



HAL
open science

L'activisme écologique en débat dans les pré-live sur Twitch

Vincent Carlino

► **To cite this version:**

Vincent Carlino. L'activisme écologique en débat dans les pré-live sur Twitch. XXIIIe Congrès de la Sfsic: La numérisation des sociétés, Société Française des Sciences de l'Information & de la Communication (SFSIC); Médiations informations communication art (MICA, Université Bordeaux Montaigne), Jun 2023, Bordeaux, France. hal-04032688v1

HAL Id: hal-04032688

<https://hal.science/hal-04032688v1>

Submitted on 6 Apr 2023 (v1), last revised 30 Jun 2023 (v2)

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

L'activisme écologique en débat dans les pré-live sur Twitch. Les réactions de streameur·euse·s aux choix d'associations du ZEvent 2022

Vincent Carlino (Centre Humanités et Société, Centre de recherche sur les médiations)
vincent.carlino@uco.fr

Résumé

La communication analyse les réactions de streameur·euse·s aux annonces des choix des associations bénéficiaires de l'édition 2022 du Z Event. Elle se focalise sur les moments de pré-live investis comme espaces de discussion libre et directe avec les spectateur·ice·s où les streameur·euse·s livrent leur vision de la polémique suite au retrait de l'association GoodPlanet, mais aussi de leurs moyens d'action au profit d'un événement caritatif tourné vers l'écologie. D'abord, à partir d'une revue de la littérature, la communication revient sur l'importance des séquences de pré-live pour l'analyse du *live streaming*. Celles-ci font ensuite apparaître trois dimensions constitutives de l'activisme écologique sur Twitch : la critique du rôle des plateformes et de l'influence des streameur·euse·s, la valorisation d'une recherche documentaire critique, sourcée et vérifiée sur les actions environnementales, et la remise en cause de la surenchère d'objectifs de dons.

Mots-clés : activisme, écologie, événement caritatif, live streaming, Twitch

Environmental activism in prelive segments on Twitch. Streamers' reactions to the selected associations of Z Event 2022

Abstract

The paper analyses streamers' reactions to the announcement of the 2022 Z Event recipient associations. It focuses on pre-live segments as spaces of free and direct chatting with the viewers in which streamers give their vision of the polemic following the withdrawal of the GoodPlanet

association, but also of their ecological activism in the context of a charity event. Firstly, from a literature review, the paper underlines the importance of the understanding of pre-live segments to analyze *live streaming* videos. Then, these segments reveal three dimensions of ecological activism on Twitch: a critical approach of platforms and streamers' influence, the promotion of documentary research on environmental actions based on a criticism, sourcing and verification, and the questioning of overbidding donation goals.

Keywords: activism, charity event, ecology, live streaming, Twitch

L'activisme écologique en débat dans les pré-live sur Twitch. Les réactions de streameur·euse·s aux choix d'associations du Z Event 2022

Vincent Carlino

Le 4 juillet 2022, le streamer *ZeratoR* annonçait sur Twitch la 7^e édition de l'événement caritatif qu'il co-organise : le Z Event. Quelques jours plus tard, le 13 juillet, une nouvelle diffusion informait du retrait de l'association GoodPlanet au profit de 5 autres (parmi 22 candidates) après un vote en ligne. Entre ces deux annonces, des critiques se sont élevées, notamment sur Twitter, pour dénoncer GoodPlanet. Si la polémique a entraîné le retrait de l'association, elle a aussi généré des prises de position publiques de streameur·euse·s participant à l'événement et alimenté une réflexion collective sur les formes de l'activisme écologique à travers le *live streaming* de jeux vidéo sur Twitch. La communication prend pour objet ces réactions aux annonces des choix des associations bénéficiaires de l'édition 2022 du Z Event. L'objectif est d'appréhender la manière dont les streameur·euse·s envisagent les formes de leur activisme écologique au prisme du rôle qu'ils adoptent vis-à-vis de leurs communautés, des valeurs qu'ils promeuvent, ainsi que d'une réflexion éthique sur leur implication sur la plateforme Twitch et de l'impact écologique du *live streaming*. Cette étude s'inscrit dans un chantier en cours sur les dynamiques de mobilisation lors du Z Event 2022. Comment les streameur·euse·s définissent-ils et rendent-ils visible l'activisme écologique sur Twitch, au-delà de l'objectif d'accumulation de dons du Z Event ? Quels rôles les spectateurs occupent-ils dans cette réflexion collective

Consacré en premier lieu à la diffusion de jeux vidéo, le *live streaming* complique le repérage des moments dans lesquels les créateurs·trices de contenu s'expriment sur des sujets politiques et de société. Les pré-live peuvent donc constituer un moment dédié à la mise en discussion de ces questions et contribuer à réduire « l'ambiguïté » (Hautea et al., 2021) des vidéos sur l'écologie repérée sur d'autres plateformes. Afin de travailler cette hypothèse, nous proposons d'analyser la manière dont les streameur·euse·s invité·e·s à l'édition 2022 du Z Event ont réagi à la polémique sur le choix des associations recevant les dons de l'événement. L'analyse repose sur un corpus de 32 *live streams* (cf. Tableau 1) diffusés par 21 participant·e·s du Z Event (sur un total de 60). Cet écart s'explique par le fait que les joueur·euse·s compétitif·ve·s n'ont pas investi les pré-live

comme espace d'expression ou l'utilisent pour informer du calendrier des prochaines compétitions. De plus, des chaînes restreignent l'accès à leurs diffusions passées à leurs abonnés payants, ce qui exclut 8 d'entre elles du corpus. Les pré-live de ces vidéos ont été identifiés manuellement entre le lancement du *live stream* et le début de la partie de jeu vidéo. Ces extraits ont été transcrits et soumis à une analyse de contenu qualitative (Recktenwald, 2017 ; Ferret, 2022) portant sur le discours, les interactions avec le *chat* et l'organisation des éléments visuels du *stream*. Trois entretiens semi-directifs menés avec des spectateur·ice·s investi·e·s dans la production communautaire d'informations sur les associations du Z Event 2022 complètent ce matériau. Ils permettent d'approfondir la réflexion éthique sur les actions et les valeurs des associations candidates.

Le pré-live comme moment clé du *live streaming*

La pratique de diffusion de jeux vidéo en direct s'est généralisée au cours des dix dernières années (Taylor, 2018). Plusieurs travaux se sont intéressés à la professionnalisation des internautes diffuseurs de contenus vidéoludiques (Coavoux & Roques, 2020 ; Cocq, 2018), ainsi qu'à leur présence et leur identité numérique (Perret, 2020 ; Jackson, 2021). Ces derniers montrent que le *live streaming* s'oriente vers la production de divertissements qui prennent le jeu vidéo comme support dans le but d'établir un échange entre diffuseurs et spectateurs. Cette relation peut relever du « jeu secondaire » (Delbouille, 2018) en cela que le spectateur éprouve un plaisir ludique à travers le visionnage de jeu vidéo à distance. Loin de prétendre à la compétitivité, des joueurs créent des *streams* orientés vers l'humour ou le divertissement et dans lesquels les jeux deviennent les « supports d'une mise en scène de soi reposant sur un ton désinvolte et une esthétique assez brute, marquée par l'improvisation et la spontanéité » (Barnabé, 2022, p. 3). La figure du *streamer* devient alors un élément central des *streams* qui ne portent pas seulement sur les jeux, mais sur l'univers créé autour des jeux. Les commentaires prononcés dans une situation de jeu, les alertes sonores ou visuelles déclenchées lors de dons, la mise en scène visuelle (qui fait apparaître les messages du *chat*, un décor, le visage du streameur, etc.), les émoticônes personnalisés, contribuent à définir les codes du *live streaming* en mêlant des contenus produits par les streameur·euse·s et leurs fans (Jenkins, 2006).

Les introductions de *live streaming* s'inscrivent dans cette construction et présentation de soi. En effet, les streameur·euse·s utilisent les premières minutes de leurs *streams* comme une introduction plus ou moins longue permettant aux spectateurs de rejoindre la diffusion avant son début effectif. Cela prend la forme d'un écran d'attente auquel se superpose parfois une musique et la voix du·de la streameur·euse indiquant que la diffusion va commencer, et qui se prolonge souvent par un segment de « Discussion » dans lequel les spectateur·trices adressent leurs questions à la manière d'une « libre antenne » (Glevarec, 2005). En l'occurrence, des questions sur le choix des associations du Z Event apparaissent à ce moment précis des *livestreams* étudiés. En tant qu'espaces d'expression à la marge des contenus diffusés, les pré-live constituent un instant plus ou moins éphémère dans lequel les premiers spectateurs arrivés peuvent entretenir un échange privilégié. Plusieurs streameur·euse·s utilisent ces quelques minutes de lancement pour effectuer les derniers préparatifs et réglages tout en se manifestant dans le *chat* et par la voix. Il en résulte un jeu entre présence et absence dans lequel peuvent surgir des thématiques de discussion en lien avec l'actualité du·de la streameur·euse. Cette pratique soulève des défis méthodologiques dans la mesure où les pré-live sont uniquement accessibles en visionnant à la demande les enregistrements des *livestreams* déjà diffusés. La durée de stockage de ces vidéos varie de 7 à 60 jours en fonction du statut des streameur·euse·s et du contrat qui les lie à Twitch. Afin de contourner cette limitation, les vidéos sont mises en ligne sur YouTube. Elles font alors l'objet d'un montage qui élimine généralement les phases de pré-live pour ne garder que le contenu à proprement parler. Ainsi, les pré-live analysés ici ont été extraits et téléchargés à partir des vidéos stockées sur Twitch, peu de temps après la polémique relative au choix des associations. Le chercheur se trouve donc impliqué dans la production de traces numériques (Carlino & Molinatti, 2019) ainsi que dans l'exposition de contenus et de discours qui sont aujourd'hui absents de la plateforme et interrogent leur archivage sur le web (Musiani et al., 2019).



Figure 1 — Écran d'attente du streameur Étoiles

La polémique du choix d'associations à l'épreuve de la critique des plateformes

Les polémiques et les controverses constituent des moments privilégiés pour analyser les dynamiques de mobilisation sur les espaces numériques. Twitter est fréquemment pris pour terrain d'études pour sa capacité à faire apparaître des communautés d'opinion qui s'agrègent autour d'une question politique (Mercier, 2015 ; Julliard, 2016). L'observation des interactions mutuelles dans les réponses, les partages et les *hashtags* fondée sur l'extraction de données fait apparaître le réseau des acteurs impliqués dans l'amplification des discussions (Carlino et al., 2021). Sur Twitch, la dynamique est singulièrement différente. Contrairement à d'autres plateformes numériques, la recommandation algorithmique y occupe une place restreinte et se limite à une courte sélection de chaînes recommandées placées à la suite de la liste des chaînes suivies. Les affordances de la plateforme n'affectent que très peu la visibilité des contenus et sont davantage tournées vers le visionnage des vidéos et la participation en direct. Si les polémiques et controverses trouvent leur place sur Twitch, elles font l'objet de discussions et de réactions plutôt que de mouvements qui agrègent des groupes d'individus hétérogènes dans le but de se rendre visibles. Cette précision constitue un élément important pour l'analyse politique sur Twitch qui

s'incarne à travers le discours du ou de la streameur·euse qui livre son point de vue et son ressenti dans le cadre d'une discussion avec ses spectateur·trices. Cette discussion porte sur des événements survenus sur d'autres plateformes numériques, en l'occurrence Twitter, accentuant la critique portée à ces dernières. Elle se construit autour d'un·e streameur·euse dont les spectateurs sont plus ou moins habitués à suivre les diffusions pour son contenu ou son style d'animation et dont la modération du *chat* tient à l'écart les personnes enfreignant les règles de discussion.

Dans le cas du choix d'associations du Z Event 2022, la polémique se tient essentiellement sur Twitter et se trouve commentée dans des segments de discussion avant les *lives*. Elle se déroule entre le 4 juillet, date de l'annonce officielle de l'événement, et le 9 juillet, date à laquelle l'organisation décide de changer d'association. Pendant cette période, de nombreux messages sont adressés aux organisateurs pour dénoncer le choix de l'association GoodPlanet comme bénéficiaire des dons. Bien que l'analyse de la polémique ne constitue pas l'objet de cette communication, précisons que les messages diffusés sur Twitter concernent l'absence de streameur·euse·s présent·e·s aux éditions précédentes, ainsi que les actions menées par GoodPlanet qui font parfois l'objet de *threads* mentionnant des sources (documents officiels, supports de vulgarisation) pour approfondir la question. Sur Twitch, les streameur·euse·s évoquent la polémique comme un événement extérieur à la plateforme. Ainsi, les discussions entre les communautés de spectateurs s'effectuent en dehors de Twitch et affectent en retour les streameur·euse·s qui livrent leur point de vue lors des *live streams* qui suivent la polémique. Ainsi, le contenu de la polémique est jugé à l'aune de discours critiques à l'égard de comportements observés hors *stream*.

Les séquences de pré-live analysées font apparaître une critique du rôle des plateformes numériques dans la polémique sur le choix des associations du Z Event 2022. Twitter est particulièrement mis en cause dans l'ensemble des séquences analysées en réaction à la polémique qui a éclaté suite à l'annonce du retrait de GoodPlanet au profit de 5 autres associations. Des streameur·euse·s dénoncent ouvertement ce qu'ils identifient comme du harcèlement ciblant les deux organisateurs de l'événement qui se voient reprochés de ne pas avoir été suffisamment attentifs quant au choix de la première association. Ainsi, la streameuse AngleDroit alerte sa communauté sur la toxicité de comportements d'utilisateurs qu'elle observe sur Twitter : « Je sais que c'est une bulle. [...] Tu sais qu'il y a des gens, ils postent des tweets, je

suis même pas sûre qu'ils pensent ce qu'ils disent. Je pense juste qu'ils se disent 'mon tweet est clivant, mon tweet est, entre guillemets, méchant donc drôle, donc il va faire de l'engagement'. »

Les prises de position politiques des streameur·euse·s se logent dans les moments de pré-live, voire dans des *streams* consacrés à la discussion. Le plus souvent, la polémique surgit suite à des questions exprimées dans le *chat* concernant l'actualité du Z Event et la décision de soumettre au vote le choix des nouvelles associations bénéficiaires. En s'appuyant sur ces réactions de spectateurs, les streameur·euse·s livrent leur récit des événements ainsi que leur avis sur la question. Leurs prises de paroles s'effectuent de manière plus ou moins spontanée, en réponse aux interrogations de leur communauté. Par exemple, le streameur Mynthos indique au cours d'une discussion : *c'est vrai qu'il faut que j'en parle un minimum, parce que quand même (rires)*, suggérant qu'il aurait pu l'oublier. Le tout s'inscrit dans une séquence courte d'environ 4 minutes, durant laquelle le streameur cherche en direct les informations sur le web avant de partager la page du vote. À l'inverse, d'autres prises de parole semblent davantage préparées, à l'image de la streameuse Ultia qui structure la présentation de la polémique en affichant les déclarations ainsi que le communiqué officiel des organisateurs sur Twitter pour affirmer qu'elle « ne trouve pas convaincante » (Ultia, *livestream* du 10/07/2022) la réponse de l'association GoodPlanet. Les critiques de l'association constituent généralement le point d'entrée des discours politiques des streameur·euse·s qui dénoncent des pratiques de *greenwashing* (Pascual Espuny, 2019) à travers un partenariat avec l'entreprise Total et soulignent les liens de l'association avec les courants pseudo-scientifiques de l'anthroposophie et de la biodynamie. Notons que le fond de la polémique n'est pas abordé et s'effectue sous la forme de renvois à Twitter où se tiennent les discussions. Le poids de la polémique est également relativisé, notamment en raison de sa courte durée, mais permet de souligner des points de critique comme le souligne le streameur Antoine Daniel :

C'est vraiment Twitter qui était on fire. Mais en vrai ça a aussi soulevé des problématiques vachement intéressantes autour du greenwashing et tout ça. Moi je trouve que c'est grave une bonne chose le fait que l'association ait été changée.
(*livestream* du 10/07/2022)

Cette mise à distance peut se lire comme une manière de se prémunir du débat et d'éviter la confrontation frontale avec des adversaires pendant le *live stream*. Plus exactement, les

streameur·euse·s incitent leur communauté à se renseigner sur le sujet et à en débattre ailleurs que dans le chat en direct. La discussion sur Twitch consiste davantage à réagir à des faits et des événements passés, plutôt qu'à constituer un espace de discussion et de délibération en ligne. Ainsi, nous posons l'hypothèse que cette prise de distance résulte d'une approche critique des plateformes numériques et de leur capacité à organiser le débat public. De par leur design (Badouard, 2014) et leurs affordances, ces dernières limitent les possibilités d'expression, voire mènent à des excès, notamment en matière de harcèlement. Cet aspect est particulièrement souligné par la streameuse AngleDroit qui estime que le *chat* en direct n'est pas approprié pour débattre des associations soumises au vote :

Ne débattiez pas de telle ou telle asso dans le chat. C'est pas du tout que je veuille fermer la porte aux discussions. [...] Au contraire, je veux que vous puissiez en débattre, mais je pense que le chat Twitch n'est pas le bon endroit. Si vous voulez en discuter, c'est avec grand plaisir, j'ai fait un thread sur Twitter qui en parle [...] si vous voulez réagir en-dessous, c'est fait pour, vous avez le Discord avec le channel Twitch caritatif qui est là pour ça. (*livestream* du 10/07/2022)

Les discussions politiques sur Twitch impliquent donc d'autres plateformes numériques qui sont investies pour produire et partager des informations entre différents espaces. Les discussions en pré-live constituent des moments dans lesquels les streameur·euse·s partagent leur point de vue avec leur communauté et réagissent à des événements survenus en dehors de Twitch. L'enjeu méthodologique consiste alors à récolter ces matériaux au contact des communautés qui les produisent sur différentes plateformes.

L'enquête collective des communautés sur les valeurs écologiques

L'ouverture du vote pour choisir les associations du Z Event constitue un moment clé pour l'intervention des communautés dans la réflexion sur les valeurs à défendre. Dans leur prise de parole, les streameur·euse·s n'indiquent pas les associations qui ont leur préférence. En tant que créateur·trices de contenu, leur influence s'exerce au service d'une mise en visibilité (Voirol, 2005) de la cause écologique et non pour favoriser des choix spécifiques. Leur posture tend à responsabiliser les spectateurs·trices dans leur vote en leur incitant à sortir du *live* pour se documenter et chercher leurs propres sources. Ce conseil est souvent formulé avec humour, à

l'image du streamer Étoiles qui indique à ses spectateur·trices : « renseignez-vous, faites attention [...], on bosse un peu, on lit, on regarde » (*livestream* du 10/07/2022). Cette valorisation d'une recherche documentaire critique, sourcée et vérifiée se retrouve au sein de communautés de fans. Réunis dans des forums communautaires sur Discord, ces derniers partagent entre eux des ressources et des documents (pages Wikipédia, contenus publiés sur les réseaux sociaux, rapports d'activité, etc.) qui servent de support à la discussion sur les associations, et notamment celles qui seraient à éviter. Suivant cette dynamique, trois *viewers* ont pris l'initiative de compiler l'ensemble des informations collectées sur les associations dans un tableau hébergé en ligne. Cette initiative fait écho à l'approche pragmatique des publics de John Dewey (1927) où ces derniers « peuvent retrouver une capacité d'influence sur les conditions de leur existence » au moyen de l'enquête (Zask, 2008, sec. 42). Lors d'entretiens semi-directifs, ces individus soulignent les dispositions personnelles qui leur ont permis de mener ce travail de recherche et de compilation particulièrement chronophage. Leur initiative s'explique par la volonté de mieux connaître les associations et de mettre le fruit de leur travail au service du plus grand nombre.

Partagé sur de nombreux forums communautaires, leur tableau de description des associations candidates atteint des streamer·euse·s qui le relaient sur leurs réseaux sociaux voire en direct sur Twitch. C'est le cas notamment du streamer Ponce qui le présente en direct en soulignant l'utilité du travail réalisé :

Sachez qu'il y a des gens qui ont commencé à faire un doc, boom, le doc est là. C'est un doc qui répertorie toutes les assos présentées. [...] Donc ça, ça ... ça carry¹ de fou. [...] Même si ce doc a été fait pour de bonnes raisons, vérifiez de votre côté quand vous voyez des choses qui vous étonnent, croisez les sources, tout ça, vous connaissez. (Ponce, *livestream* du 11 juillet 2022)

1 Dans un jeu vidéo en ligne, un joueur « carry » une partie lorsqu'il mène son équipe à la victoire en réalisant des actions décisives.

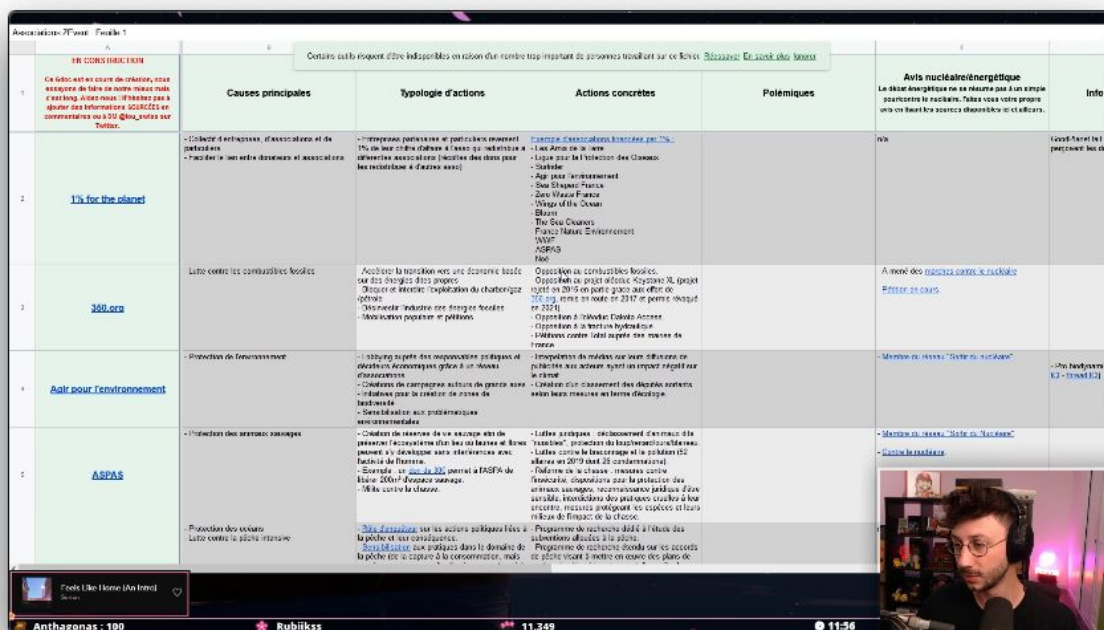


Figure 2 — Le streamer Ponce commente en direct le tableau communautaire sur le vote des associations bénéficiaires

Cette enquête collective montre que l’activisme écologique des streameur·euse·s se fonde aussi sur un travail de recherche et de discussion de l’information réalisé au sein des communautés de viewers. Lorsqu’elle porte sur des sujets politiques, l’influence sur Twitch s’établit en interaction avec les membres de la communauté. Il ne s’agit pas d’entrer dans le cœur du débat en direct, mais de diriger les spectateur·trices vers d’autres espaces numériques qui permettent d’installer la discussion.

Conclusion : un engagement politique et écologique « distant » ?

Cette recherche amène à questionner l’influence telle qu’elle s’exerce par des streameur·euse·s sur Twitch. Celle-ci s’effectue d’abord par l’expression d’avis personnels et de valeurs politiques en lien avec la polémique de l’association GoodPlanet. Les discours ne portent pas sur le contenu de cette dernière, mais proposent des réactions suite à des prises de position qui se sont exprimées sur d’autres espaces numériques. Cette posture de réaction est particulièrement importante en cela qu’elle met à distance le sujet pour se préserver et qu’elle constitue un élément de singularité des streameur·euse·s. À l’image de « jeux supports » (Grandjean, 2021), la polémique devient un

support à la discussion et aux interactions sociales. En réagissant à des faits plutôt qu'en les abordant frontalement, les *livestream* mettent l'accent sur un rapport personnel à la cause environnementale ainsi qu'aux émotions qu'elle peut générer. Ce travail affectif (Alloing & Pierre, 2017) place les streameur·euse·s au centre des contenus et cadre la compréhension de la polémique et, au-delà, l'activisme écologique sur Twitch. Les prises de position s'expriment notamment par des mèmes et références issues d'autres *livestream* et plus généralement de la culture populaire qui contribuent à mettre à distance au moyen de l'humour et l'ironie. Néanmoins, elles s'accompagnent d'une réflexion de fond, notamment liée à la surenchère d'objectifs de dons jugée « à contre-courant de la cause écologique » (Domingo, *livestream* du 06/07/2022). Cette double dynamique d'affirmation d'un discours politique sur l'écologie et de mise à distance par la posture de réaction des streameur·euse·s mérite d'être prolongé par une analyse des contenus produits lors du Z Event 2022. Cette étude permettrait d'approfondir les spécificités socio-techniques de Twitch ainsi que le répertoire d'action collective des streameur·euse·s dans un contexte de mobilisation politique.

Bibliographie

Alloing, C., & Pierre, J. (2017). *Le Web affectif. Une économie numérique des émotions*. INA.

Badouard, R. (2014). La mise en technologie des projets politiques. Une approche « orientée design » de la participation en ligne. *Participations*, 8, 31–54.
<https://doi.org/10.3917/parti.008.0031>

Barnabé, F. (2022). Figures de l'ironie et thématiques politiques dans le streaming de jeu vidéo sur Twitch.tv : approche rhétorique des performances d'Antoine Daniel. *Télévision*, 13.
<https://orbi.uliege.be/handle/2268/289662>

Carlino, V., & Molinatti, G. (2019). Traces numériques et engagement du chercheur : contribution à une éthique de la communication en régime de controverse. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2(20), 13–25.
<https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/2019/dossier/01-traces-numeriques-et-engagement-du-chercheur-contribution-a-une-ethique-de-la-communication-en-regime-de-controverse/>

Carlino, V., Pignard-Cheynel, N., Loubère, L., Ricaud, B., & Aspert, N. (2021). Naviguer dans les traces numériques sur Twitter. Retour sur la conception d'un dispositif de cartographie de données à destination de journalistes. *Intelligibilité du numérique*, 2. <http://intelligibilite-numerique.numerev.com/numeros/n-2-2021/2620-naviguer-dans-les-traces-numeriques-sur-twitter-retour-sur-la-conception-d-un-dispositif-de-cartographie-de-donnees-a-destination-de-journalistes>

- Coavoux, S., & Roques, N. (2020). Une profession de l'authenticité. Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube. *Réseaux*, 224(6), 169–196. <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2020-6-page-169.htm>
- Cocq, M. (2018). Constitution et exploitation du capital communautaire. Le travail des streamers sur la plateforme Twitch. *La nouvelle revue du travail*, 13, Article 13. <https://doi.org/10.4000/nrt.3911>
- Delbouille, J. (2018, May 18). *Jouer à travers l'autre : jeu "secondaire," jeu par procuration et médiation du plaisir ludique*. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/223638>
- Dewey, J. (1927). *Le public et ses problèmes*. Gallimard.
- Ferret, N. (2022). Ethnographier sur la plateforme Twitch. *Socio-anthropologie*, 45, 139–155. <https://doi.org/10.4000/socio-anthropologie.11375>
- Glevarec, H. (2005). *Libre antenne: la réception de la radio par les adolescents*. Armand Colin.
- Grandjean, G. (2021). GeoGuessr. La description du monde. *Immersion. Revue Sur Le Jeu Vidéo*, 6, 117–123.
- Hautea, S., Parks, P., Takahashi, B., & Zeng, J. (2021). Showing They Care (Or Don't): Affective Publics and Ambivalent Climate Activism on TikTok. *Social Media + Society*, 7(2), 20563051211012344. <https://doi.org/10.1177/20563051211012344>
- Jackson, N. J. (2021). Understanding memetic media and collective identity through streamer persona on Twitch.TV. *Persona Studies*, 6(2), 69–87. <https://doi.org/10.3316/informit.963715924606153>
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. New York University Press.
- Julliard, V. (2016). #Theoriedugenre : comment débat-on du genre sur Twitter ?. *Questions de communication*, 30, 135–157.
- Mercier, A. (2015). Twitter, espace politique, espace polémique. *Les Cahiers du numérique*, 11(4), 145–168. <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2015-4-page-145.html>
- Musiani, F., Paloque-Bergès, C., Schafer, V., & G. Thierry, B. (2019). *Qu'est-ce qu'une archive du web ?* OpenEdition Press. <https://doi.org/10.4000/books.oep.8713>
- Pascual Espuny, C. (2019). Le greenwashing, contre-indice de maturité de la communication environnementale ? In T. Libaert (Ed.), *La communication environnementale* (pp. 199–214). CNRS Éditions. <http://books.openedition.org/editionscnrs/20931>
- Perret, M. (2020). « Retrouvez-moi sur Twitch ! » La gestion du live streaming comme relation au public et entrée en jeu. *Études Digitales*, 7, 135–154. <https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-10419-3.p.0135>
- Recktenwald, D. (2017). Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch. *Journal of Pragmatics*, 115, 68–81. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2017.01.013>

Taylor, T. L. (2018). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc77jqw>

Voirol, O. (2005). Les luttes pour la visibilité. Esquisse d'une problématique. *Réseaux*, 129-130, 89–121.

Zask, J. (2008). Le public chez Dewey : une union sociale plurielle. *Tracés. Revue de Sciences humaines*, 15, 169–189. <https://doi.org/10.4000/traces.753>