interlocuteur·rice, mais leurs prises de parole constituent une transgression des normes sociales qui régissent un espace d'échange. Souvent, ils/elles s'attaquent au cadre et veulent susciter des réactions. Pour ce faire, ils/elles peuvent critiquer les actions qui se déroulent autour d'eux/elles : spammer le tchat (envoyer énormément de messages en peu de temps) ou autres. Une pratique de certain·e·s trolls, propre à la plateforme Twitch, est celle qui consiste à faire passer un message « drôle » et souvent enfreignant les règles qui régissent la plateforme.

Étant donné que sur le live de nombreux streamers, dès qu'un viewer s'abonne à leur compte ou que quelqu'un·e fait un don d'argent, une notification s'affiche avec le pseudonyme, la technique de troll consiste à utiliser le pseudonyme comme un moyen de faire passer un message. Les pseudonymes de ces trolls sont alors écrits de sorte que quand le streamer le lit à haute voix, le pseudonyme prend la forme d'une phrase courte à connotation homophobe, xénophobe, raciste, ou autre.

La nuance entre les actes des trolls et des actes de harcèlement est parfois sinieuse tant la différence résulte seulement dans

la portée des propos. Là où les propos de **harcèlement** ont une portée personnelle ou collective qui visent explicitement à dénigrer un individu ou un groupe, le troll affirme lui/elle-même sa position de « bouc émissaire » et fédère contre lui/elle l'ensemble des internautes qui vont prendre la défense du collectif et affirmer leur appartenance dans la communauté. C'est pourquoi la frontière entre les deux est souvent très vite franchie.

Les minorités sont les plus touchées

La streameuse **Maglha** (créatrice de contenus gaming sur Twitch)⁸ aborde avec d'autres streamers⁹ les situations de cyberharcèlement qu'elle vit au quotidien comme ne faisant partie que d'une minorité de la communauté de viewers qui la suivent, mais que les impacts sur son quotidien sont assez conséquents. Insultes, menaces et dénigrement sur le physique font partie de messages qu'elle reçoit sur le tchat de ses lives mais se poursuivent également via d'autres plateformes (commentaire sur YouTube, messages privés sur Instagram, post sur Twitter).

L'impact de ces manœuvres n'est pas présent qu'en ligne, car elle mentionne la présence de certaines personnes dans son quotidien « *dans la vraie vie* » et d'autres impacts psychologiques sur son bien-être mental. Elle met en avant les différents mécanismes qu'elle a mis en place pour tenter de contrer le cyberharcèlement qu'elle subit. Dans un premier temps, cette dernière a favorisé le silence et l'ignorance pour tenter de ne pas donner de crédit et d'importance à ces harceleur·euse·s. Cependant, tant les actions ne font que se multiplier et/ou s'intensifier, **Maglha** précise qu'elle en est arrivée à penser autrement la façon dont elle partage son contenu sur différentes plateformes.

Cette dernière a confié qu'elle ne poste plus de « **stories** » en direct sur certains réseaux de sociaux de sorte que personne ne puisse savoir en temps réel où elle se trouve si elle est hors de chez elle. Concernant la plateforme Twitch, elle parle de véritable « **solidarité féminine** » entre streamers femmes. En effet, elle échange fréquemment avec d'autres femmes son vécu et les pseudonymes des harceleur·euse·s dans un but de sensibilisation. D'autres streamers femmes¹⁰, dont la Belge **Manolita** (créatrice de contenus gaming sur Twitch), partagent également ce sentiment à plus petite échelle (compte tenu de leur popularité moins importante que celle de Maglha).

En Belgique toujours, deux jeunes filles ont lancé le projet « stream_her¹¹ » qu'elles décrivent comme permettant « *aux (futures) streameuses d'avoir accès à un espace qui leur est dédié, leur permettant d'avoir des conseils, astuces, témoignages, articles et espaces de discussion.* » Chloé et Ilaria réalisent des

8 Environ 632 600 « followers » sur Twitch en février 2022

9 Domingo, Ponce (streamers) et Ben Never (YouTubeur) dans l'émission "PopCorn" sur Twitch https://www.youtube.com/watch?v=uyeEgaPIMsc&ab_channel=Popcorn

10 https://www.youtube.com/watch?v=nqb2kyybXBM&ab_channel=Numerama

11 <https://stream-her.com/>

lives Twitch et y abordent parfois la question du cyberharcèlement tourné vers les femmes.

La modération comme solution miracle ?

Les échanges proposés dans le tchat sont modérés par le streamer (ou très souvent un·e modérateur·ice). Les personnes enfreignant les règles de la communauté Twitch ou de la communauté du streamer peuvent être bannies, et ce de plusieurs manières. Le/la modérateur·rice peut décider d'avertir le viewer à plusieurs reprises jusqu'à bannir celui/celle-ci (via son compte pour une certaine durée ou à jamais) du chat. Initialement, les bannissements opérés par le streamer ne sont valables uniquement qu'au sein de sa communauté, cela ne change en rien les agissements des spectateur·ice-s sur d'autres chaînes.

Cependant, ces derniers mois, la plateforme Twitch a mis en place un système d'intelligence artificielle (IA) tentant d'identifier des comptes comme étant suspicieux. Deux solutions seront possibles suite à ce système : l'identification relevant d'une suspicion probable ou de la suspicion possible :

« Si un utilisateur est signalé comme cherchant « probablement » à contourner un bannissement, il sera automatiquement masqué dans le chat, et ses messages ne seront vus que par les modérateurs de la chaîne, qui pourront agir en conséquence. Dans le cas où ce cas de figure n'est jugé que « possible » et non « probable », la personne pourra écrire dans le chat normalement, mais ses messages seront signalés aux modérateurs, afin qu'ils puissent surveiller son comportement. ¹²».

Les réactions des streamers sont mitigées face à cette intervention de la part de Twitch. La streamer **Nat'Ali**¹³ (créatrice de contenus gaming sur Twitch) estime que cela n'est pas suffisant *« On invisibilise les toxiques plutôt que de définitivement les dégager. [...] C'est bien ce genre d'outils, mais c'est toujours insuffisant »*. D'autres, comme **Domingo**¹⁴, questionnent cette pratique. Ce dernier compare cela à *« un bracelet électronique »*.

Il existe là bel et bien une relation de pouvoir entre le streamer et ses viewers, étant donné qu'il/elle est la figure représentant sa communauté, il/elle se doit de faire respecter certaines règles afin de veiller au bon déroulement de son activité. Étant donné que les membres des différentes communautés sont généralement très impliqué·e-s et mobilisé·e-s pour les streamers qu'ils/elles suivent, des actions de boycott massif, de dénonciations ne sont pas rares, et ce généralement dans l'optique de protéger un esprit bienveillant au sein de la plateforme.

¹² <https://www.numerama.com/tech/760034-cyberharcèlement-twitch-lance-une-ia-pour-reperer-ceux-qui-contournent-les-bans.html>

¹³ https://twitter.com/_Nat_Ali/status/1465810339082256391?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwttr%5E1465810339082256391%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Esl_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.numerama.com%2Ftech%2F760034-cyberharcèlement-twitch-lance-une-ia-pour-reperer-ceux-qui-contournent-les-bans.html

¹⁴ https://www.youtube.com/watch?v=uyeEgaPIMsc&ab_channel=Popcorn

Les répercussions dans « la vraie vie »

Bien que des cas assez graves de cyberharcèlement existent et sont mis en lumière par certains streamers concerné·e·s, la répercussion de ces actes dans la « vraie vie » est quasiment inexistante. Cela peut majoritairement s'expliquer par la différence que de nombreuses personnes font encore entre les actes se passant en ligne et hors ligne. Une différence trop grande se fait encore dans l'esprit de pas mal de gens. Or, comme en témoignent les victimes, les actes et paroles des cyberharceleur·euse·s ont des répercussions bien réelles sur le quotidien et la santé mentale des victimes. Du point de vue de la justice, il est encore compliqué pour les victimes de prouver ces actes et de les faire condamner tant les conséquences sont malheureusement décredibilisées ou peu reconnues sans conséquences physiques sur la victime.

Twitch est-elle une plateformes pour les CRACS ?

Citoyen·ne·s, même en ligne ?

Être citoyen·ne en présentiel n'est pas toujours chose aisée, mais en distanciel, caché·e derrière un écran, un pseudonyme parfois même un avatar, la tentation peut parfois prendre le dessus d'enfreindre certaines règles de bienséance (voire plus). Être présent·e sur une plateforme sociale numérique, demande les mêmes compétences citoyennes que d'être présent dans un groupe social en présentiel. Comme le relève le Conseil de l'Europe¹⁵ « *Étant donné que notre manière d'interagir avec les autres peut avoir des effets positifs ou négatifs, sur eux et sur nous-mêmes, la citoyenneté numérique ne saurait se passer d'une présence en ligne saine et d'une communication responsable et n'empiétant pas sur les droits d'autrui.* »

En ce sens, et comme relevé précédemment, la plateforme Twitch peut être considérée comme un espace public au sein duquel différents espaces publics co-existent au sein des différentes tchat des communautés de streamer. De ce fait, prendre part au tchat et donc à cet espace public peut potentiellement faire de chaque personne un·e citoyen·ne numérique de cet espace.

Responsables de leurs paroles et leurs actes

Twitch est une plateforme relativement régulée. Les conditions d'utilisations sont assez strictes, les bannissements sont récurrents: que ce soit à petite échelle (suspension d'un spectateur sur un tchat spécifique) ou à plus grande échelle (suspension d'une chaîne). Les utilisateur·ice·s se doivent donc d'être le plus courtois, bienveillant possible et respecter au mieux les règles qui régissent les espaces de parole au sein de la plateforme. Dans le

15
Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique – Conseil de l'Europe (2020)

cas contraire, ils/elles devront assumer les potentiels écarts en fonction des sanctions mises en place au sein de la plateforme. De plus, les boycotts de masse se font aussi grandement (et ce en lien avec l'engagement fort des communautés) en présence d'injustice, de non-respect des conditions d'utilisation, etc.

Au-delà du respect des règles d'usage de la plateforme, chaque streamer est responsable des idées et valeurs qu'il/elle décide de partager à sa communauté. En ce sens, en tant que personnalité publique, selon l'étendue de sa communauté, la possibilité de partenariat avec des marques et en ce sens, de promotions de produits et de diffusion d'idées n'est que de la responsabilité du streamer et de ses « choix éditoriaux ».

Bien plus actif·ve·s que sur les autres plateformes !

En France, un jeune journaliste et vidéaste web, Hugo Travers, connu sous le nom d'HugoDécrypte, est présent depuis 7 ans sur les réseaux sociaux pour partager de l'information.

Sa chaîne YouTube¹⁶, son compte TikTok¹⁷ et ses pages Instagram¹⁸ cartonnent, car il propose du contenu informationnel (sur l'actualité, la culture¹⁹, et le sport²⁰) quotidiennement. Il maîtrise à la perfection les codes des différentes plateformes et c'est tout naturellement qu'en 2022, il lance sa propre émission « MashUp » sur la plateforme Twitch.

La toute première émission a eu lieu le 12 janvier 2022. L'arrivée du concept « MashUp » sur Twitch²¹ peut être intéressante à analyser. En effet, en amont de la transmission en direct de l'émission, HugoDécrypte lance sur la page Instagram du concept « MashUp »²², un appel à la participation à la libre-antenne. En suivant le lien proposé dans la story Instagram, tout un chacun peut s'inscrire et proposer son avis, sa réaction sur les 3 sujets d'actualité proposés. Pour donner suite à cela, des viewers pourront être appelés durant l'émission. Cette proposition, déjà présente dans les codes de la radio ou de la télé apporte (en plus du tchat présent durant l'émission) un nouveau canal de prise de parole au sein de l'émission.

L'intervention de ce type de journaliste au sein de la plateforme permet non seulement d'informer en mettant en avant des thématiques d'actualité, mais permet également de mettre en débat ces thématiques (entre l'animateur, les invités et les viewers).

.....
16 <https://www.youtube.com/c/HugoD%C3%A9crypte>
17 <https://www.tiktok.com/@hugodecrypte?lang=fr>
18 <https://www.instagram.com/hugodecrypte/>
19 <https://www.instagram.com/hugodecrypte.pop/>
20 <https://www.instagram.com/hugodecrypte.sport/>
21 <https://www.twitch.tv/hugodecrypte>
22 https://www.instagram.com/mashup_talk/

Critiques de l'actu, mais pas que...

Comme évoqué précédemment, le confinement a renforcé les communautés existantes sur la plateforme, a attiré un public neuf et a fait parler de la plateforme dans les médias traditionnels.

Certains médias (d'informations), journalistes et politiques ont compris le potentiel de certains streamers (devenus des références et des piliers de l'influence) ainsi que celui lié aux communautés. C'est pourquoi certains d'entre eux (médias, journalistes, etc.) ont tenté de s'appropriier les codes de la plateforme pour servir leurs intérêts (informationnels et/ou politiques). En France, l'arrivée de **Samuel Etienne** (journaliste et animateur) a été une réussite.

En effet, personnalité publique déjà connue, proposant une revue de presse quotidienne chaque matin, il s'est approprié les codes de Twitch afin de proposer du contenu informationnel varié et permettant d'informer et d'ouvrir le débat. FranceTV propose ponctuellement des émissions spécialement conçues pour la plateforme ainsi que Arte (avec artefr) ou LeMonde (avec LeMondeModerne). TF1 (avec TF1_officiel) et le Figaro (avec Figaro live) ont tenté le même exercice, mais sans grand succès, leurs chaînes sont respectivement en pause depuis quelques mois. En Belgique, LN24 (avec LN24plus) s'est également mis au goût du jour et propose du contenu informationnel 1/semaine, la RTBF, quant à elle, en a profité pour lancer sa chaîne RTBF_iXPé en regroupant des streamers professionnels belges.

Ces derniers sont employés un jour semaine afin de proposer leurs contenus habituels sur la chaîne de la RTBF. Les thématiques abordées dans ce cadre restent du divertissement et du gaming. **F. Granjon**²³ (sociologue) en abordant les usages d'Internet en lien avec l'espace public abordait la présence de « Leaders ». Il précisait que « *dans tout rassemblement visant la construction d'un espace «public symbolique avec des mobilisations dans l'espace physique, des leaders émergent souvent du collectif* ».

Le streamer pourrait être considéré comme le leader « militant » actif et pouvant administrer un groupe, animer ou modérer des discussions dans le cadre de mobilisations. C'est ce rôle qui pourrait séduire plusieurs personnalités (du monde médiatique ou politique) afin de servir leurs intérêts au sein de la plateforme.

Comme Granjon le précise, Internet (et donc ici Twitch) permet aux acteurs les plus mobilisés de tenter de convaincre et de sensibiliser des publics plus larges dans le but de rechercher des formes de consensus, de tisser des solidarités ou dans le pire des cas d'élargir l'arène du conflit.

23 Granjon, F. (2018). Les mouvements sociaux, espaces publics et usages d'Internet. Pouvoirs, volume 164, pp31-47.

Solidaire et bienveillant-e-s dans leurs interactions

Comme précédemment abordés, les actes de malveillance sont bel et bien présents sur la plateforme Twitch, mais ne représentent pas la majorité des actes posés entre individus. La bienveillance présente au sein des différentes communautés est d'autant plus présente que sur d'autres plateformes et cela peut notamment être expliqué par les intérêts partagés par les membres au sein des communautés.

Ces dernières années, différents streamers devenus petit à petit « personnalités publiques » et conscient-e-s de l'impact qu'ils portent sur les différents membres de leur communauté ont tenté de mettre cette visibilité au profit de causes qui leur étaient chères. Impossible de passer à côté de l'évènement « **Z Event** » créé en 2016 par le streamer français **Zerator** (créateur de contenus gaming sur Twitch), regroupant durant 3 jours une équipe de streamers volontaires. Ces derniers se réunissent pour proposer du contenu en ligne, relever des défis et inviter les viewers à les aider dans la récolte de fonds pour une association préalablement choisie.

En 2021, lors du marathon d'environ 50 heures, le Z Event²⁴ a récolté plus de 10 066 000€ au profit de l'association « Action contre la Faim ». Ce même évènement en 2022 a récolté la somme de 10 182 126€ au profit cette fois de 5 associations actives dans le domaine de l'écologie : Sea Shepherd, LPO, WWF, Time For The Planet et The SeaCleaners. En 2024, la somme de 10 145 881€²⁵ a été récoltée en faveur de 5 autres associations : le Secours Populaire, Cop1 - Solidarités Étudiantes, Solidarité Paysans, Les Bureaux du Coeur et Chapitre 2.

D'autres actions²⁶ sont également organisées par des associations souhaitant collaborer avec des streamers pour gagner en visibilité comme l'évènement « **SPEEDONS** » à l'initiative de Médecins du Monde. En 2025, cet évènement caritatif organisé à Lyon par le créateur de contenu Mister MV a récolté plus de 2 millions d'euros (2 231 146€ contre 2 066 663€ en 2024) après 80 heures de direct.²⁷

Ce type d'évènement, en plus de favoriser la récolte massive de dons, permet également de donner un moment de parole aux associations²⁸ afin de mettre en lumière leurs actions et d'évoquer de façon transparente les objectifs de celles-ci.

24 https://www.youtube.com/watch?v=CpfVshFHdVE&ab_channel=LeParisien

25 <https://fr.statista.com/statistiques/1491240/zevent-cagnotte-dons/>

26 <https://www.youtube.com/watch?v=ja4qjzsgwSw>

27 <https://www.humanite.fr/medias/jeux-video/speedons-2025-plus-de-2-millions-deuros-recoltes-pour-medecins-du-monde>

28 <https://www.letemps.ch/societe/gamers-nouvelles-coqueluches-monde-humanitaire>

Les petits tips de JEC

La plateforme Twitch est relativement présente dans le quotidien de certain·e·s jeunes et aborder les bienfaits et potentiels dangers de celle-ci peut donc être pertinent. Mais comment s'y prendre? Par où commencer dans ce nouvel espace gigantesque regorgeant de contenus.

1/ Se renseigner sur des créateur·ice·s de contenus en lien avec les centres d'intérêts des jeunes avec qui nous sommes en contact mais aussi les nôtres.

2/ Mettre en lumière les bienfaits de la plateforme en lien avec la CRACS attitude

3/ Se tenir au courant des évènements passés et futurs (évènements caritatifs, compétitions d'e-sport, débat d'actualité, etc.)

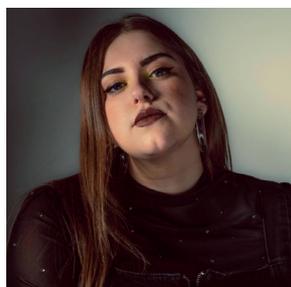
4/ Sensibiliser aux potentiels dangers et dérives (cyberharcèlement, critique de l'information et des partenariats, protection des données, etc.)

5/ Sensibiliser les jeunes à la lecture des conditions d'utilisation d'une plateforme sociale (lien avec la citoyenneté numérique) et aux règles sociales liées à l'éthique

6/ Valoriser les pratiques communautaires et solidaire des plateformes sociales comme Twitch

Une analyse menée et écrite par **Mathilde Rocchetti**

Qui est Mathilde Rocchetti ?



Mathilde Rocchetti est titulaire d'un Master en Éducation aux Médias de l'IHECS. Passionnée par la pédagogie et l'analyse des médias, elle a également enrichi son parcours par des formations en photographie et en community management à l'école de photographie et techniques visuelles Agnès Varda.

Pour Jeune Et Citoyen, en 2022, elle a notamment conçu un dispositif de formation interne en éducation aux médias dans le cadre du projet «CYBERCRACS», incluant des ressources théoriques, un plan structuré, des visuels et des pistes d'activités pédagogiques.



Crédits

Une analyse menée et écrite par : Mathilde Rochetti, 2022

Mise à jour par : Jeune Et Citoyen ASBL, 2025

(Point mis à jour : « Solidaires et bienveillant-e-s dans leurs interactions », chiffres du Zevent et Speedons)

Date de publication : 2025

Mise en page : Jeune Et Citoyen ASBL

Photo : Lucie Liz / Libre d'utilisation / Pexels

Contacts : info@jecasbl.be / www.jecasbl.be