Le SNJ soutient la rédaction de Gamekult face à Reworld

C'est une disparition brutale et violente. Pilier du journalisme jeux vidéo, créé en 2000, le site Gamekult a vu la quasi-intégralité de sa rédaction faire valoir la clause de cession, suite au rachat par le groupe Reworld Media.

Ce sont 26 journalistes en CDI, 9 mensualisés et 17 des 19 pigistes, qui ont décidé de partir plutôt que de continuer avec leur nouveau propriétaire, chantre du *brand content* et fossoyeur du journalisme, connu pour avoir eu la peau des rédactions de *Sciences & Vie* et *Grazia*.

L'annonce publique de leur départ, le 17 novembre, sur le site de Gamekult n'a pas été du goût de Reworld. Lundi 21 novembre, les journalistes qui font valoir leur clause de cession ont été sommés, par la nouvelle direction de Gamekult, d'arrêter leur travail et de quitter les locaux de la rédaction sans attendre la fin de leur préavis, le 7 décembre. « *Des journalistes KO debout, chargés de faire leur carton en vitesse, «à l'américaine»* », écrit *Libération*, qui relate la chute de Gamekult. A cause de cette décision, il n'y aura pas de dernière émission dans laquelle la rédaction voulait faire ses adieux.

Le SNJ apporte tout son soutien à la rédaction de Gamekult, qui a pris une décision douloureuse mais courageuse, et dénonce les agissements totalement honteux de Reworld Media.

Cette prise de contrôle de Gamekult met fin à un modèle iconoclaste dans le paysage de la presse de jeux vidéo en ligne. Alors que la quasi-totalité des sites de jeu vidéo font la course à l'audience, nouant des partenariats avec des marques pour des contenus publi-rédactionnels, Gamekult avait pris en 2015 un virage vers un modèle payant basé sur l'abonnement. Un succès puisque le site avait environ 12000 abonnés en proposant des articles de qualité, totalement à l'opposé du *brand content* vanté par Reworld. Une impasse et un non-respect des lecteurs qui ont conduit la rédaction de Gamekult à partir.

Le Syndicat national des journalistes (SNJ), première organisation de la profession, s'alarme de la disparition inexorable d'un journalisme de jeux vidéo indépendant sur le web et de la grande précarité dans le secteur, alors que l'industrie vidéoludique n'a jamais été aussi puissante.

Le SNJ se place aux côtés des confrères et des consœurs à Gamekult, et plus largement dans la presse de jeux vidéo, qui défendent un journalisme indépendant et de qualité.

Paris le 23 novembre